

# Jouer au Moyen Âge

## *Sociétés, pratiques et représentations*

Le verbe « jouer » renvoie à la fois au divertissement (jouer à un jeu), à la performance (jouer un rôle) et à la ruse (se jouer de quelqu'un)<sup>1</sup>. Comment jouait-on au Moyen Âge ? Quelle était la place du jeu dans la société médiévale ?

L'ambition de ces journées d'étude est de proposer une réflexion sur les sociétés médiévales, leurs pratiques et représentations, à travers l'action et le rythme qu'implique le verbe « jouer ». En choisissant le verbe « jouer » au lieu du substantif « jeu », nous invitons à penser les pratiques ludiques au sens large et à réfléchir à un *continuum* qui va des notions de divertissement et de spectacle aux enjeux sociaux et politiques du jeu médiéval. Nous entendons par le terme *pratiques* l'idée d'une action, d'une activité exercée par un ou plusieurs individus. Ainsi, seront compris à la fois les jeux dits de tables (jeux de dés, d'échecs, de cartes), les jouets, les jeux de la pensée (jeux *des rois et des reines* ou de *Saint Coisne*<sup>2</sup>, jeux littéraires tels que les énigmes, rébus ou jeux de mots) ou encore les jeux sportifs et militaires (jeux de balle, de lancer, joutes et tournois). Par ailleurs, les théoriciens du jeu s'accordent sur la dimension sociale du jeu et rappellent que « jouer » est une manière de se présenter, de se montrer aux autres<sup>3</sup>. Nous voulons donc interroger aussi les festivités, spectacles, représentations théâtrales et autres divertissements de l'ordre des *représentations*. Le jeu est ainsi imaginé, vécu et raconté par les contemporains, à travers la littérature, la musique ou l'iconographie. Toutes ces activités, tantôt quotidiennes, tantôt exceptionnelles, tantôt privées, tantôt publiques, disent beaucoup de la manière de vivre des *sociétés médiévales*. En effet, autour des jeux, se cristallisent des enjeux de pouvoir, de contrôle, de savoir-faire mais également d'appartenance à un groupe.

---

<sup>1</sup> Dans *Dictionnaire historique de la langue française* d'Alain Rey, on trouve ainsi pour les mots jeu et jouer la notion d'amusement comme sens original. Par métonymie, ce sens s'étend aux objets du jeu, à l'espace du jeu, à une activité gratuite, à une activité réglée ou à l'interprétation, notamment. C'est le sens métaphorique de ces expressions qui donnera les notions de jeu politique ou amoureux.

<sup>2</sup> Adam de la Halle, *Jeu de Marion et Robin*, v. 442-445.

<sup>3</sup> CAILLOIS. R., *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958 ou encore HUIZINGA, J., *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, traduction de Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1951 (essai publié en 1938).

La recherche sur le jeu est dynamique ces dernières années : on citera, en littérature, le dernier numéro de la revue *Bien Dire et Bien Apprendre*<sup>4</sup>, la thèse de Maxime Kamin<sup>5</sup>, soutenue en 2023, ou encore le numéro de la revue *Questes*<sup>6</sup>. Notons aussi que le thème du jeu fait l'objet d'un groupement d'intérêt scientifique, « Jeux et Sociétés<sup>7</sup> », créé en 2013. Malgré ces études récentes, la notion de « jouer » au Moyen Âge reste peu abordée d'une manière générale, notamment dans le champ de l'histoire<sup>8</sup>. Si une journée d'étude a été organisée à Lyon 3 par l'IHRIM en 2023, seules deux communications portaient sur le Moyen Âge. Enfin, une revue, *Sciences du jeu*, s'intéresse également au jeu mais sans borne chronologique. Ces travaux dispersés appellent à l'interdisciplinarité et à réinterroger nos corpus sous ce prisme-là.

