

Марко А. Јанковић*

РИМСКЕ ИГРЕ НА ТАБЛИ У СИНГИДУНУМУ И ОКОЛИНИ

АПСТРАКТ:

Током истраживања античког Сингидунума, која се обављају од краја XIX века, нађено је више предмета коришћених за игре на табли, популарне међу становништвом римске провинције Мезије, а делом и Паноније. Са простора Србије до данас су на четрдесетак локалитета констатовани трагови ових игара. Уз помоћ историјских извора и многобројних археолошких налаза реконструисана су њихова правила. У Сингидунуму, као и на другим местима, коцке, жетони и табле јављају се у контексту који се везује за доколицу и одмор, али имају и симболичан аспект који говори о филозофским и религиозним ставовима тадашњих житеља града.

КЉУЧНЕ РЕЧИ:

Сингидунум, игре, коцкице, жетони, табле, гробни прилози, доколица.

Током готово читавог века истраживања античког Сингидунума нађено је шеснаест предмета који се могу повезати са играма на табли. Њихов број није велики, али је довољно илустративан јер су археолошки контексти из којих потичу различити. Коцкице за игру први пут су откривене случајно, 1908. године, приликом изградње темеља за зграду телефонске централе, а њихов последњи налаз изнет је на светло дана 2008. године. Велики проблем приликом састављања каталога ове врсте предмета представља непубликовани

материјал. Жетони, табле и коцкице нису били интересантни истраживачима, па се у досадашњим публикацијама помињу само успут. Објављивани су као делови збирки,¹ магистарских и докторских теза² које се баве одређеном врстом материјала или изложбених каталога,³ док се само један рад директно бави овом темом.⁴ Налази потичу из периода од I до IV века, односно из читавог времена римске доминације на овим просторима. Коцке, жетони и табле за игру из Сингидунума и околине не могу да се посматрају изоловано већ у окви-

* Марко А. Јанковић, археолог, Београд

1 Dautova-Ruševljan V., Vujović M., *Rimska vojska u Sremu*, Novi Sad 2006, 120.

2 Petković S., *Predmeti od kosti i roga sa teritorije Gornje Mezije*, Beograd 1995.

3 Група аутора, *Археолошко благо Ниша од неолита до средњег века*, Београд 2004.

4 Јовановић А., Комплет за игру из гроба са Градског поља у Нишу (IV век), *Нишки зборник* 3, Ниш 1977, 131–141.

ру веће целине, односно Римског царства. На територији Мезије комплети за игру нису били познати пре доласка Римљана. О њиховој популарности говори податак да је публиковано 223 налаза са више од четрдесет локалитета широм Србије.⁵

Дистрибуција налаза показује да углавном потичу из ужег градског језгра Сингидунума. Различит контекст у коме су откривени пружа податке о њима док су били у употреби и пошто су одбачени. То су примерци са локалитета Античко насеље у Доњем граду Београдске тврђаве, Улица кнеза Михаила 30, Студентски трг 9, Цинцар Јанкова и Рајићева улица. Осим жетона са Студентског трга, жетона из Античког насеља и табле за игру из Рајићеве улице, већина је констатована у контексту који показује да су ови предмети били одбачени након употребе. На локалитету Античко насеље жетон се налазио у укопу,⁶ у Кнез Михаиловој улици 30 нађен је у испуни одбрамбеног рова,⁷ док је у Цинцар Јанковој улици констатован у испуни огњишта.

Све три табле, односно делови опека са урезаним таблама потичу из отпадних јама или из културног слоја. На

једној опеци из Рајићеве улице урезана је табла за *ludus latrunculorum*, од које су очувана четири квадратна поља. На територији Србије нема сличних примера јер је ово једина табла постављена паралелно са ивицама опеке, за разлику од примерака из Салдума и са локалитета у ул. Цинцар Јанка, са таблама урезаним под углом од 45° у односу на ивице. У другим деловима Царства констатован је већи број оваквих примерака.⁸ Табла је нађена у касноантичком слоју, заједно са керамичким материјалом. Од друге табле сачуван је само један део, који је довољан да се препозна табла за *merelus* (мице). Откривена је у укопу који је садржао материјал из касноантичког периода.⁹

Жетон нађен на локалитету Студентски трг 9 важан је из најмање два разлога. Пре свега, откривен је на поду куће и једини је примерак за који се прилично сигурно може рећи да је био у употреби у тренутку напуштања објекта. Друга важна чињеница је да овај жетон једини има делимично сачуван „натпис“.¹⁰ На његовој доњој страни урезано је неколико непрепознатљивих знакова (можда латинична слова А и Х), а сличан примерак на нашој територији нађен је само у

5 Резултати о којима се расправља за сада су непубликовани и представљају покушај систематизације доступне грађе коју је аутор овог чланка обрадио у свом дипломском раду *Римски комплети за игру на територији Србије*, одбрањеном 9.11.2007. на Филозофском факултету у Београду.

