

Mehl (Jean-Michel). *Des jeux et des hommes dans la société médiévale*, 2010

Luc Bourgeois

---

**Citer ce document / Cite this document :**

Bourgeois Luc. Mehl (Jean-Michel). *Des jeux et des hommes dans la société médiévale*, 2010. In: Revue belge de philologie et d'histoire, tome 91, fasc. 2, 2013. Histoire médiévale, moderne et contemporaine Middeleeuwse, moderne en hedendaagse geschiedenis. pp. 441-444;

[https://www.persee.fr/doc/rbph\\_0035-0818\\_2013\\_num\\_91\\_2\\_8426\\_t10\\_0441\\_0000\\_1](https://www.persee.fr/doc/rbph_0035-0818_2013_num_91_2_8426_t10_0441_0000_1)

---

Fichier pdf généré le 18/04/2018

## COMPTES RENDUS – BESPREKINGEN

MEHL (Jean-Michel). *Des jeux et des hommes dans la société médiévale*. Paris, Librairie Honoré Champion, 2010 ; un vol. in-8°, 366 p. (NOUVELLE BIBLIOTHÈQUE DU MOYEN ÂGE, 97). Prix : 76 €. ISBN 978-2-74531-975-3 – Ce recueil rassemble de manière pratique vingt-cinq textes publiés par Jean-Michel Mehl entre 1978 et 2005. Le volume a été divisé en cinq parties mais les thèmes s'entrecroisent constamment et nous en proposerons ici une lecture transversale. L'auteur nous entraîne sur les multiples chemins de traverse qu'il a empruntés autour de sa thèse consacrée au *Liber de moribus* de Jacques de Cessoles (1975)<sup>(1)</sup> puis de sa vaste synthèse sur *Les jeux au royaume de France du XIII<sup>e</sup> siècle au début du XVI<sup>e</sup> siècle* (1990). Artisan d'une reconnaissance des jeux de société et des jeux sportifs médiévaux comme véritables sujets d'histoire, il a contribué à élever ce thème au-dessus de la littérature technique ou anecdotique qui prévalait jusqu'alors. Ce sont les anthropologues – et non les historiens – qui ont joué un rôle pionnier en la matière, en abordant les jeux comme des objets sociaux dès les années 1930 (la parution conjointe en 1938 de l'*Homo Ludens* de Johan Huizinga et des *Jeux dogons* de Marcel Griaule en témoigne brillamment). Il est vrai que la difficulté à cerner ce champ de recherche, tout comme le caractère souvent allusif ou purement normatif des sources médiévales disponibles ne prédisposaient guère à entrer dans le jeu : « Les sources pour une histoire des actes ludiques sont partout et nulle part » (p. 24). Elles nous livrent des représentations fragmentaires dont il convient de mesurer la réalité et les replaçant dans le temps, l'espace et la société, ce qui a été l'objectif principal de l'auteur dans sa quête (introduction et articles 1-2). Il s'oppose ainsi à l'appréhension classique des jeux comme des « invariants humains » (p. 287), lecture atemporelle que l'anthropologie – dans ce domaine comme dans d'autres – a eu tendance à vulgariser.

Hommage mérité au « roi des jeux », l'adaptation, les usages et la symbolique du jeu d'échecs occupent une place de choix dans ce recueil. L'évolution de la forme et de la dénomination des pièces héritées de l'espace islamique sont abordées à travers quatre monographies : si le roi et le cavalier (articles 7 et 9) n'étaient pas étrangers aux codes de représentations occidentaux et ne posèrent guère de problèmes d'adaptation, il en alla autrement de l'éléphant et du *firzan* ou vizir du jeu oriental (articles 8 et 10), qui connurent des mutations assez baroques : le premier a progressivement pris la forme humaine d'un évêque ou d'un fou, après avoir été identifié à un juge ou à un vieillard chauve ; le second s'est féminisé, puis a gagné en puissance en devenant la reine<sup>(2)</sup>. Notons que la multiplication des occurrences archéologiques bien datées amène à nuancer quelque peu le tableau de la diffusion du jeu d'échecs en Occident (brossé entre autres p. 8). S'il apparaît bien à la fin du X<sup>e</sup> siècle dans l'Empire germanique et au nord des Pyrénées, sa progression

(1) Texte dont il a publié postérieurement une traduction sous le titre *Le livre du jeu d'échecs*, Jacques de Cessoles, Paris, Stock, 1995.