Nous avons retenu plusieurs axes pour interroger ce sujet comme le cadre spatio-temporel, la réglementation du jeu, mais également la notion de jeu social et politique, sans oublier les festivités et la performance. « Jouer au Moyen Âge » n'est *a priori* pas une thématique qui apparaît de manière évidente dans les sources. Les divertissements peuvent être analysés grâce à l'archéologie, les catalogues d'expositions et des réserves de musées, en mettant en lumière une histoire matérielle des objets et espaces dédiés. Les analyses plastiques des pièces de jeux ou images représentant un divertissement permettraient également de mieux retracer, grâce à l'histoire de l'art, les représentations sur les distractions au Moyen Âge. Les manuscrits enluminés, permettant d'interroger le rapport texte et image, feront également l'objet d'une attention particulière. Les sources littéraires, comme les traités, peuvent révéler de précieux témoignages sur les divertissements, les manières de pratiquer et de percevoir les jeux ainsi que leur réception au Moyen Âge. Enfin, si les archives peuvent paraître plus silencieuses, certains types de sources s'avèrent intéressantes pour analyser les pratiques individuelles et collectives comme l'organisation des festivités (sources comptables) ou la réglementation du jeu (archives judiciaires).

---

<sup>4</sup> CASTELLANI. M-M., MARCHAL. M., « Remise en jeu. Les représentations littéraires des jeux au Moyen Âge », dans *Bien Dire et Bien Apprendre*, n°39, Centre d'études médiévales et dialectales de l'Université de Lille, 2024.

<sup>5</sup> KAMIN. M., *Représentations et poétiques du jeu dans la poésie française (langue d'oïl et d'oc) et latine du Moyen Âge (XII<sup>e</sup>-XIII<sup>e</sup> siècles)*, sous la direction d'Estelle DOUDET, Université Grenoble-Alpes, 2021.

<sup>6</sup> MUSSOU. A., TABARD. L., « La règle du jeu », *Questes*, n°18, 2010.

<sup>7</sup> Groupement d'intérêt scientifique réunissant les universités Sorbonne Paris Nord, Paris Nanterre, Université Paris Cité et Sorbonne Université.

<sup>8</sup> On mentionnera la thèse de Jean-Michel Mehl ou la monographie de Jean Verdon dans le domaine francophone, ainsi que les travaux de Francesca Aceto, Francesco Luciola et Gherardo Ortalli en langue italienne.

## Axes

### *Espaces et temps du jeu*

Loin d'être uniquement marquée par le labeur et les obligations religieuses, la société médiévale profite aussi de moments de répit et d'évasion, qu'ils soient privés ou publics, aristocratiques ou populaires. Avait-on le temps de jouer ? Le rythme des heures et des saisons permettait-il de laisser suffisamment de temps pour jouer ? Quelle place occupe le calendrier liturgique pour les Médiévaux : était-il un prétexte pour jouer ou bien justement, s'agissait-il de s'en affranchir pour mieux s'amuser ? Ces différentes temporalités du jeu s'inscrivent dans des espaces variés qu'il conviendra de mettre en valeur (jardins, forêts, mers, villes, foyers, châteaux, espaces publics, etc.). Cet axe propose ainsi de mettre en lumière le cadre spatio-temporel du jeu et d'en déceler les significations sociales et culturelles. La diversité de ces espaces et de ces temps reflète ainsi la multitude des actions du jeu dans la société médiévale.

### *Jeux sociaux et politiques*

Les jeux et loisirs au Moyen Âge traduisent ces différentes temporalités qui rythment la vie des individus de l'enfance à la vieillesse. Jouait-on aux mêmes jeux dans l'enfance et dans sa vie d'adulte ? On sait que le jeu pouvait avoir une place dans l'éducation des enfants notamment au travers de jeux d'imitations (jouer à la poupée) ou de développement de savoir-faire (comme les échecs, utilisés dans l'éducation des princes). Le jeu comporte une dimension sociale : on ne joue pas de la même manière et aux mêmes jeux selon son statut mais aussi selon son genre. Finalement, on peut se demander comment le jeu peut participer à la définition de l'identité. Par ailleurs, les historiens ont bien montré le caractère subversif, voire transgressif, de certains jeux ou fêtes. Comment les pratiques ludiques pouvaient-elles marquer l'appartenance des joueurs à un groupe social<sup>9</sup> ? Nous proposons de réfléchir au rôle social du jeu au Moyen Âge et ce qu'il révèle des pratiques et représentations.