6 Petković S., *op.cit.*, 104.

7 Ivanišević V., Nikolić-Đorđević S., Novi tragovi antičkih fortifikacija u Singidunumu, *Singidunum* 1, Beograd

1997, 69, 137.

8 Јовановић А., *op.cit.*, 134.

9 Захваљујем се руководиоцима истраживања локалитета у Рајићевеј улици: Зорану Симићу, Весни Бикић, Нели Мићовић и Стефану Поп-Лазићу, на уступљеном материјалу.

10 Bikić V., Nikolić-Đorđević S., Simić Z., Istraživanja na lokalitetu Studentski trg br. 9, *Singidunum* 3, Beograd 2002, 183–220.

отпадној јами коштанорезачке радионице у Сирмијуму.¹¹

Групу налаза која се просторно одваја од остатка корпуса чине примерци из гробова на локалитетима у улицама Мајке Јевросиме 28 и Косовској 47. Из гроба у Косовској улици 47 потичу две коцкице и бронзани новчићи.¹² Покојник је сахрањен у оловном саркофагу, а подаци о полу, узрасту и датовању нису могли да се утврде. Сличан примерак је констатован на некрополи Виминацијума, где је покојник инхумиран у оловном саркофагу (гроб 349). Осим златних минђуша, украсних коштаних игала, шиваће игле и новца из IV века, нађена је и коштана коцка. У питању је био гроб детета старог 4-5 година.¹³ Из делимично очуваног гроба од опека у Улици мајке Јевросиме 28 потиче жетон, нађен са стакленом амфором и четири бронзана новчића.¹⁴ То је, до сада, једини познат жетон од стаклене пасте са територије Сингидунума. Аналогни примерци са територије Мезије откривени су у гробовима од опеке (гробница у Нишу, IV век), али нису израђени од стаклене пасте. Жетони од стаклене пасте јављају се у гробовима спаљених покојника на Виминацијуму

(некропола Више гробаља). Директне аналогиије за сахрану са жетоном од стаклене пасте нису познате са територије Мезије, али је стаклена паста била уобичајени материјал за израду жетона, о чему сведоче многи налази из западних провинција Царства.¹⁵ Жетон се данас налази у Одсеку за антику Музеја града Београда (ИБ АА 2441).

Посебну групу чине предмети који се такође чувају у Одсеку за антику Музеја града Београда, и то са непознатих локалитета (ИБ АА 2992 и ИБ АА 4305), као и случајни налази са локалитета Ушће.¹⁶ Подаци о месту и контексту њиховог налаза су непознати, осим што се зна да потичу са територије града Београда. За локалитет Ушће везују се коштана коцкица (ИБ АА 2498) и коштани жетон за игру (ИБ АА 2361).¹⁷ Откривени су случајно, тако да су услови и контекст налаза непознати. За жетон од кости нема директних аналогиија са територије Мезије, али су слични примерци са урезаним окцима нађени у Нишу и Сремској Митровици. Један од најзанимљивијих предмета у овој збирци свакако је римска опека са урезаном таблом за мицу. Како подаци о условима њеног налаза ни-

11 Шарановић-Светек В., Прилог проучавању коштанорезачког-резбарског заната на територији јужне Паноније с посебним освртом на Сирмијум, *Рад војвођанских музеја* 26, Нови Сад 1980, 128.

12 Pop-Lazić S., *Nekropole rimskog Singidunuma, Singidunum* 3, Beograd 2002, 23.

13 Голубовић С., Прилог проучавања оловних саркофага у Горњој Мезији, *Viminacivm* 12, Пожаревац 2001, 140.

14 Popović M., *Singidunum, nekropola, Majke Jevrosime* 28, *Arheološki pregled* 13, Beograd 1971, 73–74.

15 Јовановић А., *op.cit.*, 140.

16 Налази нису публиковани. Овом приликом се захваљујем др Славици Крунић, кустосу Одсека за антику Музеја града Београда, на уступљеном материјалу и информацијама.

