

Le dit de l'*Espinette amoureuse* de Jean Froissart, qui relate sur un mode pseudo-autobiographique les tribulations de son amour de jeunesse, est resté célèbre surtout pour son prologue, dans lequel apparaît une liste de 55 jeux d'enfants, soit la plus longue dans un texte français avant les 217 jeux du *Gargantua* de Rabelais. Considéré tantôt comme un document historique émouvant et coloré¹, tantôt comme produisant un effet de réel rhétorique au service du sens poétique², le catalogue de ces jeux transmet en tout cas une impression de naturel qui ne laisse pas le lecteur indifférent et lui permet d'imaginer sans peine des enfants du XIV^e siècle en train de s'amuser et de se chamailler dans les rues de Valenciennes, d'où est originaire l'auteur. La plupart de ces jeux sont liés à l'espace extérieur et aux éléments naturels, mais il y en a

1. — A. PLANCHE, « Culture et contre-culture dans l'*Épinette amoureuse* de Jean Froissart : les écoles et les jeux », dans *L'Enfant au Moyen Âge : littérature et civilisation*, Aix-en-Provence, CUERMA, 1980 (*Senefiance*, 9), p. 389-403, voit dans l'*Espinette* « les fragments de chronique d'une enfance vieille de plus de six siècles, mais plus fraîche que toutes les reconstitutions honnêtes ou brillantes, une enfance vue par un enfant » (p. 402).

2. — B. RIBÉMONT, « Les *realia* : un concept à définir. L'exemple de l'*Espinette amoureuse* de Froissart (les jeux de l'enfance) », dans *Les "Realia" dans la littérature de fiction au Moyen Âge. Actes du colloque du Centre d'études médiévales de l'Université de Picardie-Jules Verne. Chantilly, 1-4 avril 1993*, dir. D. BUSCHINGER et W. SPIEWOK, Greifswald, Reineke, 1993 (Wodan, 25. Serie. 3. Tagungsbände und Sammelchriften, 12 – Greifswalder Beiträge zum Mittelalter, 10), p. 153-167.

Le catalogue des jeux, qui s'étend sur les vers 151-248, frappe par son aspect vivant et presque familial. Cette impression est d'une part due au fait que la majorité d'entre eux se déroulent à l'extérieur et exploitent des éléments naturels qui sont le support d'activités intemporelles. Le premier jeu cité consiste par exemple à faire un barrage sur l'eau d'une rivière au moyen d'une tuile : *Je faisoie bien une escluse/ En un ruissot d'une tieulette* (v. 152-153) ; on trouve aussi en vrac la mention d'une chasse aux papillons, d'un jeu qui consiste à faire voler une plume au gré du vent, d'une course aux poires, dont le principe est sans doute de ramasser le plus de poires possibles en un temps donné⁷, d'un jeu consistant à faire rouler des noix comme des billes dans de petites tranchées, et même de l'observation de bulles se déplaçant dans l'eau à travers un petit tuyau. D'autre part, il y a plusieurs jeux qui sont encore connus aujourd'hui, étant donné que, comme le remarque Alice Planche, « [l]es sociétés enfantines sont très conservatrices, leur rituel est des plus solid[e] »⁸ ; c'est par exemple le cas de pile ou face, le *piloter* (v. 207), de l'*agnelet* (v. 221), interprété par l'éditeur comme un jeu de saute-mouton⁹, de colin-maillard, appelé *oste moi de Colinet* (v. 222), ou encore des *reponniaus* (v. 226), qui désignent une partie de cache-cache. Cependant, cette familiarité apparente ne concerne pas tous les jeux, puisque certains d'entre eux ont donné lieu à des interprétations diverses : Anthime Fourrier voit dans le *larron Engherant* un jeu de gendarmes et de voleurs¹⁰, mais cette hypothèse n'est pas partagée par Jean-Michel Mehl¹¹. D'autres encore restent tout à fait obscurs quant à leur déroulement, comme l'*esbahi* (v. 224) ou le *corne de buef au sel* (v. 235).