Les tournois, joutes, pas d'armes et autres représentations militaires apparaissent comme des mises en scène des compétences et de la puissance des joueurs. Souvent accompagnés de festivités, ces jeux permettent aux élites d'affirmer leur grandeur afin d'augmenter leur

---

<sup>9</sup> Cette hypothèse a été traitée par Jane H. M Taylor grâce à une étude de cas littéraire et par G. Ortalli sous un prisme historique.

influence. Les jeux d'alliances sont également des pratiques illustrant une forme de jeu politique. Dans quelle mesure les élites utilisaient-elles la ruse, en menant un double jeu (dans les pourparlers de mariages, les négociations diplomatiques ou à travers les réseaux d'espionnage) ? Quels sont les acteurs de ces jeux politiques ? Sont-ils réservés aux princes et aux élites aristocratiques (laïques ou ecclésiastiques) ou les nouvelles élites urbaines peuvent-elles aussi y avoir une place ?

### *Les règles du jeu*

Il n'y a pas de jeu sans règle pour le définir. Les règles constituent la base du jeu, de l'activité ludique et récréative. Elles représentent les indications et les restrictions créées en fonction du moment ludique, un système partagé volontairement par chaque personne qui y participe. Mais elles ne se limitent pas à cela. La notion de règles convoque également les idées de régulation et de réglementation. En effet, le jeu au Moyen Âge n'est pas tant une affaire privée qu'une affaire publique, il devient une occasion de rencontres sociales et d'échanges, parfois monétaires. C'est pourquoi les institutions, laïques et religieuses, cherchent à contrôler ces jeux (jeux de hasard, mais aussi tournois et autres compétitions violentes, ainsi que les *battagliole*...) afin qu'ils aient lieu à certains endroits préétablis et certains moments précis, avec un déroulement convenu par avance. Nous souhaitons comprendre dans quelle mesure la sphère du jeu et des loisirs est publiquement soumise à une organisation sociale liée au contrôle institutionnel de la vie publique. En somme, comment les règles sont-elles appliquées ? Quelles sont les restrictions appliquées au jeu ? Est-il possible de définir un bon et un mauvais « jeu » ? Il s'agit d'étudier par quelles modalités la sphère ludique a la possibilité d'apparaître dans la vie sociale du Moyen Âge et comment les institutions entendaient gérer ces pulsions ludiques que la société a, semble-t-il, toujours comportées. Enfin, on ne peut ignorer que les règles, en tant que forme, ne touchent pas seulement la sphère du jeu physique et matériel, mais sont à la base de la production théâtrale et littéraire (les règles de l'amour courtois, les formes des lais, de la poésie ; les *topoi* littéraires qui sont presque une forme de règles pour les types de littérature médiévale). On pourra interroger la manière dont les institutions, mais surtout la société, ont répondu à ces différentes articulations du « jeu » (qu'il soit ludique, social, théâtral ou militaire) et quelles règles ont été acceptées, rejetées ou transformées selon les goûts, les coutumes et les désirs du temps.

## *Spectacle, performance, théâtralité*

Le verbe « jouer » renvoie à la notion de spectacle et de mise en scène. Le théâtre peut ainsi être considéré comme un jeu, non seulement par sa dimension ludique, mais parce qu'il constitue un spectacle, et ce d'autant plus que le *ludus Christi*, drame liturgique, constitue la matrice du théâtre médiéval. Nous proposons d'interroger toutes les pratiques invitant à jouer un rôle ou impliquant une performance devant un public – musique, théâtre, danse, éloquence, etc. – sous un prisme littéraire, linguistique, matériel ou socio-culturel. Nous invitons ainsi à penser le spectacle et la mise en scène dans tous les domaines possibles, sans se limiter à une perspective théâtrale : quels rôles joue-t-on au Moyen Âge et quelle est la place du spectacle ou de la mise en scène dans la vie privée, publique, politique ou religieuse ?