17 Случајни налази из Ушћа ушли су у састав овог рада јер се, осим што потичу из непосредне околине Сингидунума, чувају у Одсеку за антику Музеја града Београда.

су постојали, све до недавног открића фрагмента сличне опеке са урезаном таблом за мице у Рајићевој улици, сумњало се да уопште потиче из античког периода. Овим таблама је сличан и примерак из II века наше ере, нађен у преторији у оквиру утврђења, који се чува у Римско-германском музеју у Келну.¹⁸

Делови табли из Цинцар Јанкове и Рајићеве улице, на којима су урезана правоугаона поља, исувише су мали да би се одредио укупни број поља. Извесно је, међутим, да су могле да служе за игру *ludus latrunculorum* или *XII scripta*. За обе су коришћене сличне табле, мада су њихова правила и начин игре били различити. Мице спадају у игре које су претрпеле најмање промена током историје, а правила су остала скоро иста. Археолошки налази су чести у западним провинцијама Царства. Табле за мице јављају се широм Европе у римским објектима, мада ова игра популарност стиче тек у средњем веку. Средњовековне табле веома су сличне римским, а и данашњим, јер се њихов изглед није знатно променио током две хиљаде година.

Захваљујући великом броју налаза и многим поменима код римских писаца,

делимично су реконструисана правила ових игара.

Ludus latrunculorum (игра најамника)

Играла су два играча са истим бројем жетона. Била је потребна табла подељена на поља, као на данашњим шах-таблама. Циљ игре био је да један играч својим жетонима опколи противникове жетоне тако да они више не могу да се крећу и елиминишу се из игре.¹⁹ Кретање жетона на табли вршило се по правој или косој линији, па чак и у скоковима, што је вероватно зависило од положаја у коме се жетон налазио. Победник је био играч који је успео да опколи и елиминише противникове жетоне, а називао се *imperator*.²⁰ Мада је изглед жетона био исти, у неким изворима се јављају различити називи за њих – *latro, miles, hostis, bellator*.²¹ За ову игру није употребљавана коцкица.

XII scripta (12 ознака)

Име игре *XII scripta* не односи се на 12 редова већ на 12 поена, што је био највећи број који се могао добити бацањем две коцке. То указује на број коцки које су коришћене у овој игри.²² Табла је била другачија. Имала је три назначене хори-

18 Hanel N., Sonderkeramik in der Militärziegelei?, *Kölner Jahrbuch* 30, Köln 1997, 317–320.

19 Janković M., Rimske igre na teritoriji Srbije. *Antropologija. Petničke sveske* 62, Valjevo 2007, 31.

20 Јовановић А., *op.cit.*, 140.

21 Schädler U., Latrunculi - a forgotten Roman Game of strategy reconstructed, *Abstract Games* 7, Toronto 2001, 10–11.

22 Schädler U., XII Scripta, Alea, Tabula - new evidence for the Roman history of Backgammon, in: *New Approaches to Board Games Research*, Leiden 1995, 73–98.

зонталне линије: једну на средини и две на ивицама. На предњој и задњој ивици налазило се по 13 поља обележених круговима, полукруговима и бршљановим листом. Средишња поља била су већа, а са њихове леве и десне стране налазило се по шест поља једнаке величине. За ову игру коришћене су и табле са три реда по дванаест слова у две колоне, између којих је била колона са три већа круга или бршљанова листа.²³ Слова су обично формирала шестословне речи, као на таблама откривеним у Риму и Тријеру.²⁴ Жетони су намештани у почетну позицију на 12 обележених места, док се на средње поље није стављао жетон. Померани су по уздужној линији, са циљем да се што пре доведу на почетни положај противникових жетона. На том путу жетони се неизбежно сусрећу, при чему се сваки пут један елиминише или се враћа у почетни положај. Коцком је одлучивано чији жетон ће се вратити. Играчи су наизменично бацали по две коцке, по једну за сваку страну табле, лево и десно од средине.²⁵

Merellus (мице)

Табла је израђена у облику три уписана квадрата, чије су странице на средини пресечене линијама. На почетку

игре, играчи имају по девет жетона, које наизменично постављају на табли, и то на места где се линије секу са страницама квадрата. Ако играч формира низ од три жетона један до другог, има право да избаци један противников жетон. Победник је онај ко избаци све жетоне противника. Осим табле које су до нас дошле у непромењеном облику, постојале су и поједностављене табле за исту игру, али са мањим бројем жетона.²⁶

