Analyse comparée de l'escrime, des barres et du jeu de paume

A comparative analysis of fencing, jeu des barres, and jeu de paume

Olivier Dupuis

Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/ephaistos/626>

DOI : 10.4000/ephaistos.626

ISSN : 2552-0741

Éditeur

IHMC - Institut d'histoire moderne et contemporaine (UMR 8066)

Édition imprimée

Date de publication : 1 avril 2015

Pagination : 27-42

ISSN : 2262-7340

Référence électronique

Olivier Dupuis, « Analyse comparée de l'escrime, des barres et du jeu de paume », *e-Phaïstos* [En ligne], IV-1 | 2015, mis en ligne le 22 novembre 2016, consulté le 20 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/ephaistos/626> ; DOI : 10.4000/ephaistos.626

Analyse comparée de l'escrime, des barres et du jeu de paume

Olivier Dupuis
Chercheur indépendant

Les conduites motrices peuvent se dérouler et se concevoir indépendamment des relations à autrui, mais dans de nombreuses situations, les interactions entre les individus agissent comme vecteur essentiel de leurs actions, que ce soit en collaboration ou en opposition. Parlebas désigne par le terme de « sociomotricité » la catégorie des activités pour lesquelles la communication motrice est essentielle et propose plusieurs outils permettant d'analyser les jeux sportifs sous cet angle¹. De la sociomotricité à la sémiotricité², il n'y a qu'un pas : c'est grâce aux signes produits par le comportement des partenaires ou des adversaires qu'un participant décide de la conduite à tenir. Ceci s'applique tout aussi bien pour des jeux sportifs attestés sous l'Ancien Régime. L'escrime, le jeu de paume et le jeu des barres serviront d'exemples pertinents pour cette période. En effet ces activités existent en Europe, et notamment en France, du XV^e au XVIII^e siècle et s'adressent à une large frange de la population comme le montre bien la répartition sociologique des joueurs par type de jeu exposée par Jean-Michel Mehl³. Si statistiquement la noblesse est peu représentée parmi les joueurs, son attachement aux activités physiques de loisir est bien attestée en tant « qu'elles permettent aux aristocrates de faire la preuve de qualités individuelles réelles, en harmonie avec les valeurs prééminentes du second ordre médiéval : vaillance, hardiesse, prouesse, largesse, force et droiture »⁴.

La pratique de l'escrime en tant que jeu est attestée depuis le Moyen Âge⁵ ; la préparation au duel à armes réelles restait sans conteste une motivation permanente jusqu'au XVIII^e siècle⁶, il n'en reste pas

moins que l'art des armes servit aussi à l'éducation du corps et de loisir. Ces jeux restent assez peu règlementés, à l'exception de compétitions locales, ou jeux de prix, dont quelques règlements nous sont parvenus du XV^e siècle au XVIII^e siècle. Par exemple, la confrérie des escrimeurs lillois a rédigé vers 1600 le règlement d'une compétition annuelle permettant de désigner le « roi » de la confrérie⁷. Le précédent roi endosse alors le rôle de défenseur. Chaque participant dispose de trois opportunités ou « venues » de s'opposer au défenseur en place, la venue, temps de base du combat, se termine lorsqu'un des protagonistes touche l'autre au-dessus de la ceinture. De fait plutôt que d'interdire les touches simultanées, le règlement prévoit que dans un tel cas, le point revienne systématiquement au défenseur. Si c'est le « venant » qui réussit à toucher le défenseur sans être touché en retour, celui-ci endosse alors à son tour le rôle de défenseur. Le nouveau roi est le dernier défenseur en place. Cette règle de jeu instaure des relations asymétriques entre les participants n'est pas si éloignées de certaines règles de tournois médiévaux qui distinguaient les assaillants des défenseurs, comme par exemple celui de Chauvency, en 1285⁸.

Le jeu de paume apparaît clairement dans les textes à partir du XIII^e siècle et, comme son nom l'indique, s'est d'abord pratiqué à main nue ou gantée, avant que n'apparaissent les raquettes vers 1500. Comme tout jeu populaire, il est multiforme, se jouant en plein champ ou en ville contre les murs, sur les toits, seul ou opposant deux équipes de deux à six joueurs⁹. L'objectif est de chasser la balle de son camp et de l'envoyer dans le camp ad-