Alice Planche distingue pour les jeux de l'*Espinette* les « jeux d'imitation et de construction » et les « jeux de règles ». Les jeux d'imitation, qui relèvent du domaine de la *mimicry* développée par Roger Caillois¹² et auxquels nous reviendrons, sont en général prisés par les enfants en ce qu'ils miment une activité d'adultes : s'ils ne jouent pas à la dinette, les enfants de Valenciennes jouent par exemple à *l'avainne* (v. 226), un jeu qui consiste à imiter le geste de la semence de l'avoine¹³. Les jeux de

7. — Jean FROISSART, *L'Espinette amoureuse*, éd. cit., p. 176, n. 209.

8. — A. PLANCHE, « Culture et contre-culture dans l'*Épinette amoureuse* de Jean Froissart », p. 399.

9. — Jean FROISSART, *L'Espinette amoureuse*, éd. cit., p. 177, n. 221.

10. — *Ibid.*, p. 176, n. 210.

11. — J.-M. MEHL, *Les Jeux au royaume de France du XIII^e au début du XVI^e siècle*, Paris, Fayard, 1990 (*Nouvelles études historiques*), p. 484.

12. — R. CAILLOIS, *Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1967 (*Folio. Essais*, 125) (1^{re} éd., 1958), p. 61-67.

13. — Jean FROISSART, *L'Espinette amoureuse*, éd. cit., p. 177, n. 226.

construction sont ceux, déjà cités, qui consistent en de petites créations à partir d'objets naturels, comme la réalisation *en un val/ D'un ruissot ou d'un acoulin/ Sus deux tieulettes un moulin* (v. 156-158). Les jeux de règles se rapportent à ceux de type cache-cache ou colin-maillard, et portent en général un nom précis plutôt qu'une description de l'activité. Sous réserve qu'il en aille autrement pour les jeux qu'on ne peut rattacher à rien de connu, on constate que la grande majorité des jeux présents dans le catalogue peuvent être qualifiés de « sportifs ». Il y en a certes quelques-uns qui sont plutôt des jeux de langage, comme les *adeviniaus* (v. 225) ou les *risees* (v. 227), c'est-à-dire des devinettes et des plaisanteries, mais ils sont en nette infériorité numérique et toujours accompagnés dans la séquence par une activité physique ou requérant un objet, par exemple *A l'erbelette et as risees* (v. 227), l'*erbelette* désignant un tir à la courte-paille.

Ces jeux se pratiquent pour la plupart à l'extérieur, même si l'on trouve à un endroit la mention *dedens cambre* (v. 224). Il est toutefois difficile de savoir combien de jeux cela concerne, puisque les vers qui suivent (v. 219-240) sont constitués d'une longue énumération :

*Aussi en cest avenement
 Jeuiens nous au roi qui ne ment,
 Aux barres et a l'agnelet,
 A « oste moi de Colinet »,
 A « je me plaing qui me feri »
 Et, dedens cambre, a l'esbahi
 Et aussi aux adeviniaus,
 A l'avainne et as reponniaus,
 A l'erbelette et as risees,
 A l'estuet et as reculees,
 Au mulet, au salir plus haut
 Et a le carette Michaut,
 Puis a le coulee bellee
 Qu'on fait d'une carole lee,
 Au cache lievre, a le clingnete,
 Ossi a la sote buirete,
 A le corne de buef au sel,
 Et au jetter encontre un pel
 Ou deniers de plonc ou pieretes ;
 Et si faisons fosseletes
 La ou nous bourlions as nois :
 Qui en faloit, c'estoit anois.*

Si on considère que l'expression du lieu étend sa portée jusqu'au bout de cette énumération, il y aurait dix-sept jeux qui se jouent en intérieur,

tous compléments du verbe « jouer à » (v. 220). Les jeux d'extérieur reprendraient alors au v. 238 avec le jeu de noix utilisées comme des billes qui nécessite de creuser des *fosseletes*, ce qui se fait plus facilement dans la terre que dans une chambre ; c'est de plus le début d'une nouvelle proposition marquée par *Et si*. Il est cependant plus logique de penser qu'elle ne s'applique qu'au jeu qui la suit directement, à savoir l'*esbahi*, et que la suite de l'énumération vient reprendre celle des jeux qui précèdent l'expression du lieu et dépendent du même verbe « jouer à ». Si les *adeviniaus* ne sont pas liés à un cadre intérieur ou extérieur particulier, les divertissements qui suivent sont sans doute plutôt pratiqués à l'extérieur, comme la semence d'avoine, le *cache lievre* (v. 233), qu'Anthime Fourrier assimile à une vraie chasse au lièvre¹⁴, ou encore l'*estuet*, qui désigne la balle du jeu de paume.