Већина предмета за игру са територије Сингидунума потиче из цивилних објеката. Било да су откривени у отпадним јамама или у остацима огњишта, заједничко им је то што су били одбачени у време када су још били „у оптицају“. Тиме се вероватно може објаснити и чињеница да су налажени појединачно. Сличан пример забележен је у Сирмијуму, на локалитету 80 (депонија), где су откривена четири жетона одбачена на градску депонију,²⁷ као и на локалитету 44, где је жетон нађен у јами коштанорезачке радионице.²⁸

На територији Мезије, највећи број предмета за игру потиче из гробова. Од укупно 223, 157 представљају гробне прилоге, односно 70%.²⁹ Нала-

23 Janković M., *op.cit.*, 32.

24 Austin R.G., *Roman Board Games, Greece & Rome*, Vol. 4, No. 19, Cambridge 1934, 31.

25 Јовановић А., *op.cit.*, 140.

26 Austin R.G., *Roman Board Games II, Greece & Rome*, Vol. 4, No. 11, Cambridge 1935, 79–80.

27 Премк А., Јеремић М., Sirmium, антички град, *Старинар*

XLVII, Београд 1996, 300–303.

28 Шарановић-Светек В., Топографија и каталог римских коштанних предмета из Сирмијума, *Рад војвођанских музеја* 31, Нови Сад 1989, 107–153.

29 Неопходно је обратити пажњу на степен истражености римских цивилних насеља и некропола, како би се овај податак правилно интерпретирао.

зи из гробова широм Мезије показују да не постоји неко правило у погледу њиховог повезивања са одређеним погребним ритуалом, социјалним статусом или етничким пореклом, узрастом или полом покојника. Жетони и коцкице налажени су у гробовима од опеке (Сингидунум, Улица мајке Јевросиме 28; Ниш), у оловним саркофазима (Сингидунум, Косовска улица 47; Виминацијум). Једнако су заступљена оба погребна ритуала, инхумација и кремација. У случајевима када је било могуће опредељивање покојника по полу и узрасту (Виминацијум), показало се да су подједнако заступљени код одраслих и код деце, као и код оба пола.³⁰ Не постоји нека правилност ни у погледу карактера гробног инвентара, односно ниједна посебна врста предмета не јавља се заједно са жетонима и коцкама.

Понуђено је неколико објашњења за појаву жетона и коцака у фунерарном контексту. Једна интерпретација се ослања на стоичку филозофију и поглед на свет као на хазардну игру на табли, у којој људи представљају фигуре, док од броја на коцки зависи судбина на коју не могу да утичу.³¹ Неки истраживачи магична својства коцке везују за култ Венере, и то према подацима из историјских извора, у којима се наводи да се најбоље бацање, са две, односно три шестике, назива *Venus*. А. Јовановић сматра да налази из гробова сведоче управо о

поштовању овог култа. Анализирајући налазе са некропола Виминацијума који се везују за култ Венере (делфини, шкољке, игле са врхом у облику бисте богиње), аутор је уочио да се они не јављају у гробовима са жетонима и коцкицама, из чега је закључио да ти налази указују на присуство култа. Он, даље, сматра да је Венера (срећа) била потребна играчима на табли у свакодневном животу, као што је наклоност Венере Фунерарије била потребна покојницима у доњем свету.³² У интерпретацијама ових предмета примећује се извесна супротност између налаза из гробова и налаза откривених у другим контекстима. Уколико су нађени у термама, тавернама, кућама и утврђењима сматрају се деловима комплета за игру, док се коцкице и жетони из гробова тумаче као део ритуала везаног за сахрану и самог покојника, било да се ради о самоинтерпретацији покојника или о изношењу идеје о њему од стране живих сродника. Појединачни жетони и коцке у већини гробова указују на изношење идеје, при чему су један жетон или коцкица довољни да пренесу поруку, замењујући цео комплет. С друге стране, реално би било очекивати већи број оваквих налаза у цивилним и војним објектима, али је ситуација у пракси обрнута. У гробници из Ниша налазио се скоро цео комплет за игру (недостаје само табла, мада не треба искључити

30 Јанковић М., *op.cit.*, 2007.

31 Јовановић А., *op.cit.*, 141.

32 Јовановић А., Култ *Venus Funerariae* у Горњој Мезији, *Зборник Народног музеја* 9, Ниш 2000, 11.

