

Divertir, éduquer et corriger : pratiques du jeu en Europe, du Moyen Âge à la première Modernité (XII^e-XVI^e s.)

Colloque international

Sorbonne Université et Université catholique de Louvain

Paris, les 9 et 11 octobre 2024

*Per tre cagioni fu trovato questo giuoco. La prima fu per correzione del re, la seconda per ischifare ozio, la terza fu per trovare i molte guise sottili ragioni*¹.

Le jeu, aux dires de Jacques de Cessoles dans son *Libellus de moribus hominum*, ne se place pas uniquement sous le signe de la distraction : certains divertissements, tels que le jeu d'échecs, offrent la possibilité de se soustraire aux tentations de la paresse tout en incitant à la vertu et à l'exercice de la raison. Les *sottili ragioni* qu'évoque en toscan le traducteur anonyme du *Libellus* rappellent ainsi que la fonction récréative du « jeu des rois », pour importante qu'elle soit, se complète aussi de certaines qualités qui s'inscrivent dans le champ de l'intellect et de la morale. Divertissement subtil dont l'invention est attribuée au Moyen Âge à de prestigieuses figures du savoir – le philosophe Xerxès pour Jacques de Cessoles, le mathématicien Attalus pour Jean de Meun² –, les échecs comptent parmi ces jeux de stratégie dont la pratique apparaît comme un vecteur d'enseignement et d'apprentissage, propice à l'expression et à la transmission de compétences physiques ou cognitives et à l'enseignement de normes de comportements.

Ces trois fonctions, divertissante, didactique et morale qu'exercent les loisirs au Moyen Âge s'avèrent un crible efficace pour interroger le rapport des jeux au savoir et les rôles qu'ils tiennent dans la codification ou la contestation des « valeurs de références qui disciplinent la société médiévale³ ». Tous les jeux, en effet, ne sont pas jugés à même de remplir un office didactique et de promouvoir des conduites légitimes. La partition traditionnelle entre le jeu d'échecs, qui se situe du côté de la sagesse, et le jeu de dés, tenu pour diabolique et infamant⁴, illustre la manière dont le paysage ludique se trouve polarisé au Moyen Âge entre loisirs licites ou illicites, entre divertissements « civilisateurs » et jeux néfastes.

L'un des objectifs de ce colloque est précisément d'analyser cette opposition afin de cerner, d'une part, l'inscription problématique des jeux dans l'espace social, et d'autre part la manière dont les divertissements sont représentés dans le champ littéraire. Dans quelle mesure ces trois fonctions dictent-elles le jugement que portent les clercs et les législateurs sur les divertissements ? Comment se coordonnent-elles aux représentations symboliques que les loisirs véhiculent dans les lettres médiévales ?

¹ IACOPO DA CESSOLE, *Libellus de moribus hominum et de officiis nobilium ac popularium super ludo scaccorum. Volgarizzamento italiano trecentesco*, A. SCOLARI (éd.), Genova, Genova University Press, 2019, p. 9.

² JACQUES DE CESSOLES, *Le jeu des eschaz moralisé, traduction de Jean Ferron (1347)*, A. COLLET (éd.), Paris, Champion, coll. « Les classiques français du Moyen Âge », 1999, p. 129 ; GUILLAUME DE LORRIS et JEAN DE MEUN, *Le Roman de la rose*, A. STRUBEL (éd. et trad.), Paris, Librairie Générale Française, coll. « Lettres gothiques », 1992, v. 6687-6689, p. 374.

³ CLAUDE GAUVARD, ALAIN BOURREAU, ROBERT JACOB et CHARLES DE MIRAMON, « Les normes », dans J.-C. SCHMITT et O. G. OEXLE (dir.), *Les tendances actuelles de l'histoire du Moyen Âge en France et en Allemagne*, Paris, PUPS, 2002, p. 461-492, part. p. 469.

⁴ Nous renvoyons, à propos de l'ascendance démoniaque des jeux de hasard, à la sentence de Jean Chrysostome dans son *Homilia 6 in Matthaëum* : « *Non enim Deus id dat ut ludamus, sed diabolus* ». PG, 57-70, *Homilia VI*, 6.

La réflexion, sans se limiter à ces questionnements, pourra notamment porter sur les domaines suivants :

- **Jeu et législation** (jeux et interdictions judiciaires ; rapport entre jeu et argent : quelles sont les sommes autorisées ? Quelle doit être l'origine de cet argent ?)
- **Jeu et didactique** (place des jeux dans l'apprentissage et pédagogie ludique. Cela peut inclure des jeux de société, des énigmes, des jeux mathématiques, voire des jeux de rôle ou de simulation qui peuvent être employés pour faciliter l'acquisition de compétences liées à des professions spécifiques ; il s'agit aussi de s'interroger sur la notion de ludification, qui suppose d'appliquer des mécanismes de jeux à des domaines qui ne relèvent pas nécessairement de la sphère ludique)
- **Jeu et littérature allégorique** (analyse des jeux comme outils d'analyse et de transmission de valeurs, dans le domaine érotique, esthétique social et spirituel)
- **Jeux et pratiques d'écriture** (analyse des textes qui définissent les pratiques individuelles et les règles collectives, entre improvisation et codification ; le lexique du jeu ; l'étude des règles l'un ou de l'autre des jeux médiévaux, par exemple le jeu de paume, l'emploi de la métaphore échiquienne)

Ce colloque international et interdisciplinaire se tiendra **le 9 octobre à la Sorbonne et le 11 octobre à l'Université catholique de Louvain**. Il invite les médiévistes de toutes disciplines – histoire, littérature, linguistique, musicologie, droit, histoire de l'art, etc. – à contribuer à ces réflexions.

Les propositions de communication (25 minutes) rédigées en français, anglais ou italien et n'excédant pas 500 mots, devront être envoyées avant le 27 mars 2024
alessandra.stazzone@sorbonne-universite.fr et maxime.kamin@uclouvain.be,
accompagnées d'une courte présentation bio-bibliographique.

Coordination scientifique :

Alessandra Stazzone, Sorbonne Université et Maxime Kamin, Université catholique de Louvain

Comité scientifique :

Estelle Doudet, Université de Lausanne

Frédérique Dubard de Gaillarbois, Sorbonne Université

Joëlle Ducos, Sorbonne Université

Amandine Mussou, Université Paris-Cité

Johannes Bartuschat, Université de Zurich

Mattia Cavagna, Université catholique de Louvain

Manuele Gagnolati, Sorbonne Université

Antonio Scolari, Gênes