En somme, les jeux du catalogue de l'*Espinette* appartiennent à une catégorie particulière de divertissements, puisque, comme le résume Alice Planche :

« [...] le narrateur évoque des jeux connus par tous, mais non pas tous les types de jeux connus. Sans rien classer, il nous rend perceptibles et la pérennité de l'enfance et un type d'enfant extraverti, tourné vers l'activité du corps et vers la vie en groupe¹⁵. »

Il apparaît de plus que le narrateur rejette explicitement les jeux considérés comme plus sérieux, ce qu'il appelle des « grands jeux »¹⁶ : *Aux des, aux escés et aux tables/ Et a ces grans jeux delitables/ Les jeux ne voloie pas tels* (v. 177-179). Ce rejet est accentué par le contraste que crée la rime équivoque du vers suivant : *Mais de terre a faire pastés,/ Rons pains, flannés et tartelettes* (v. 180-181). L'opposition entre *pas tels* et les *pastés* de terre évoqués ensuite est très parlante, puisqu'elle montre bien que l'intérêt du jeune narrateur se portait vers une activité physique plutôt qu'intellectuelle et impliquant même de préférence de finir couvert de boue ; elle dénote une conscience de diverses catégories de jeux, qui ne concernaient peut-être pas le même public, étaient pratiqués dans des cadres différents et ne nécessitaient pas les mêmes ressources matérielles, le plateau d'échecs étant un support plus élaboré que des poires ou de l'eau.

14. — *Ibid.*, p. 177, n. 233.

15. — A. PLANCHE, « Culture et contre-culture dans l'*ÉpINETTE AMOUREUSE* de Jean Froissart », p. 399-400.

16. — La dénomination « jeu de tables » est imprécise et peut désigner plusieurs jeux, cf. J.-M. MEHL, *Les Jeux au royaume de France*, p. 135-148. En tous les cas, il est très souvent associé dans les textes aux échecs et aux dés.

Le « Roi qui ne ment », un jeu du cœur

Cela étant, il est curieux que les enfants de Valenciennes s'adonnent au « Roi qui ne ment », qui relève plus de la séduction courtoise que de l'enthousiasme enfantin pour la gadoue. Ce jeu est assez largement répandu dans la littérature française médiévale, depuis sa première apparition écrite en 1285 dans le *Tournoi de Chauvency* de Jacques Bretel¹⁷. Il n'est d'ailleurs connu que par son existence littéraire, puisqu'il n'est attesté dans aucune source documentaire. On peut reconstituer les règles suivantes à partir de ses différentes représentations¹⁸ : un groupe mixte de jeunes gens en âge de séduire se réunit et élit un roi ou une reine pour mener le jeu. Ce roi ou cette reine ludique va ensuite poser des questions de casuistique amoureuse à chacun des participants, puis se faire questionner en retour. Ces questions, qui forment le matériau de base du jeu, sont des *demandes d'amour* : on les trouve à la fois insérées dans des textes narratifs, entre autres dans les *Vœux du Paon* de Jacques de Longuyon¹⁹ ou le *Chevalier errant* de Thomas de Saluces²⁰, et dans des listes de questions-réponses conservées dans une trentaine de témoins et disposées de manière extrêmement variable, allant de 6 questions-réponses à 273 pour le manuscrit le plus fourni, le manuscrit de Chantilly, Musée Condé, 654²¹. Les questions, toujours à thème amoureux, prennent différentes formes, de la devinette au dilemme de type énoncé de jeu-parti, en passant par la définition de points de doctrine de la *fin'amor* ; voici par exemple l'un des 31 échanges qui apparaissent dans le *Chevalier errant* et que Margaret Felberg-Levitt intègre au corpus, attribués à des

17. — Voici, dans l'ordre chronologique, les œuvres qui à notre connaissance citent le jeu : le *Tournoi de Chauvency* de Jacques Bretel, un jeu-parti entre Colart le Changeur et Mahieu de Gand, les *Vœux du Paon* de Jacques de Longuyon, le *Sentier batu* de Jean de Condé, le *Dit du prunier*, le *Remède de Fortune* et le *Voir Dit* de Guillaume de Machaut, l'*Espinette amoureuse* et le *Joli Buisson de Jonece* de Jean Froissart, et le *Livre du Chevalier de la Tour Landry pour l'enseignement de ses filles* de Geoffroy de la Tour Landry.