могућност да је била од дрвета), а у непубликованом гробу из Виминацијума чак 59 жетона израђених од различитог материјала.³³ Насупрот томе, из цивилних и војних објеката потиче највише по три коцке или жетона.

Са територије Сингидунума нису познати предмети за игру из војних објеката, који до сада нису довољно истражени, нити се могу везати за искључиво војнички контекст. Налази овог типа познати су са неколико локалитета на лимесу и у унутрашњости (Pontes,³⁴ Timacum Minus,³⁵ Ulpiana³⁶). Треба свакако имати у виду да су коцкице, осим очигледног коришћења у играма на табли, употребљаване и у ритуалним и магијским радњама. Збир на њиховим наспрамним страницама увек је магични број седам.³⁷ Забране коришћења коцке у Риму углавном су доношене због профанизације религијских радњи, а не због хазардног карактера игара.³⁸

Мисаони карактер игара на табли, комплексност правила и раширеност међу различитим слојевима друштва показују колики су значај римски грађани придавали тренуцима доколице. По неким историјским изворима, учешће у играма на табли представљало је квалитетно проведено време у интелектуалном погледу, а вештина играња сматрана је „културном“,³⁹ чак и пожељном у неким друштвеним круговима. Други хроничари и песници из римског периода игре су, напротив, описивали као порок. Велики број извора који се односе на игре, без обзира на начин на који се њима баве, сведочи само о утиску који је таква врста активности остављала на савременике. Разумевање концепта игара на табли и радњи које их прате (коцкање, надметање, креативност...), као дела римске свакодневице, свакако ће допринети ширем сагледавању доколице и свакодневног живота римских грађана.

33 За информације о непубликованом материјалу са Виминацијума дугујем захвалност др Миомиру Кораћу и др Софији Петковић.

34 Јовановић А., *op.cit.*, 1977, 133.

35 Петровић П., Јовановић С., *Културно блажо књажевачког краја*, Београд 1997.

36 Јовановић А., *op.cit.*, 1977, 133.

37 Bíró M., *The Bone Objects of the Roman Collection*, Budapest 1994, 61.

38 *Ibid.*

39 Purcell N., *Literate Games: Roman Urban Society and the Game of Alea, Past and Present* 147, Oxford 1995, 31.

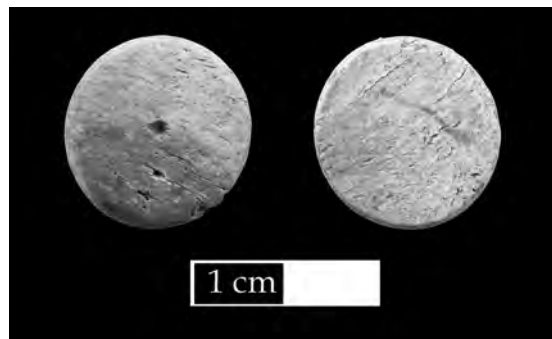
КАТАЛОГ

1. Локалитет: Античко насеље
Коштани жетон са равним странама
и три концентрична жлеба на једној
од њих (сл. 1).
Димензије: R = 1, 2 cm
Хронологија: IV–V век



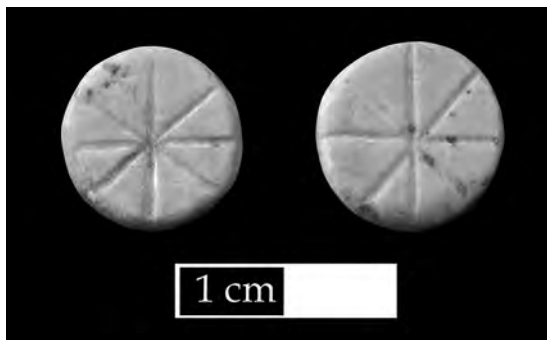
Слика 1. Коштани жетон са локалитета Доњи град, предња и задња страна
Fig. 1. Bone token found at the archaeological site of Donji Grad – obverse and reverse

2. Локалитет: Античко насеље
Коштани жетон са равним странама
и тачком у средини (сл. 2).
Димензије: R = 1, 9 cm
Хронологија: III век



Слика 2. Коштани жетон са локалитета Доњи град, предња и задња страна
Fig. 2 Bone token found at the archaeological site of Donji Grad – obverse and reverse