La notion de représentation invite à considérer les rapports entre les différents intervenants. Le spectacle est parfois permis par l'élaboration de décorations qui constituent une piste intéressante pour notre étude. Ces arts éphémères sont conçus par les artistes et artisans pour être perçus et reçus par tous, dans une certaine effervescence culturelle et sociale. Nous invitons donc à une réflexion autour de l'histoire des images dans la mesure où ces décors construits et figurés participent aux représentations et pratiques des divertissements.

Le rapport au public fera l'objet d'une attention particulière : de qui est-il composé et quel est son rôle propre dans le spectacle ? Comment cela conditionne-t-il l'écriture médiévale ? Comment cherche-t-on à le faire adhérer au propos ou à susciter chez lui des émotions ? Penser cette interaction permettrait par exemple de réfléchir à la nature des émotions, à leur place et aux moyens de les provoquer.

Enfin, penser le spectacle au Moyen Âge invite à réfléchir à la notion de rôle en étudiant par exemple des rôles-types, voire des stéréotypes. Quels sont les masques portés par qui, comment sont-ils composés et dans quelles sphères les porte-t-on ?

### *Axe complémentaire : jouer avec le Moyen Âge*

Nous proposons pour finir de réfléchir aux pratiques ludiques postérieures qui mobilisent des représentations médiévales. Ces pratiques peuvent relever du jeu (jeux de rôles, jeux de plateau, jeux vidéo, livres-jeux, etc.), de pratiques de reconstitutions diverses et variées voire de sports ou de spectacles. Sur quels éléments du folklore médiéval la dimension ludique repose-t-elle ? Quel public ces pratiques ludiques trouvent-elles ? Peut-on rattacher la dimension ludique à la recherche d'une « réalité » historique ? Cette dimension ludique donne-

t-elle envie au public de s'intéresser à l'histoire médiévale ou au contraire est-elle vectrice d'idées reçues ?

Notre réflexion peut être élargie au champ didactique, en interrogeant la possibilité d'un enseignement du Moyen Âge par le jeu. Face aux difficultés que pose l'enseignement de la période, de l'écart temporel à l'écart linguistique et social, quelles perspectives sont offertes par le jeu ?

Les travaux du CIHAM concernent en premier lieu les mondes chrétiens et musulmans, mais les propositions portant sur d'autres espaces géographiques seront appréciées. Toutes les études liées à l'histoire, à l'archéologie, à la littérature, aux humanités numériques ou à la linguistique seront étudiées avec le plus grand intérêt.

Les Journées d'Études Doctorales du CIHAM se dérouleront sur deux jours le jeudi 23 et vendredi 24 octobre 2025 à Lyon. Ces journées pourront donner lieu à publication. Les participant.e.s sont aimablement prié.e.s de solliciter leurs laboratoires pour les frais de déplacement et/ou d'hébergement à engager.

Les propositions de communication, de 500 mots maximum (résumé et titre de la présentation), accompagnées de renseignements pratiques (statut, situation institutionnelle, domaine de recherche) sont à envoyer au format PDF avant le 25 avril 2025 à l'adresse suivante : [cihamjournees@gmail.com](mailto:cihamjournees@gmail.com).

Comité d'organisation : Giovanni Adriano Avalle Tortolone, Roxane Bougrelle, Noémie Lacroix, Mallauray Roussilliat, Florencia Vieira Ferrero.

Comité scientifique : Olivier Brisville-Fertin (ENS de Lyon), Sophie Gilotte (CNRS), Charlotte Guiot (Lyon 2), Didier Méhu (Lyon 2), Marie-Céline Isaïa (Lyon 3).

