

**Colloque international**

**"Les règles du jeu à la période moderne / The Rules of the Game in the Early Modern Period"**

**18-19 novembre 2021**

**Maison de la recherche, Sorbonne Université  
salle à préciser**

**Colloque organisé par l'unité de recherche VALE (Sorbonne Université) avec le concours  
du GIS Sociabilités**

**Organisateurs :** Line Cottagnies, Clara Manco, Alexis Tadié.

**Comité scientifique :** Elisabeth Belmas, Valérie Capdeville, Véronique Gély, Stéphane Jettot,  
Christophe Martin.

---

**Conférences plénières :** Elisabeth Belmas (Université Paris 13) ; Richard Scholar (Durham University)

« Tout jeu a ses règles. Elles déterminent ce qui aura force de loi dans le cadre du monde temporaire tracé par le jeu. » Ces mots du grand théoricien du jeu Johan Huizinga résument les enjeux de cette forme d'activité humaine si particulière et si universelle. Fondé sur des règles, donc sur des principes qui le définissent, le jeu ne se conçoit pas en dehors de celles-ci. Le joueur qui ne s'y conforme pas brise le monde du jeu. Car c'est bien un monde que définissent ces règles, qu'il s'agisse des mondes imaginaires des enfants qui jouent à la poupée ou des adultes qui jouent à des jeux de rôle. Ce monde est délimité dans le temps comme dans l'espace, un monde « temporaire » pour reprendre l'expression de Huizinga. Les règles du jeu sont à la fois impératives et librement acceptées, et c'est dans cette tension, selon Huizinga, que réside la nature du jeu. Et si l'auteur de *Homo Ludens* propose dans les deux derniers chapitres de son ouvrage classique une réflexion historique, celle-ci reste nécessairement embryonnaire : il relève par exemple à la Renaissance et dans l'humanisme un esprit ludique indéniable, et dans la culture baroque un degré ludique de l'inspiration créatrice.

A partir de la notion de règle(s), ce colloque se propose de réfléchir à l'esprit ludique de la première modernité : il s'agit à la fois de comprendre la place du jeu dans les cultures de l'époque, peut-être aussi de réfléchir au postulat de Huizinga qui est que le jeu est au fondement de la culture. On s'intéressera avant tout aux îles britanniques mais on pourra élargir la comparaison aux autres pays européens. La période considérée est volontairement large (1600-1800) afin de faire surgir la variété des pratiques ludiques, mais aussi de réfléchir à l'unité éventuelle d'une époque souvent définie par des périodisations arbitraires.

Ce colloque s'intéressera autant au texte qu'aux pratiques ludiques, autant aux manuels de jeux qu'aux représentations culturelles (littérature, de Shakespeare à la poésie romantique, arts visuels, culture matérielle). Il essaiera d'ouvrir le débat dans des directions à la fois théoriques et pratiques, en les ancrant dans des contextes historiques précis. Il n'exclura aucune forme de jeu, qu'il s'agisse de jeux d'enfants, de jeux d'argent, de jeux de mots, de jeux en/de société, et il s'autorisera à étendre le concept de jeu aux pratiques physiques et sportives. La matérialité des jeux pourra être examinée, les approches pratiques des jeux seront analysées.

Le colloque pourra étendre l'étude des jeux à leurs rapports avec les identités sociales, en mettant en avant les tensions entre différentes conceptions du statut social : l'une fondée sur un ordre naturel, qui attribue à chacun une place dans la chaîne des êtres ou décidée par les usages, les privilèges, et une autre acquise par la prise de risque, l'audace et la transgression. Au travers des imprimés destinés à enseigner les règles du jeu social (règles de préséance, formules de politesse, lieux de sociabilité, etc.), on pourra par exemple évaluer ces tensions entre distinction sociale et perversion des règles du jeu social (jeux sur les identités, comportements décalés, etc.).

En envisageant le jeu et les jeux sous l'angle de leurs règles, le colloque se proposera de réfléchir aux contacts avec leur dimension esthétique, morale, philosophique, sociale, ou encore juridique.

On ne cherchera pas ici à limiter l'étendue des pratiques ludiques, mais à suggérer des angles d'approche d'une réflexion sur les règles du et des jeux, qui pourraient inclure :

- Droit, règles et jeu.
- Règles du jeu et (règles de la) fiction.
- Les règles du jeu dans la littérature et leurs représentations.
- Les règles du jeu du théâtre et au théâtre.
- La littérature comme jeu.
- Histoire des règles et des jeux.
- Traités de jeu.
- Jeux, règles, et identités sociales.
- Textes et manuels de règles du jeu social.
- Dangers du jeu (pour l'ordre social).
- Jeux, règles et savoirs.
- Philosophie des jeux.
- Règles, jeux, et représentations visuelles.
- De la règle à la forme matérielle des jeux.
- Les règles des lieux et de la sociabilité des jeux (salons, tripots, estaminets, etc.).
- Diversité des pratiques ludiques (loisirs, affrontements, compétitions).
- Règles et pratiques déviantes (tricherie, corruption, etc.).
- Dangers du jeu.