3. Локалитет: Улица кнеза Михаила 30;
испуна одбрамбеног рова
Коштани жетон равних страна, са уре-
заним линијама које површину деле на
осам приближно једнаких делова (сл. 3).
Димензије: R = 1, 6 cm
Хронологија: II–III век



Слика 3. Коштани жетон са локалитета Кнез
Михаилова 30, предња и задња страна
Fig. 3 Bone token found at the archaeological site at
No. 30 Knez Mihailova Street – obverse and reverse

4. Локалитет: Студентски трг бр. 9; под
куће
Коштани жетон, на горњој страни
конкаван, док је на доњој, равной
страни урезан натпис (сл. 4).
Димензије: R = 2, 1 cm
Хронологија: II век



Слика 4. Коштани жетон са локалитета
Студентски трг бр. 9, предња и задња страна
Fig. 4 Bone token found at the archaeological site at
No. 9 Studentski Trg – obverse and reverse

5. Локалитет: Цинцар Јанкова улица;
огњиште
Камени жетон полукружног пресека,
без ознака (сл. 5).
Димензије: $R = 1,8 \text{ cm}$; $h = 0,5 \text{ cm}$
Хронологија: IV век



Слика 5. Камени жетон са локалитета у Улици
Цинцар Јанка

Fig. 5 Stone token found at the archaeological site
in Cincar Janka Street

7. Локалитет: Ушће
Коштани жетон полукружног пресека,
са урезаним окцима (сл. 7).
Димензије: $R = 2 \text{ cm}$; $h = 0,6 \text{ cm}$
Хронологија: I–IV век



Слика 7. Коштани жетон са локалитета Ушће,
ИБ 2361

Fig. 7 Bone token found at the archaeological site of
Ušće, IB 2361

6. Локалитет: Улица мајке Јевросиме 28;
гроб
Плочастни жетон од црне стаклене
пасте, кружног пресека, са урезаним
концентричним линијама (сл. 6).
Димензије: $R = 2 \text{ cm}$
Хронологија: после 238. године



Слика 6. Жетон од стаклене пасте из Улице мајке
Јевросиме 28

Fig. 6 Glass-paste token found at the archaeological
site at No. 28 Majke Jevrosime Street

8. Локалитет: Косовска улица 47; гроб
Коштана коцка за игру, обележена
бројевима од 1 до 6, тако да наспрам-
не стране дају збир 7.
Димензије: непознато
Хронологија: непознато

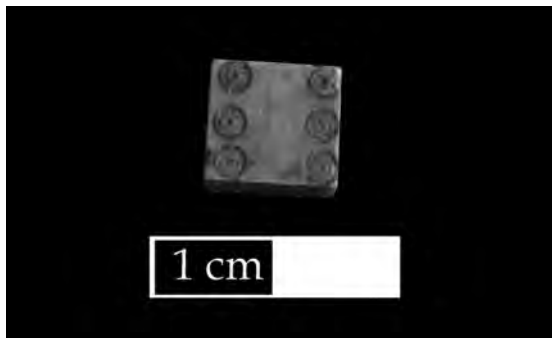
9. Локалитет: Косовска улица 47; гроб
Коштана коцка за игру, обележена
бројевима од 1 до 6, тако да наспрам-
не стране дају збир 7.
Димензије: непознато
Хронологија: непознато

10. Локалитет: Ушће

Коштана коцкица за игру, обележена бројевима од 1 до 6, тако да наспрамне стране дају збир 7 (сл. 8).

Димензије: 0,8 x 1 x 1 cm

Хронологија: I–IV век



Слика 8. Коштана коцка са локалитета Ушће, ИБ 2498

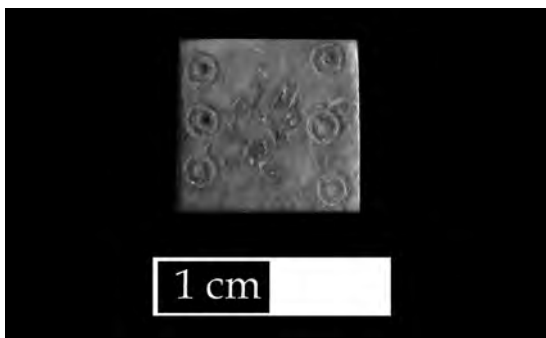
Fig. 8 Bone dice found at the archaeological site of Ušće, IB 2498

12. Локалитет: непознат

Коштана коцкица за игру, обележена бројевима од 1 до 6, тако да наспрамне стране дају збир 7 (сл. 10).