## **Bibliographie synthétique**

- ABIKER, S., BESSON, A., et PLET-NICOLAS, F., *Le Moyen Âge en jeu*, Pessac, Presses Universitaires de Bordeaux, 2010.
- ACETO, F., LUCIOLI, F., *Giocare tra Medioevo ed età moderna. Modelli etici ed estetici per l'Europa*, Rome, Fondazione Benetton Studi Ricerche-Viella, Treviso, 2019.
- ALEXANDRE-BIDON, D., LETT, D., *Les enfants au Moyen Âge, V<sup>e</sup>-XV<sup>e</sup> siècles*, Paris, Éditions Pluriel, 2004.
- ALMANSA, M-A., DE HOYOS, P-A., CASTAÑO AGUILAR, J-M., *Baños Árabes. Arqueología y restauración. I Jornadas de Patrimonio Histórico en Ronda*, Ronda, 1999.
- ALTHOFF, G., *Inszenierte Herrschaft. Geschichtsschreibung und politisches Handeln im Mittelalter*, Darmstadt, 2003.
- BADEL, P.-Y., « Jouer aux rois et aux reines – jouer à tintin (d'Adam de la Halle à Charles d'Orléans) », Claudio GALDERISI et Jean MAURICE (dir.), « *Qui tant savoit d'engin et d'art.* » *Mélanges de philologie médiévale offerts à Gabriel Bianciotto*, Poitiers, Université de Poitiers–CESCM, 2006, p. 253-262.
- BALESTRACCI, D., *La festa in armi. Giostre, tornei e giochi del Medioevo*, Rome–Bari, Laterza, 2001.
- BARDIÈS-FRONTY, I., DUNN-VATURI, A.-E., *Art du jeu, jeu dans l'art, de Babylone à l'Occident médiéval*, Musée de Cluny, Musée du Moyen-Âge, Paris, Flammarion, 2012.
- BERCHTOLD, J., *Désordre du jeu : poétiques ludiques*, Genève, Droz, 1994.
- BORDIER, J.-P., LE BRIZ-ORGEUR, S., PARUSSA, G., *Le Jeu théâtral, ses marges, ses frontières, Actes de la deuxième rencontre sur l'ancien théâtre européen de 1997*, Paris, Champion, 1999.
- BUREAUX, G., « La théâtralisation du pouvoir au sein des pas d'armes angevins et bourguignons », *Francia*, vol. 46, 2019, p. 413-421.
- CAILLOIS, R., *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 1958.
- CARNAILLE, C., *Le Jeu des émotions dans la littérature française médiévale, du beau au faux semblant*, Paris, Classiques Garnier, 2023.
- CLASSEN, A., *Urban Space in the Middle Ages and the Early Modern Age*, Berlin–New-York, De Gruyter, 2009.
- DANSEN V., HAZIZA T., *Violence et jeu de l'Antiquité à nos jours*, Caen, Presses universitaires de Caen, 2023 [disponible en ligne <https://books.openedition.org/puc/27226>].

- DELLE LUCHE, J.-D., « La fortune du pot. Les loteries municipales en Allemagne (XV<sup>e</sup>-XVI<sup>e</sup> siècles) : divertissement collectif, prestige municipal et concurrence urbaine », *Revue historique*, n°687, 2018/3, p. 553-592 [disponible en ligne : <https://shs.cairn.info/revue-historique-2018-3-page-553?lang=fr>].
- Deutsches Archäologisches Institut, « Mittelalterliche Spielesammlung ausgegraben », 2024 [disponible en ligne : <https://www.dainst.org/newsroom/mittelalterliche-spielesammlung-ausgegraben/388>].
- DI STEFANO, G., BILDER, R. M., *La Langue, le texte, le jeu. Perspectives sur le théâtre médiéval, actes du colloque international Université Mc Gill, Montréal, 2-4 octobre 1986*, 1988.
- DOMINGUEZ, V., *La Scène et la croix. Le jeu de l'acteur dans les Passions dramatiques françaises (XIV<sup>e</sup>-XVI<sup>e</sup> siècles)*, Turnhout, Brepols, 2007.
- DOUDET, E., « Mettre en jeu, mettre en écrit : les grands rhétoriciens bourguignons face aux textes de théâtre », *L'Écrit et le manuscrit à la fin du Moyen Âge*, Turnhout, Brepols, 2006, p. 99-110.
- FAJARDO-ACOSTA, F., « The King is Dead, Long Live the Game: Alfonso X, el Sabio, and the *Libro de achedrex, dados e tablas* », *eHumanista*, 2015, p. 489-523.
- HEERS, J., *Fêtes, jeux et joutes dans les sociétés d'Occident à la fin du Moyen Âge*, Paris, 1971 [disponible en ligne : <https://archive.org/details/fetes791330/page/n21/mode/2up>].
- HUIZINGA, J., *Homo ludens : essai sur la fonction sociale du jeu*, traduction de Cécile Seresia, Paris, Gallimard, 1951 (essai publié en 1938).
- KAMIN, M., *Représentations et poétiques du jeu dans la poésie française (langue d'oïl et d'oc) et latine du Moyen Âge (XII<sup>e</sup>-XIII<sup>e</sup> siècles)*, sous la direction d'Estelle Doudet, Université Grenoble-Alpes, 2021.
- LEGUAY, J.-P., *Farceurs, polissons et paillards au Moyen Âge*, Paris, Éditions Jean-Paul Gisserot, 2010.
- Le jeu d'échecs*, Bibliothèque nationale de France, [disponible en ligne, <https://essentiels.bnf.fr/fr/societe/jeux-et-divertissements/e518d680-fb5b-4e9e-93bf-3b7c766a529f-jeu-echecs>].
- MELH, J.-M., *Les jeux au royaume de France du XIII<sup>e</sup> au début du XVI<sup>e</sup> siècle*, Paris, Fayard, 1990.
- MOEGLIN, J.-M., « “Performative turn”, “communication politique” et rituels au Moyen Âge. À propos de deux ouvrages récents », *Le Moyen Âge*, CXIII, 2007/2, p. 393-406,