verse, d'où la balle est ensuite « rechassée », et ainsi de suite jusqu'à ce que la balle ne puisse être renvoyée avant un second rebond. Dans ce cas, la « chasse » est marquée soit à l'emplacement du second rebond dans les jeux se tenant en salle, soit où la balle est arrêtée après ce second rebond pour les jeux en plein air. À ce stade, le point n'est pas encore attribué, l'équipe au service passe côté rachat, et l'équipe qui était au rachat passe côté service. Si cette dernière réussit aussi une chasse, le point est accordé à l'équipe qui aura fait la chasse la plus éloignée du filet, sinon il revient à l'équipe ayant réussi la première chasse. Parmi les nombreux jeux dérivés¹⁰, seul le jeu de courte paume, c'est-à-dire de jeu en salle fermée, et à la raquette, est suffisamment documenté depuis le ^{xv}^e siècle pour permettre d'en discuter les règles. Sa pratique en salle se répand dans toute l'Europe¹¹, probablement porté par l'engouement de la bourgeoisie et la noblesse pour ce passe-temps, avec plusieurs combinaisons de joueurs (un contre un, un contre deux, etc., jusqu'à trois contre trois). La courte paume jouée en salle à un contre un sera la forme retenue pour la comparaison avec les autres jeux. Pour plus de clarté, la figure 1 présente le schéma d'une salle de jeu de paume à dedans, l'un des deux types de salle.

La définition du jeu des barres du dictionnaire de Richelet de 1690 le définit comme un « *jeu où deux troupes de jeunes gens se rangeant en haie à la tête, & à quelque distance les uns des autres sortent de leur rang, & courant les uns après les autres tâchent de s'attraper & de se faire prisonniers.* ». Il s'agit d'un jeu d'attrape où le but est de faire prisonnier tous les joueurs du camp adverse sous réserve de respecter les contraintes suivantes :

- tout joueur entrant dans l'espace de jeu ne peut faire prisonnier que le dernier adversaire étant entré dans l'espace de jeu, l'expression consacrée est qu'il a « *barre sur lui* » ;
- tout joueur de cet espace peut libérer l'ensemble des prisonniers de son camp.

Figure 1 : Schéma d'une salle de jeu de paume à dedans.

L'origine du terme est incertain et pourrait être associé aux barrières qui auraient limité l'espace de

jeu des joueurs ; en tout état de cause il apparaît vers la fin du XIII^e siècle mais pourrait avoir été pratiqué bien avant d’après Mehl¹². À un lecteur moderne, ce jeu semble tout fait pour la jeunesse, et de fait, cette activité entre couramment dans le programme d’éducation de la noblesse. Olivier de la Marche mentionne par exemple que le jeune comte de Charolais, le futur duc de Bourgogne Charles le Téméraire « *jouoit aux barres à la façon de Picardie et escouoit les autres par terre et loin de luy* »¹³. Ce jeu attirait aussi le monde adulte au moins jusqu’au XVIII^e siècle¹⁴, et non seulement celui des basses couches sociales mais aussi ces jeunes aristocrates français en exil à Gènes en 1797¹⁵, bien que rien ne permette de garantir que la forme jouée soit exactement la même. Cette activité était clairement entendue comme un mimétisme de la guerre, jusqu’à le voir conseiller comme exercice pour les soldats à la toute fin du XVIII^e siècle :

« on sait qu’il est utile de rendre le soldat agile & léger à la course ; que ce n’est que par des exercices violens qu’on y parvient ; on sait que le jeu des barres est un des plus propres à remplir ces différens objets, & cependant on ne le fait jamais jouer aux soldats : cet oubli, ou pour mieux dire, cette incurie, étonne tout observateur attentif. »¹⁶

Bascetta distingue les formes écrites traitant de l’escrime entre celles décrivant l’exécution, incluant les illustrations, et celles contenant le code verbal incluant les traités didactiques et les traités de perfectionnement¹⁷. À ce titre, le jeu des barres est le parent pauvre puisque hormis un petit fascicule de quatre pages imprimé en 1719¹⁸, entrant probablement dans les codes verbaux normatifs, aucune production écrite de code verbal n’est connue avant que ce jeu violent mimant la guerre et les tournois ne soit cantonné qu’aux jeux d’enfant au XIX^e siècle. Pourtant les descriptions qu’en donnent les textes permettent d’entrepercevoir les rôles sociomoteurs et au moins schématiquement les stratégies pouvant être mises en jeu. Notre connaissance des modalités de jeu reste très lacunaire, ce qui nuit fortement à toute recreation poussée. Le premier écrit normatif concernant le jeu de paume date de 1555 et

récapitule les règles de différents modes de jeu, décrit les caractéristiques attendues des terrains de jeu, des raquettes et des balles¹⁹. C’est donc déjà un jeu très civilisé qui malgré son succès auprès des gens aisés, ne fit l’objet que de très peu de textes didactiques ou technico-tactiques ; à vrai dire, le seul rentrant clairement dans cette catégorie pour la période nous intéressant est un petit chapitre secondaire d’un livre d’escrime de 1573²⁰ ! À l’opposée, les jeux d’armes disposent eux d’une vaste panoplie de traités de perfectionnement, rarement didactiques. Il n’y a pour ainsi dire presque jamais de description du cadre de production des aptitudes décrites et encore moins des codes. Lors des essais de restitution des gestes, il n’est pas rare que des situations non documentées se présentent sans qu’il ne soit possible de savoir en quoi elles sont pertinentes et n’ont pas été retenues par l’auteur.