Димензије: 1,2 x 1,5 x 1,5 cm

Хронологија: I–IV век



Слика 10. Коштана коцка са непознатог локалитета

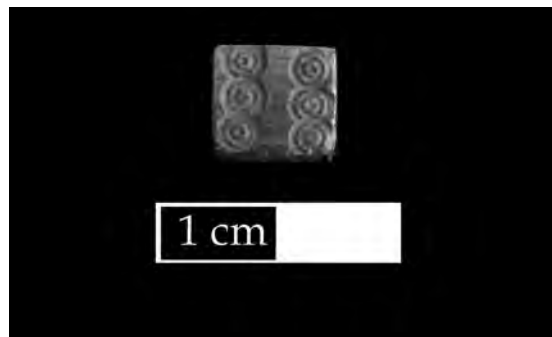
Fig. 10 Bone dice found at an unidentified archaeological site in the vicinity of Belgrade

11. Локалитет: непознат

Коштана коцкица за игру, обележена бројевима од 1 до 6, тако да наспрамне стране дају збир 7 (сл. 9).

Димензије: 0,9 x 1 x 1 cm

Хронологија: I–IV век



Слика 9. Коштана коцка за игру са непознатог локалитета из околине Београда, ИБ 2992

Fig. 9 Bone dice found at an unidentified archaeological site in the vicinity of Belgrade, IB 2992

13. Локалитет: Цинцар Јанкова улица; отпадна јама

Фрагмент керамичке опеке са урезаном таблом на једној страни. Поља су урезана у облику квадрата, слично данашњим шах-таблама (сл. 11).

Димензије: 9 x 14 cm

Хронологија: II–III век



Слика 11. Фрагмент опеке са урезаном таблом са локалитета у Улици Цинцар Јанка

Fig. 11 Tile fragment with an incised game-board found at the archaeological site in Cincar Janka Street

14. Локалитет: Рајићева улица

Фрагмент керамичке опеке са урезаном таблом на једној страни. Поља су урезана у облику квадрата, слично данашњим шах-таблама (сл. 12).

Димензије: 16 x 11,7 x 3,9 cm

Хронологија: IV век



Слика 12. Фрагмент опеке са урезаном таблом за игру са локалитета у Рајићевој улици

Fig. 12 Tile fragment with an incised game-board found at the archaeological site in Rajičeva Street

16. Локалитет: непознат

Опека са урезаном таблом за игру. Очувана је комплетна табла за мице (сл. 14).

Димензије: 17 x 17 cm

Хронологија: непознато



Слика 14. Фрагмент опеке са урезаном таблом са непознатог локалитета из Београда

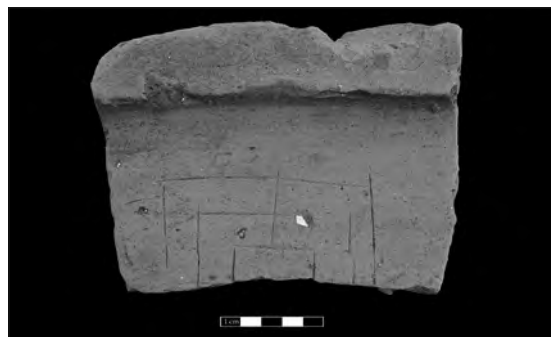
Fig. 14 Tile fragment with an incised game-board found at an unidentified archaeological site in the vicinity of Belgrade

15. Локалитет: Рајићева улица

Фрагмент опеке са урезаном таблом на једној страни. Очувана је половина табле за мице (сл. 13).

Димензије: 16,3 x 10,2 x 3,5 cm

Хронологија: IV век



Слика 13. Фрагмент опеке са урезаном таблом за игру са локалитета у Рајићевој улици

Fig. 13 Tile fragment with an incised game-board found at the archaeological site in Rajičeva Street

Marko A. Janković*

ROMAN BOARD GAMES IN SINGIDUNUM AND ITS ENVIRONS

Summary

The first discovery of dice was made accidentally in 1908 during the construction of Belgrade's telephone switch building, and the last one in 2008. The century-long exploration of ancient Singidunum has uncovered sixteen finds that can be associated with board games. The body of finds is not large but it is illustrative enough because the finds come from different archaeological contexts. A problem in making a catalogue of this type of finds is the unpublished material. Counters, boards and dice have not been attractive enough for researchers and most are referred to only cursorily. The finds have been referred to as items in collections in MA and PhD theses dealing with a particular kind of finds, or as items in exhibition catalogues. Texts specifically discussing this theme are few. The finds cover the period of the 1st to 4th centuries, or the period of Roman rule. The finds of dice, counters and boards from Singidunum and its environs should be looked at in the context of a larger whole, the Roman Empire, rather than in isolation. Such finds do not occur before the Roman conquest of what was to become the province of Moesia. The popularity of board games is evidenced by 223 published finds from more than forty sites across Serbia.