[disponible en ligne : <https://shs.cairn.info/revue-le-moyen-age-2007-2-page-393?lang=fr>].

MUSSOU, A., TUBARD, L., « La règle du jeu », *Questes*, n°18, 2010 [disponible en ligne, <https://journals.openedition.org/questes/215>].

NETCHINE, E., *Jeux de princes, jeux de vilains*, Paris, Seuil, Bibliothèque nationale de France, 2009 [disponible en ligne, <https://essentiels.bnf.fr/fr/societe/jeux-et-divertissements/ba641a7c-587a-435c-83f6-ed504296bc69-jeux-princes-jeux-vilains>].

ORTALLI, G., *Gioco e giustizia nell'Italia di comune*, Treviso, Roma, Fondazione Benetton Viella, 1993.

ORTALLI, G., *Barattieri: il gioco d'azzardo fra economia ed etica, secoli XIII-XV*, Bologna 2012.

PETERSEN, N. H., « Liturgical Drama: New Approaches », *Bilan et perspectives des études médiévales (1993-1998) : Euroconférence (Barcelone, 8-12 juin 1999)*, Turnhout, Brepols, 2004, p. 625-44.

REY, A., « Jeu » et « Jouer », *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Hermann, 2018.

RIZZI, A., *Ludus/ludere: giocare in Italia alla fine del Medio Evo*, Trévisè–Rome, Fondazione Benetton Viella, 1995.

SCHMITT, J-C, *Les rythmes au Moyen Âge*, Paris, Gallimard, 2016.

TAYLOR, J. H. M, « “Une gente pastourelle” : René d'Anjou, Louis de Beauveau et le Pas d'armes de la bergère », éd. Florence Bouchet, *René d'Anjou, écrivain et mécène (1409-1480)*, Turnhout, Belgium, Brepols, 2011, p. 197-208.

VAN DEN NESTE, E., « La fête des trente et un rois de Tournai, un jeu de rôle au XIV<sup>e</sup> siècle », *Ludica. Annali di storia e civiltà del gioco*, 3, 1997, p. 132-140.

VERDON, J, *S'amuser au Moyen Âge*, Paris, Cairn, 2020.

YOUNG, K., *The Drama of the Medieval Church*, Oxford, Clarendon Press, 1933.

ZDEKAUER, L., « Il giuoco in Italia nei secoli XIII e XIV », *Archivio storico italiano*, n°154, Firenze, 1886, p. 20-74.

ZDEKAUER, L., « Sull' organizzazione pubblica del giuoco in Italia nel Medio Evo », *Giornale degli Economisti*, n°5, 1892, p. 40-80.