(2) Un ouvrage entier (mais qui n'apporte guère de nouveautés) a été récemment consacré à cette pièce du jeu par Marilyn YALOM, *Birth of the Chess Queen : A History*, New York, Harper & Collins, 2004.

vers le nord et l'est de l'Europe paraît moins rapide qu'on l'a longtemps cru. Il ne semble pas atteindre les Îles Britanniques avant 1066, n'est pas attesté clairement en Pologne avant la seconde moitié du XI<sup>e</sup> siècle, en Russie antérieurement à la première moitié du XII<sup>e</sup> siècle et en Scandinavie avant les environs de 1200. Le jeu semble donc s'être lentement diffusé depuis les marges des espaces islamique et byzantin.

Modèle d'un usage politique et moral du jeu d'échecs, le célèbre *Liber de moribus* de l'Italien Jacques de Cessoles (vers 1270) a retenu l'attention de l'auteur depuis le début de sa carrière. Deux textes lui sont spécifiquement consacrés (n<sup>os</sup> 5-6) mais l'ombre du frère prêcheur plane sur une grande partie du volume. Au sortir d'une profonde crise des cités italiennes, il use de l'*exemplum* et de la métaphore du jeu d'échecs pour construire une société idéale ou chacun doit rester à sa place et contribuer à la solidarité entre les catégories sociales. Mais le roi comme la noblesse ne peuvent se maintenir au faîte de l'édifice social qu'en jouant leur rôle avec vertu et compétence. La comparaison du corps social aux pièces du *ludus scachorum* n'est pas totalement nouvelle – comme le souligne l'auteur (p. 121-122), Jean de Galles a quelque peu précédé Jacques de Cessoles dans cette voie –. Elle vient aussi relayer la comparaison plus traditionnelle entre corps social et corps humain, développée, entre autres, par Jean de Salisbury. Il serait intéressant de relire le *Liber de moribus* en regard du récent volume collectif italien consacré à la mobilité sociale autour de 1300, qui n'y fait d'ailleurs guère allusion<sup>(3)</sup>. Autre parution récente, l'édition du « Jeu des échecs » associé au traité de bon gouvernement du breton Guillaume de Saint-André<sup>(4)</sup> (1381-1385) témoigne aussi d'une évolution de la pensée politique après Cessoles : le souverain y apparaît plus dépendant de son entourage, et en particulier des juges qui établissent les lois.

À côté de la hiérarchie sociale bloquée dont Jacques de Cessoles se fait le héraut, d'autres sources viennent illustrer un espace ludique plus mouvant, où la position dans la société détermine l'éventail des jeux pratiqués mais où leur diffusion peut procéder aussi bien de l'imitation des élites que de la récupération d'activités populaires par celles-ci (en part. article 21). Le jeu d'échecs demeure ainsi très tardivement une activité purement élitaire et s'il pénètre dans de nouveaux milieux à partir de la fin du XII<sup>e</sup> siècle, ce n'est pas à notre sens qu'il se vulgarise vraiment mais plutôt que la composition des élites évolue, incluant désormais la fraction supérieure de la bourgeoisie urbaine et les administrateurs des princes. Comme le note finement l'auteur (p. 290), la seule occurrence relevée en milieu paysan (registres d'inquisition de Jacques Fournier, 1318-1325) concerne probablement un jeu de dés appelé le *point de l'échiquier*. L'habituelle imitation des élites par les couches immédiatement inférieures semble ici bloquée et les seuls jeux de société pratiqués dans toutes les strates de la population sont les dés (auxquels nous ajouterons différentes formes de méréelles). À l'inverse, les cartes à jouer (article 25), qui apparaissent peu après le milieu du XIV<sup>e</sup> siècle, sont d'abord des objets coûteux confinés à quelques cercles aristocratiques, avant de connaître une large diffusion dans la population vers 1500 (p. 291). Le parcours du jeu de paume (articles 14-16)

(3) Sandro CAROCCI, éd., *La mobilità sociale nel Medioevo*, Rome, École Française de Rome, 2010 (Collection de l'École Française de Rome, 436).