18. — Cf. E. LANGLOIS, « Le jeu du Roi qui ne ment et le jeu du Roi et de la Reine », *Romanische Forschungen*, t. 23, 1907, p. 163-173 ; R. F. GREEN, « Le Roi qui ne ment and Aristocratic Courtship », dans *Courtly Literature, Culture and Context*, éd. K. BUSBY et E. KOOPER, Amsterdam / Philadelphie, John Benjamins Publishing Company, 1990 (*Utrecht Publications in General and Comparative Literature*, 25), p. 211-225 ; M. FELBERG-LEVITT, « Jouer aux demandes d'amour », *Le Moyen Français*, t. 38, 1997, p. 93-124.

19. — Cf. l'analyse de ce passage par H. BELLON-MÉGUELLE, *Du Temple de Mars à la chambre de Vénus*, p. 373-398.

20. — Cf. l'analyse de A.-M. FINOLI, « Un gioco di società, "Le Roi qui ne ment" e le "demandes en amour" nel *Chevalier errant* di Tommaso III di Saluzzo », *Studi Francesi*, t. 80, 1983, p. 257-264.

21. — L'édition de référence est *Les Demandes d'amour*, éd. M. FELBERG-LEVITT, Montréal, CERES, 1995 (*Inedita & rara*, 10), qui réunit un ensemble de 363 questions-réponses.

amants célèbres à la cour de la déesse d'amour où le jeu est mené par Vénus elle-même et Alexandre :

*Lors dist la royne Genevre a monseigneur Lancelot du lac :
Amis, il est uns homs qui ayme loyaument et tant envers sa dame a
desservi qu'elle lui consent une nuit de gesir avecques lui, ne ne voudra
qu'il l'acole ne touche : lequel fait plus l'un pour l'autre ?
Dist Lancelot :
Certes, la dame.
Lors en sousrist la deesse d'Amours et Alixandre qui ce oyoient. Mais
Alixandre disoit que le guerredon n'estoit mie trop grant selon la paine*²².

Le *Chevalier errant* n'utilise pas nommément l'étiquette « Roi qui ne ment » pour qualifier le jeu, mais celle de « demandes et réponses d'amour », qui devait être très semblable. Il existe un troisième jeu similaire, cité dans le *Jeu de Robin et Marion* d'Adam de la Halle, le jeu « Aux Rois et aux Reines », mais Ernest Langlois propose d'y voir une parodie du jeu « Au Roi qui ne ment », volontairement mal qualifié par des bergers dans un cadre pastoral²³.

Il ne semble pas y avoir de règles bien précises au « Roi qui ne ment », hormis celle de dire la vérité²⁴ et de ne pas se dérober aux questions. Il est admis que derrière la représentation littéraire se cache une pratique réelle : pour Richard F. Green, les *demandes d'amour* et par extension le « Roi qui ne ment » sont un moyen socialement acceptable de véhiculer des tensions érotiques²⁵. Ce divertissement se pratiquait a priori entre jeunes gens nobles, qui partageaient les valeurs courtoises ; à l'exception de l'*Espinette*, les deux textes qui l'inscrivent dans un cadre non-noble, à savoir le *Jeu de Robin et Marion*, s'il s'agit bien du même jeu, et le fabliau du *Sentier batu* de Jean de Condé, sont à tendance parodique. Les autres représentations partagent la tonalité de l'échange raffiné du *Chevalier errant*, et les mentions du « Roi qui ne ment » qui ne fournissent pas précisément le contenu des questions-réponses le placent tout de même dans un cadre courtois, comme dans le *Voir Dit* de Guillaume de Machaut, où le narrateur rencontre en rêve une assemblée courtoise et *bien ensengnie* en train de se livrer à des divertissements²⁶. Il s'agit donc

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

22. — *Les Demandes d'amour*, éd. cit., p. 380 (demande 334).

23. — E. LANGLOIS, « Le jeu du Roi qui ne ment », p. 172-173.

24. — Ce jeu pourrait être mis en parallèle avec les jeux contemporains de type « action-vérité ».

25. — R. F. GREEN, « Le Roi qui ne ment and Aristocratic Courtship », p. 213.