Ce colloque vient conclure un séminaire régulier consacré au jeu à l'époque de la première modernité, et qui a vu également une journée d'étude sur les formes de jeux d'argent (*gambling*)

ainsi que sur le mensonge, la tricherie et autres artifices (*cheating*) qu'ils suscitent. Il donnera lieu à une publication.

Les langues du colloque sont l'anglais et le français. Les communications seront d'une durée de 30 minutes.

Les propositions de communication (environ 150 mots), accompagnées d'une courte bibliographie, pourront être envoyées à Line Cottegnies ([line.cottegnies@sorbonne-universite.fr](mailto:line.cottegnies@sorbonne-universite.fr)) et Alexis Tadié ([alexis.tadie@sorbonne-universite.fr](mailto:alexis.tadie@sorbonne-universite.fr)) avant le 30 juin 2021. La réponse sera donnée au cours de la première semaine de juillet.

### **Bibliographie critique succincte :**

- Andrew, Donna T. *Aristocratic Vice. The Attack on Duelling, Suicide, Adultery, and Gambling in Eighteenth-Century England*. New Haven, Yale UP, 2013.
- Arcangeli, Alessandro. *Recreation in the Renaissance: Attitudes toward Leisure and Pastimes in European Culture*. New York, Palgrave Macmillan, 2003.
- Baird, Caroline. *Games and Gaming in Early Modern Drama. Stakes and Hazard*. New York, Palgrave Macmillan, 2020.
- Baker, William J. *Of Gods and Games: Religious Faith and Modern Sports*. Athens, University of Georgia Press, 2016.
- Belmas, Elisabeth. *Jouer autrefois : essai sur le jeu dans la France moderne (XVI<sup>e</sup>-XVIII<sup>e</sup> siècle)*. Paris, Champ Vallon, 2006.
- Bloom, Gina. *Gaming the Stage. Playable Media and the Rise of Commercial Theater*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2018.
- Caillois, Roger. *Les Jeux et les Hommes : Le Masque et Le Vertige*. Collection Folio/Essais. Ed. rev. et augmentée. Paris: Gallimard, 1991.
- Dunkley, John. *Gambling. A Social and Moral Problem in France, 1685-1792*. Oxford: The Voltaire Foundation, Oxford University Studies in the Enlightenment, 235.
- Ehrmann, Jacques (ed.). "Game, Play, Literature," special issue, *Yale French Studies* 41 (1968).
- Griffin, Emma. *England's Revelry: a History of Popular Sports and Pastimes, 1660-1830*. Oxford, Oxford University Press, 2005.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul, 1949.
- Kopp, Vanina and Elizabeth Lapina (eds). *Games and Visual Culture in the Middle Ages and the Renaissance*. Turnhout, Belgium: Brepols Publishers, 2020.
- Levy, Alison, ed. *Playthings in Early Modernity. Party Games, Word Games, Mind Games*. Kalamazoo, Medieval Institute Publications, 2017.
- Mallinckrodt, Rebekka von and Angela Schattner (eds.). *Sports and Physical Exercise in Early Modern Culture: New Perspectives on the History of Sports and Motion*. London, Routledge, 2016.
- McClelland, J. and B. Merrilees. *Sport and Culture in Early Modern Europe*. Toronto, Toronto UP, 2010.

- Netchine, Ève (dir.), *Jeux de princes, jeux de vilains. Exposition, Paris, Bibliothèque de l'Arsenal (2009)*, Paris, Seuil/BnF, 2009. Voir également le site de l'exposition : <http://expositions.bnf.fr/jeux>
- O'Quinn, Daniel and Alexis Tadié, ed. *Sporting Cultures: 1650-1850*. Toronto: Toronto University Press, 2017.
- Reith, Gerda. *The Age of Chance: Gambling in Western Culture*. London, Routledge, 1999.
- Richard, Jessica. *The Romance of Gambling in the Eighteenth-Century British Novel*. London and New York, Palgrave, 2011.
- Semenza, Gregory M. Colón. *Sport, Politics and Literature in the English Renaissance*. Newark, Delaware: University of Delaware Press, 2003.
- Seville, A. *The Royal Game of the Goose. 400 Years of Printed Board Games*, Exhibition Catalogue. New York, The Grolier Club, 2016.
- Strugnell, Anthony. *French social history; Games in the eighteenth century; Happiness in Duclos and Rousseau*. Oxford: The Voltaire Foundation, Oxford University Studies in the Enlightenment, 2000:08.
- Thirouin, Laurent. *Le hasard et les règles. Le modèle du jeu dans les Pensées de Pascal*. Paris, Vrin, 1991.
- Tucker, Herbert F (ed.). "Play." Special issue. *New Literary History* Volume 40, Number 1 (Winter 2009).
- Zucker, Adam. "The Social Stakes of Gambling in Early Modern London". In *Masculinity and the Metropolis of Vice, 1550-1650*. Ed. A. Bailey and R. Hentschell. London, Palgrave, 2010. 67-86.