(4) *Chronique de l'État breton : « Le bon Jehan » et « Le jeu des échecs », XIV<sup>e</sup> siècle*, éd. Dominique PHILIPPE et Jean-Michel CAUNEAU, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2005.

a subi des glissements plus complexes. Lors de ses premières attestations au XIII<sup>e</sup> siècle, il semble limité au monde des clercs mais, dès la fin du siècle, il sort du cloître pour envahir les espaces publics. Dans sa version dite courte paume, il se pratique de plus en plus souvent dans des cours spécifiques, qui deviendront des bâtiments couverts à la fin du XV<sup>e</sup> siècle. Pourtant, si le jeu de paume est désormais pratiqué par une fraction des classes moyennes urbaines, seule la noblesse va en faire l'un des éléments ostentatoires de son mode de vie. À partir du XIV<sup>e</sup> siècle, l'intégration systématique d'un jeu de paume aux résidences princières, la sélection des joueurs et des spectateurs, l'importance des enjeux en font un nouveau divertissement de cour. On retrouve ici la propension des « classes de loisir » à transformer des activités non productives en manifestations dont l'importance sociale apparaît essentielle à la distinction : c'est également le cas de la fauconnerie, abordée dans l'article 18. Avec la soule, les villageois manifestent aussi annuellement leur cohésion communautaire. Cet ancêtre violent du rugby et du football, qualifié de « tournoi paysan » par l'auteur (p. 291), apparaît comme un parfait instrument de canalisation de l'*âgon* par le jeu. Il oppose des villages voisins, ou les hommes mariés aux célibataires, avec parfois la participation de hobereaux locaux.

Temps de transgression qui n'est consacré ni au travail, ni à Dieu, le divertissement ludique a fait l'objet d'un traitement fort ambigu de la part de l'Église (article 20). Les interdits – qui s'adouccissent avec le temps et dont la répétition même montre le faible impact – ciblent essentiellement une catégorie de la population (les clercs), certains types de pratiques (les jeux de hasard, les paris), des lieux et des heures précises (les tavernes, l'heure de la messe). En contrepoint, Thomas d'Aquin (et d'autres avant et après lui) expriment une vision plutôt positive de la récréation par le jeu. La manière de jouer, le statut des joueurs et du lieu ou le moment choisi influencent donc plus les autorités que le jeu en tant qu'activité (p. 56) et les interdictions totales d'un saint Bernard ou d'un saint Louis apparaissent comme marginaux. Au-delà du respect de principes moraux, le jeu pratiqué sans mesure peut occasionner des troubles à l'ordre public, ce qui a donné naissance à un arsenal législatif royal et municipal. Avec ces mesures, « nous sommes passés du temps de la répression au temps de l'organisation et du contrôle » des jeux (article 19, p. 273). En effet, il s'agit désormais d'empêcher les pratiques ludiques pendant le temps de travail, voire d'orienter la population vers des divertissements utiles à la défense du royaume, comme le tir à l'arc en Angleterre à partir de 1337 et en France à partir de 1369 (articles 17 et 19). Ce contrôle du temps et de l'espace du jeu se double à la fin du Moyen Âge d'une approche fiscale, avec la naissance de maisons de jeu contrôlées par les autorités.

Pour approcher de manière moins normative les usages sociaux du jeu, l'auteur a amplement usé de l'abondante collection de lettres de rémission, grâce partielles ou totales accordées par le roi de France à des condamnés entre 1350 et 1550 (articles 5 et 11). Ces lettres concernent majoritairement des gens du peuple et 5% d'entre elles (sur environ 55 000) évoquent les jeux, en général des parties de dés qui ont mal tourné. Si cette source est biaisée par la représentation sociale inégale des demandeurs et « privilégie le pathologique par rapport au normal » (p. 217), elle vient confirmer que la justice punit fort rarement l'acte de jouer mais plutôt les débordements qu'il entraîne. Ce n'est pas la grande salle du château qui transparaît à leur lecture mais la taverne et la place publique, les tricheurs (article 12) et les querelles d'après-boire. Ces faits divers permettent aussi de mieux connaître les temps du jeu. Assez logiquement, les jeux de dés connaissent un plus grand succès à la mauvaise saison. C'est une occupation du soir ou de la nuit et du dimanche. La pratique plus intensive des jeux aux alentours de Noël et la tolérance plus grande des autorités à cette période constituent une observation plus originale. Cette

particularité semble procéder d'une longue tradition, qui va des Saturnales romaines aux Fêtes des fous médiévales (article 13)<sup>(5)</sup>.

