

AVANT-PROPOS

Marie-Madeleine Castellani
Matthieu Marchal

3

Pour faire écho aux Jeux Olympiques et Paralympiques de Paris 2024, le présent numéro de *Bien Dire et Bien Apprendre* propose une réflexion sur la représentation des jeux et des exercices corporels dans la littérature médiévale française.

Qu'il soit public ou à caractère privé, le jeu, moment privilégié de récréation (*deduit, deport, esbanoïement, esbatement*) ou de développement physique, occupe une grande place dans la société médiévale. Selon une typologie bien connue – souvent rappelée dans des dossiers pédagogiques qui accompagnent la visite de châteaux médiévaux –, on distingue au Moyen Âge plusieurs types d'activités ludiques, physiques ou intellectuelles : les jeux d'enfants (cerceau, toupie, billes, boules de neige), les jeux de précision (boules, quilles, palets), les jeux de balle (*soule*, jeu de paume), les jeux d'adresse et d'équilibre (échasses, patins à glace, lancers de hache ou de couteau), les jeux d'exercices à vocation guerrière (chasse, lutte – aux poings ou aux bâtons –, quintaine, tirs – à l'arc et à l'arbalète –, *behourt*, joutes), les jeux de stratégie (tric-trac, dames, échecs), les jeux de cartes, les jeux de dés et autres jeux d'argent.

Les contributions réunies dans ce numéro offrent une plongée dans les représentations littéraires liées aux jeux et aux activités physiques et « sportives » de loisir au Moyen Âge.

Tous les genres littéraires sont représentés dans les articles de ce dossier qui entend couvrir l'ensemble de la période médiévale (XII^e-XV^e siècles). Sont en effet envisagés successivement différents extraits de textes latins ou vernaculaires – pour la plupart rédigés en français – issus de récits édifiants (*Le Livre des abeilles* du prédicateur Thomas de Cantimpré), de poèmes de circonstance (*Le Tournoi de Chauvency* de Jacques Bretel), de textes courts (*Le Dit du Prunier*), de la lyrique (*Le Livre*

codifiés pour le jeu. Les auteurs du Moyen Âge divisent ainsi l'espace intérieur entre, d'une part, les divertissements caractéristiques de la société aristocratique, tels que les jeux de stratégie (*tables*, échecs), les activités chorégraphiques ou la pratique musicale, et, d'autre part, les jeux de dés et de hasard, souvent pratiqués à la taverne. De son côté, l'espace extérieur (forêts, champs, arènes sportives) semble destiné à la pratique d'activités physiques (chasse, jeu de paume, *soule* à la crosse) et aux activités ludiques à caractère guerrier (lancers, joutes, *bohört* et *quintaine*). Ces deux types de jeux et leur dérive possible vers des disputes et des rixes véritables sont étudiés par Marie-Madeleine Castellani dans l'*Historia regum Britanniae* et sa translation par Wace dans le *Roman de Brut*.

Si le jeu constitue indéniablement un divertissement festif, où se manifestent des émotions joyeuses, individuelles ou collectives, grâce à des interactions sociales, il joue également un rôle éducatif. Plusieurs articles mènent donc une réflexion sur les rôles pédagogiques du jeu.

En se penchant sur la complémentarité entre les jeux de stratégies et les jeux d'adresse dans les récits d'*enfances* des romans de chevalerie bourguignons du XV^e siècle, Matthieu Marchal affirme que le jeu contribue à l'éducation courtoise et militaire de jeunes héros qui s'offrent comme des modèles pour la noblesse du temps. Dans sa contribution, Amandine Mussou démontre quant à elle que la toupie, liée dans les textes littéraires à différentes valeurs parfois contradictoires (innocence, inconstance et prédispositions à la tromperie, sommeil profond de l'ivresse) n'est pas un objet ludique dérisoire et insignifiant. Chez de nombreux écrivains, elle suscite également la réflexion et elle se prête, par exemple, à des réflexions scientifiques sur « le vertige du mouvement et la crainte de son interruption ». En analysant une traduction toscane du XIV^e siècle du *Ludus Scacchorum* de Jacques de Cessoles, Alessandra Stazzone montre également que l'opposition manichéenne qui se manifeste entre le quatrième et le huitième pions du jeu d'échecs (ce dernier étant marginalisé et exclu du jeu social, parce qu'il ne travaille pas et qu'il a un fort penchant pour le vol et les jeux de hasard) permet paradoxalement d'évaluer la moralité des pratiques ludiques et de mettre en lumière les dangers du jeu de hasard lié aux péchés capitaux, et en particulier à la luxure. Selon Maxime Kamin, enfin, la moralisation d'un divertissement profane comme le jeu de paume est utilisée comme prétexte pour diffuser un savoir spirituel sous forme allégorique. Après avoir été moralisées, les règles et les pratiques ludiques du *Jeu de la Paulme* sont un reflet des préceptes de la foi et visent à inspirer la conduite exemplaire et vertueuse du bon chrétien, c'est-à-dire la pratique de la dévotion et de la contemplation.

Ce volume met donc en exergue la grande diversité des activités ludiques, physiques ou plus intellectuelles, leur présence dans le quotidien de toutes les classes sociales durant l'ensemble de la période médiévale. Au-delà de leur description et de leur fonction de divertissement, les jeux sont utilisés par tous les genres littéraires comme points d'appui exemplaires de réflexions portant sur des questions philosophiques, éthiques, sociales ou politiques. Le jeu, loin d'être uniquement une caractéristique de l'enfance permet de préparer à la vie d'adulte, de transmettre des règles de vie en commun, de mettre en place et d'approfondir une morale de vie individuelle et collective.

Que la lecture de ce volume soit une découverte de la multiplicité de ces jeux parfois oubliés et de leur rôle éminent dans la société médiévale !