26. — Guillaume de MACHAUT, *Le Livre du Voir Dit*, éd. P. IMBS, introd., coordination et révision J. CERQUIGLINI-TOULET, index des noms propres et glossaire N. MUSSO, Paris, Librairie générale française, 1999 (*Le Livre de Poche*, 4557 – *Lettres gothiques*), p. 474, v. 5233.

Il est évident qu'un tel jeu est bien loin des pratiques ludiques plus prosaïques décrites dans le catalogue de l'*Espinette*. Il s'agit d'un jeu intellectuel, construit sur le discours, plutôt que les activités corporelles. Le « Roi qui ne ment » relève de ce que Serina Patterson appelle des *game-texts*, c'est-à-dire des jeux qui se manifestent comme de la littérature dans des manuscrits et se trouvent à la croisée des deux traditions, comme les devinettes²⁸ ou le jeu de divination Ragemon le Bon²⁹. Ce faisant, il a plus à voir avec l'héritage littéraire de la *fin'amor* qu'avec un divertissement *per se* : la raison de sa présence au sein du catalogue n'est pas le fruit du hasard, mais il sert directement le sens de l'œuvre, comme nous le montrerons maintenant.

Le narrateur de l'*Espinette* mentionne à deux reprises l'âge auquel il admirait les divertissements de la noblesse et s'adonnait aux jeux décrits : il signale que *Tres que n'avoie que .XII. ans,/ Estoie forment goulousans/ De veoir danses et caroles [...]* (v. 27-29) et introduit le catalogue de jeux en disant *Jamais je ne fusse lassés/ A jouer aux jeux des enfans/ Tels qu'il prenent desous .XII. ans* (v. 148-150). Bien que précises, ces informations se heurtent à plusieurs problèmes qui les empêchent de nous renseigner véritablement. Tout d'abord, il serait anachronique de vouloir projeter la périodisation contemporaine des âges de la vie sur l'époque médiévale

29. — S. PATTERSON, « Sexy, Naughty, and Lucky in Love : Playing *Ragemon le Bon* in English Gentry Households », dans *Games and Gaming in Medieval Literature*, éd. S. PATTERSON, New York, Palgrave Macmillan, 2015 (*The New Middle Ages*), p. 79-104 (p. 80-81).

pour des analyses ayant trait à l'enfance, puisqu'ils ne sont pas tout à fait répartis de la même façon et que de plus le mot *enfant* est utilisé de manière très large, du bébé au jeune homme en passant par le serviteur ou l'ami³⁰. Jean-Michel Mehl choisit pour sa part de considérer que les jeux de l'enfance vont jusqu'à l'âge de douze ou quatorze ans³¹ ; il constate par ailleurs que, même si d'un point de vue social et biologique on peut dire que l'enfant « se confond avec le jeu³² », l'équivalence entre jeux et enfance n'est pas évidente dans les sources médiévales et l'âge des joueurs est rarement mentionné. Même si l'*Espinette* fait figure d'exception, rien ne nous dit donc de manière assurée qu'il faille prendre les « enfants de moins de douze ans » au sens moderne du terme et considérer que le catalogue ne contient volontairement que des jeux d'enfants, ou que dans le « Roi qui ne ment » les enfants jouent à un jeu perçu comme un jeu d'adultes par Froissart. De fait, il semble que la séparation ne soit pas nette dans les textes littéraires médiévaux entre les deux types : billes, quilles et paume paraissant être pratiquées par tous les âges, de même que les jeux de plateau et même de hasard. Il faut toutefois se méfier de leur utilisation en tant que topos littéraire, leur récurrence, surtout lorsqu'ils sont mentionnés dans l'éducation de futurs chevaliers, ne nous apprenant probablement rien de définitif sur la réalité des pratiques³³.

Enfin, il serait possible qu'on y joue à différents âges dans des versions différentes : le « Roi qui ne ment » du catalogue, réduit à une simple mention sans informations sur son déroulement, pourrait désigner des questions-réponses circulant oralement, au contenu différent de celles transmises dans les recueils de *demandes d'amour*, peut-être plus variées ou plus adaptées aux préoccupations de l'enfance. D'ailleurs, même s'il incluait de telles questions sur l'amour, elles auraient pu être invoquées sans les mêmes implications érotiques : il n'est pas rare que les enfants s'approprient pour rire des activités et des discussions d'adultes, sans avoir entièrement conscience de leur portée. Ainsi, les questions touchant à l'amour sont encore légion dans les parties d'« action-vérité » à l'école primaire entre neuf et douze ans.