Most finds from Singidunum come from civilian contexts. Whether recovered from dump pits or from hearths, what they have in common is that they were discarded while still "in circulation"; which is a probable explanation for the isolated discoveries. A similar example has been registered on Sirmium's Site 80 (city's dump yard), which yielded four discarded counters, or Site 44, where a counter was discovered in the dump pit of a bone-carving workshop. The site at 9 Studentski Trg yielded an inscribed bone counter such as found across the Roman Empire, but the only such piece known from Serbia. Its importance resides in the fact that it is the only piece found on the floor of a house, meaning that it had been in use before the house was abandoned.

* Marko A. Janković, archaeologist, Belgrade

The finds from burials constitute the largest group of such finds from Moesia. Of 223 finds, 157 come from burials, which accounts for 70% of the total number. As they were found on sites all over Moesia, there does not seem to be a pattern relating them to any particular funeral rite, or to the social or ethnic background, age or sex of the deceased. Counters and dice were found in brick-built graves (Singidunum: 28, Majke Jevrosime St; Niš), in leaden sarcophagi (Singidunum: 47, Kosovska St; Viminacium) and in cremation burials (Viminacium). In the cases where the age and sex of the deceased could be determined (Viminacium), it turned out that they were equally distributed between adults and children of both sexes. No pattern in the grave goods seems to be recognizable, i.e. the finds of dice and counters do not occur in association with any particular type of finds. There are several explanations for the presence of counters and dice in funerary contexts. One of them refers to Stoic philosophy with its view of the world as a board game of chance, with humans being mere gaming pieces and the dice, thrown by someone else, deciding the outcome of the game beyond their influence. Others relate the magical properties of dice to the cult of Venus Funeraria. Just as gamers in this world needed Venus' sympathy, so the dwellers of the Underworld needed the sympathy of Venus Funeraria. It is well known that the best throw of dice, two or three sixes depending on the number of dice, is known as the Venus throw. In his analysis of the contents of some of Viminacium's graves, A. Jovanović observes that the dice do not occur in association with other types of finds relatable to the cult of Venus such as dolphins, shells, pins with heads in the form of Venus' bust. In the discussion about the symbolism of the finds, a certain distinction is made between the finds from burials and those from other contexts. The finds from *thermae*, taverns, houses and fortresses are interpreted as elements of the game set, and the dice and counters from burials are interpreted as elements of the rite related to the funeral and to the deceased, whether seen as the deceased's self-interpretation or as an expression of the living relatives' beliefs. The isolated finds of counters and dice in most graves would suggest the expression of beliefs, where a single counter or die is enough to convey a message as a substitute for the whole set. On the other hand, it would be logical to expect a larger number of finds in civilian or military buildings. The situation is quite the opposite. A tomb in Niš yielded almost the whole game set (only the board is missing, although a wooden one should not be ruled out), while an unpublished grave at Viminacium contained as many as 59 counters made of different materials. These instances stand in stark contrast to most cases from civilian and military buildings where no more than three dice or counters are found in association.

The finds of board games, which are associated with leisure time, departs from anything known so far in the archaeological literature dealing with Roman society. The subject of this paper may seem flippant or even unnecessary, but any belittlement of such finds takes us a step farther from a comprehensive picture of the society that produced them. Leisure time is a little known aspect of Roman everyday life and our knowledge amounts to written sources created at different times and on different occasions. Therefore the body of such finds is a useful basis for exploring this aspect of Roman everyday life. The intellectual nature of board games, their intricate rules and practising in different strata of society shed light on the importance the Romans attached to their leisure time. According to some historical sources, time spent playing board games was time well spent intellectually, and the skill was considered “cultural”, in some circles even desirable. By contrast, other chroniclers and poets of the Roman period considered it an immoral vice. Many sources referring to games, regardless of the way in which they deal with them, provide nothing more than the impression of the contemporaries. Understanding the concept of board games and associated activities (gambling, competition, creativity...) would contribute to a broader understanding of the ancient Romans leisure time and everyday life.