Dans ces sources judiciaires, le jeu de dés apparaît comme une activité exclusivement masculine (à une exception près) et il faut élargir la documentation pour voir apparaître – fort modestement – femmes et enfants. La conception médiévale de l'enfance et de la jeunesse, souvent calquée sur les auteurs antiques, pose problème et les sources écrites et matérielles sur les jeux de l'enfance au Moyen Âge sont singulièrement pauvres (articles 22 et 23). Évidemment, les héros des chansons de geste furent tous des enfants surdoués, brillant aux échecs et aux tables dès leurs cinq ans (mais au-delà du stéréotype, c'est effectivement à cet âge que les psychologues modernes placent la *possibilité* d'inculquer des jeux à règle). Au-delà de leur septième année, le jeune aristocrate ou le petit paysan semblent directement confrontés au monde des adultes et si les jeux du corps ou de l'esprit font encore partie de leur quotidien, il ne s'agit plus de jeux d'enfants : ils deviennent récréation ou obligation sociale mais il faut attendre la Renaissance pour que la vertu pédagogique du jeu commence à apparaître. Le lien de la femme au monde du jeu est également difficile à appréhender (article 24). Dans la littérature et l'iconographie échiquiennes, plus qu'une partenaire, elle apparaît souvent comme un enjeu (de la conquête courtoise des *Echecs amoureux* d'Évrart de Conty à la confrontation nettement plus crue d'*Huon de Bordeaux*).

Au fil de cet exposé par petites touches, l'auteur illustre combien les différentes formes du jeu médiéval constituent un observatoire original des mutations culturelles et sociales. Sans doute faudrait-il désormais étendre l'enquête vers l'amont, avec d'autres types de sources puisque les siècles antérieurs ne bénéficient ni des mêmes catégories de textes, ni de la laïcisation croissante des images perceptible à partir du XIII<sup>e</sup> siècle. Peut-être faudrait-il aussi intégrer plus systématiquement les *realia*, qui fournissent parfois une information un peu divergente. Par exemple, plus d'un millier de pièces d'échecs médiévales sont actuellement répertoriées en Occident. Une majorité écrasante est attribuable aux XI<sup>e</sup>-XIII<sup>e</sup> siècles, alors que les sources écrites et iconographiques concernent principalement le bas Moyen Âge. C'est une conservation différentielle des matériaux qui paraît ici en cause : la fin de la période voit la tournerie sur bois relayer les productions plus ponctuelles en matières osseuses. Les conditions de production des jeux sont également différentes à la fin de la période : les dés sont désormais confectionnés de manière « industrielle » avec les rebuts des équarrissages urbains et non plus en petite série à partir du noble bois de cerf. Cette mutation technique illustre sous une autre forme « l'invasion ludique générale » observée par Jean-Michel Mehl entre le XIII<sup>e</sup> et le XVI<sup>e</sup> siècle et qui se manifesterait par des jeux plus nombreux, plus diversifiés et occupant une place croissante dans la vie quotidienne (p. 42). – Luc BOURGEOIS (Université de Caen).

(5) Le contexte de transgression marquant les abords du solstice d'hiver a donné lieu à une abondante bibliographie, qui pourrait enrichir l'analyse de J.-M. Mehl. Voir en particulier Harvey COX, *La fête des fous. Essai théologique sur les notions de fête et de fantaisie*, Paris, Le Seuil, 1971 ; Jacques HEERS, *Fêtes des fous et carnivals*, Paris, Fayard, 1983 ; Pierre-Emmanuel GUILLERAY, *La Fête des fous dans le nord de la France (XIV<sup>e</sup>-XVI<sup>e</sup> siècles)*, 2 vol., thèse de l'École Nationale des Chartes, 2002.