Cela étant, il nous semble que Froissart rassemble volontairement au début de l'*Espinette* des jeux ayant pour but de « faire enfant » au sens moderne du terme et de permettre un effet de réel. Les enfants s'adonnent d'abord, durant leur développement, à des jeux d'imitation

30. — A. PLANCHE, « Culture et contre-culture dans l'*ÉpINETTE AMOUREUSE* de Jean Froissart », p. 391-392.

31. — J.-M. MEHL, « Les jeux de l'enfance au Moyen Âge », p. 41.

32. — *Ibid.*, p. 40.

33. — *Ibid.*, p. 51.

entourée d'une suite de personnages allégoriques ; cette noble compagnie s'adonne à divers jeux et divertissements poétiques, et l'auteur représente dans cet autre dit amoureux le jeu dans un contexte qui lui est beaucoup plus habituel. Son apparition dans le catalogue de l'*Espinette* doit alors relever d'une volonté poétique donnant lieu au contraste entre la petite enfance qui transparaît des autres jeux et les affaires amoureuses, et non d'une volonté de mettre le « Roi qui ne ment » à égalité avec les autres jeux, à l'instar d'un Rabelais qui prend un malin plaisir à présenter pêle-mêle dans *Gargantua* des jeux d'adultes et des jeux d'enfants, accompagnés de pièges pour le lecteur, de plaisanteries et de redondances³⁸.

La présence de ce jeu s'articule donc bien avec ce qui semble être le projet poétique de Froissart dans le reste de l'œuvre, puisque, comme le montrent Bernard Ribémont et après lui Michel Zink³⁹ qui développe cette idée, les jeux de l'enfance sont là pour anticiper les jeux de l'amour. L'« impossibilité de saisir le présent de l'amour⁴⁰ », dont est frappée la *fin'amor* et dont Froissart prend acte, l'amène à retranscrire une aventure amoureuse sans contenu qui n'a d'existence que par le prisme du projet ou du souvenir, dans une démarche de recherche du temps perdu presque proustienne avant la lettre⁴¹ qui nécessite de remonter à la « préhistoire de l'amour⁴² ». Michel Zink remarque que le terme *esbas* est utilisé à la fois pour les jeux de l'enfance et les divertissements amoureux⁴³, et que l'analogie créée induit pour les jeux « une sorte de pré-érotisme », les jeux enfantins devenant « une attente et une propédeutique de l'amour, à l'âge où on le désire déjà sans l'éprouver encore, où on le perçoit de l'extérieur, où on le devine sans en acquitter encore le péage⁴⁴ ». Il va même plus loin, considérant que les seuls vrais ébats de l'amour aux yeux de Froissart sont ceux de l'enfance, l'« amour par préterition⁴⁵ », et que tout le reste n'est qu'illusion et nostalgie, la vraie vie étant faite pour lui de voyages, de transactions pécuniaires avec ses nombreux mécènes, et surtout d'écriture. Considérer le « Roi qui ne ment » comme un jeu

38. — J.-M. MEHL, « Les jeux de l'enfance au Moyen Âge », p. 50.

39. — B. BIRÉMONT, « Les *realia* : un concept à définir », p. 161-163 ; M. ZINK, *Froissart et le temps*, Paris, Presses universitaires de France, 1998 (*Moyen Âge*). Cf. aussi l'analyse de M. JEAY, *Le Commerce des mots. L'usage des listes dans la littérature médiévale (XII^e-XV^e siècles)*, Genève, Droz, 2006 (*Publications romanes et françaises*, 241), p. 336-345.

40. — M. ZINK, *Froissart et le temps*, p. 152.

41. — Ce sont d'ailleurs des aubépines qui à plusieurs reprises ramènent le narrateur de *Du côté de chez Swann* et *À l'ombre des jeunes filles en fleurs* à ses souvenirs d'enfance et à ses premières amours.

42. — M. ZINK, *Froissart et le temps*, p. 155.

43. — *Car jonece ne voelt qu'esbas/ Et Amours, en tous ses esbas* (v. 19-20).

44. — M. ZINK, *Froissart et le temps*, p. 155.

45. — *Ibid.*, p. 16.

Les représentations genrées de la séduction amoureuse

Une fois considéré le rôle du « Roi qui ne ment » dans le catalogue de l'*Espinette*, on se rend compte que les jeux d'enfants contiennent en fait une série d'imitations chevaleresques et courtoises qui reproduisent les codes genrés de la séduction amoureuse. Le narrateur décrit les divertissements d'un groupe, de manière assez floue puisqu'il commence par évoquer ses constructions sur le ruisseau à la première personne du singulier puis passe sans transition et sans mentionner de qui il s'agit à la première personne du pluriel : *Et puis jœiens aux papelotes/ Et ou ruissot laviens nos cotes* (v. 159-160). *Ce nous* désigne peut-être *chiaus de no rue* (v. 191) qu'il mentionne plus loin sans beaucoup plus de détails. Il n'y a aucune mention de leur genre et le masculin du pronom démonstratif pourrait être simplement utilisé pour désigner un groupe mixte en général. Cependant, il est précis ensuite qu'ils se battent *devant les filles* (v. 217) : si cela indique que des filles étaient présentes, cela ne confirme en rien qu'elles prenaient part aux divers jeux et il est probable qu'elles étaient cantonnées au rôle de spectatrices. Si l'on admet cette hypothèse, on peut dire que nous sommes en présence de petits garçons qui jouent littéralement au chevalier en plusieurs endroits. Le narrateur note tout d'abord qu'il *estoit trop bons varlés/ Au faire de terre boulés* (v. 167-168) : Nathalie Bragantini-Maillard choisit dans sa traduction d'appuyer l'imaginaire martial apporté par les *boulés* et traduit « j'étais un remarquable petit soldat pour confectionner des boulets de terre ». De même, elle rend le substantif *papelotes* (v. 159), qui signifie selon Anthime Fourrier « petits amas de boue, constructions

46. — Cf. par exemple L. C. BROOK, *Two late medieval love treatises: Heloise's « Art d'amour » and a collection of « Demandes d'amour »*, Oxford, Society for the Study of Medieval Languages and Literature, 1993 (*Medium aevum monographs*, 16) ; V. KOPP, « “Jeux et esbatemens aucunement plaisans pour avoir contenance et maniere de parler”. Les recueils de demandes d'amour comme manuels éducatifs », *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, t. 23, 2017, p. 143-156.

de terre ou de sable mouillés⁴⁷ », par « châteaux de terre ». On pourrait certes choisir d'y voir de simples pâtes de terre, mais la tentation est forte de penser comme elle à des châteaux de sable ou d'argile, de même que pour l'inclination martiale donnée à *valet*, qui, même sans aller aussi loin, est d'un registre différent qu'*enfant* et appelle à l'imaginaire chevaleresque par son sens d'écuyer. Plus loin, le jeune narrateur s'amuse avec un cheval en bâton, qui est même nommé : *Et s'ai souvent d'un bastonciel/ Fait un cheval nommé Grisiel* (v. 213-214) ; on peut rattacher ce nom, à la base un adjectif renvoyant au pelage gris de l'animal ou un substantif signifiant simplement « cheval gris », à d'autres chevaux littéraires. C'est le nom de la monture de Froissart lui-même dans son *Débat du cheval et du lévrier*, où sur le chemin de retour depuis l'Écosse le cheval Grisel discute avec le lévrier que Froissart tient en laisse pour savoir lequel des deux est le serviteur le plus à plaindre. On le retrouve aussi dans la chanson de geste du XIV^e siècle *Baudoin de Sebourg* : il doit s'agir d'un nom courant pour les chevaux dans la région de Valenciennes, car c'est également là qu'a été composé ce texte. Comme monter à cheval va de pair avec la tenue chevaleresque et le maniement des armes, le narrateur décrit ensuite comment les petits garçons transforment leurs chaperons en heaumes et initient un combat au moyen de leurs coquilles, c'est-à-dire une partie de leurs capuchons : *Et ossi souvent fait avons/ Hiaumes de nos caperons,/ Et moult souvent devant les filles/ Nous battons de nos kokilles* (v. 215-218). Michel Zink note que la coquille est une arme inattendue : il propose l'hypothèse que le mot est surtout là pour sa consonance, qui réduit les velléités chevaleresques des enfants à des « combats de jeunes coqs pas encore sortis de leur coquille⁴⁸ », et cela va dans le sens de son idée selon laquelle la vraie expérience de l'amour n'est que celle où l'on joue à s'y projeter.

Il est par ailleurs intéressant de remarquer que le « Roi qui ne ment » intervient juste après cet épisode avec une précision circonstancielle, *Aussi en cest avenement/ Jeuiens nous au roi qui ne ment* (v. 219-220) : *en cest avenement*, c'est-à-dire « sur ces entrefaites ». Le jeu courtois intervient juste après le tournoi en miniature, comme les divertissements qui font suite durant la soirée aux combats de la journée dans le *Tournoi de Chauvency*. Les filles ayant assisté aux combats, celles-ci sont peut-être même incluses dans la partie de « Roi qui ne ment » afin de respecter l'échange entre les deux sexes normalement permis par le jeu : il se peut que les garçons se battent et jouent à des jeux turbulents et sportifs entre eux comme les chevaliers sur le champ de Chauvency, mais incluent les filles quand

47. — Jean FROISSART, *L'Espinette amoureuse*, éd. cit., p. 174, n. 159.

48. — M. ZINK, *Froissart et le temps*, p. 162.

même sont vains⁵³. Les divertissements de l'amour sont bel et bien réduits à des jeux d'enfants, et leurs enjeux et leurs conséquences ne devraient pas avoir plus de poids que ces derniers. C'est ainsi que, au même titre que le catalogue de jeux incorporait un jeu d'adultes, le comportement des jeunes gens de l'aventure amoureuse qui suit garde par moments un caractère enfantin. Le point culminant de l'œuvre est l'épisode du « tirage de toupet » : la dame passe près du narrateur qui attend devant sa maison et lui tire les cheveux sur le haut du crâne. L'amant transi, qui comprend d'abord cela comme un signe de rejet, parvient dans son aveuglement à se convaincre lui-même qu'il s'agit d'un signe d'affection – il dit : *Et ja ne se fust esbatue/ A moi, qui la ert embatue,/ S'elle ne m'amast ! Je l'entens/ Ensi, et m'en tieng pour contens* (v. 3824-3827) – et l'œuvre se termine sur une note d'espoir, bien que la voix d'auteur et avec elle le lecteur ne soient pas dupes. Ce geste peut aussi être compris comme une chamaillerie d'enfants, qui tranche avec le sérieux attendu de la *fin'amor* et qui exprime que « même l'échec de l'amour se résume à un geste désinvolte d'enfant qui tire les cheveux d'un compagnon de jeu⁵⁴ » ; le narrateur, incapable d'interpréter l'ambiguïté des signes et de sortir du monde de son enfance, interprète ce geste comme une taquinerie positive sans conséquences⁵⁵.

La suite de l'histoire, dans le *Joli Buisson de Jonece*, met aussi en scène des jeux, à savoir la *pince meurine*, le « Roi qui ne ment » et un concours de souhaits, les deux premiers apparaissant dans le catalogue de l'*Espinette*. La *pince meurine* est un jeu plutôt cocasse qui se déroule ainsi, comme le résume Anthime Fourrier :

« les joueurs, assis en rond, désignent par le sort l'un d'eux, qui doit s'éloigner d'une douzaine de pas. Les autres prennent chacun un nom d'emprunt. On communique de loin cette liste à celui qui se tient à l'écart, il choisit un de ces noms et le joueur correspondant vient le chercher, le charge sur son dos et le dépose dans le cercle des autres, qui le houspillent allègrement⁵⁶ ».

Michel Zink remarque que « le temps qui ramène le rêveur à l'âge de l'amour le ramène du même coup à l'âge de l'enfance, confirmant la suggestion de l'*Espinette amoureuse* que c'est en réalité le même âge⁵⁷ »,

53. — Pour une analyse de ces deux voix qui se chevauchent, cf. W. KIBLER, « Self-Delusion in Froissart's *Espinette amoureuse* », *Romania*, t. 97, 1976, p. 77-98 ; B. RIBÉMONT, « Les *realia* : un concept à définir », p. 165-166.

54. — *Ibid.*, p. 162.

55. — Cf. M. JEAY, *Le Commerce des mots*, p. 340-341.

56. — Cf. Jean FROISSART, *L'Espinette amoureuse*, éd. cit., p. 175, n. 196.

57. — M. ZINK, *Froissart et le temps*, p. 165.