Cette forte diversité dans la mise par écrit du savoir-faire interpelle ; si cette problématique va bien au-delà du sujet de cet article, elle montre au moins que la comparaison entre les activités motrices nécessite de disposer d’autres outils que les seuls instructions écrites.

Comme l’indique Parlebas, la modélisation mathématique offre des moyens permettant d’étudier la dynamique des actions corporelles, en particulier dans le cadre des communications motrices de manière rigoureuse et sans se cantonner à l’inventaire des comportements ludiques²¹. Cette méthode permet de surcroît de comparer des jeux en apparence fort dissemblables²², mais aussi de compléter leur étude, en particulier pour des jeux dont l’usage a complètement disparu de nos jours et qu’il est particulièrement difficile en conséquence de recréer.

Le statut sociomoteur d’un joueur à un moment donné de la partie correspond à l’ensemble des contraintes, des droits et des interdits prescrits à ce joueur par les règles du jeu sportif considéré. Il peut être décrit et distingué des autres statuts par les caractéristiques suivantes :

- relation à autrui ;

- relation au temps ;
- relation à l'espace ;
- relation aux objets.

Pour la courte paume, ceci donne le tableau ci-dessous²³.

Pour le jeu des barres, seuls les rôles attestés avant le XVIII^e siècle ont été retenus. Je n'ai pas retrouvé en particulier de mention du rôle « en

campagne » avant le XIX^e siècle, en conséquence ce dernier a été écarté. Cependant, malgré la méconnaissance des modalités précises de défi et de capture, ceci n'entrave pas la description des rôles sociomoteurs.

Rôle	Autrui	Espace	Temps	Objets
Bailleur	Lance la balle. Interaction en fonction du placement et de l'attitude	Le bailleur se place du côté du dedans. La balle doit rouler sur le toit et tomber dans le carré de service	Changement de bailleur à chaque chasse.	Lance la balle et la frappe
Rechasseur	Renvoie la balle. Interaction en fonction du placement et de l'attitude	Se place à proximité du carré de service. Renvoie la balle dans le terrain adverse par-dessus le filet.	Changement de côté à chaque chasse.	Tape la balle avant deux rebonds à sa descente du toit.
Joueur d'échange côté du dedans		Se place où il veut. Renvoie la balle sur le carreau, sur les toits, dans les galeries. Marquage des chasses si deux rebonds.	Continuité du jeu	Tape avant ou après un rebond au sol de la balle. Si deux rebonds, il y a chasse.
Joueur d'échange côté rachat		Comme précédemment + renvoie la balle dans la grille ou la planche.		

Tableau 1 : Rôles sociomoteurs à la courte paume.

Rôle	Autrui	Espace	Temps
Prisonnier	Peut être délivré	À côté du camp adverse	Délivré après qu'un partenaire ait touché le dernier dans la chaîne des prisonniers
En attente	Ne peut être capturé, ni capturer ni libérer Peut être défié Annonce "J'ai barre sur..."	Se tient dans son camp	Attend d'être défié ou qu'un nouvel adversaire entre dans le champ
Joueur de champ	Défie un adversaire en lui frappant dans la main Peut poursuivre et tenter de capturer le joueur adverse sur lequel il a barre Peut être poursuivi par le joueur adverse qui a barre sur lui Peut tenter de libérer les prisonniers	Dans le terrain de jeu. Peut sortir du terrain de jeu pour regagner son camp	Ce n'est qu'après être rentré sur le champ qu'un joueur adverse peut rentrer avoir barre sur soi

Tableau 2 : Rôles sociomoteurs au jeu des barres.

Rôle	Autrui	Espace	Temps	Objet
Défenseur	Affronte le venant et tente de garder son rôle A le droit d'effectuer un coup fourré	Reste dans l'espace de combat tant qu'il ne perd pas de venue		La touche s'effectue au-dessus de la ceinture de l'adversaire
Venant	Affronte le défenseur et cherche à prendre sa place	Dans l'espace de combat durant la venue	Reste venant durant une venue	
En attente	Aucune interaction essentielle	Se tient hors de l'espace de combat	Attend son tour pour affronter le défenseur	

Tableau 3 : Rôles sociomoteurs au jeu de prix de Lille.

Pour les jeux d'armes, j'ai repris comme mentionné plus haut les rôles qui se détachent du règlement de Lille.

Il est possible au cours du jeu de passer d'un rôle à l'autre. Le diagramme de changement de rôle est un graphe orienté permettant de représenter visuellement les possibilités qu'offre chaque jeu de modifier les contraintes auxquelles le joueur est astreint.

Chaque rôle est représenté par un cercle ; les flèches signalent les possibilités de changement de rôle entre deux phases élémentaires du jeu.

Au jeu des barres, une phase élémentaire est marquée soit par la capture d'un joueur, soit par la libération des prisonniers.

Au jeu de paume, la phase élémentaire commence au service et se termine au gain d'un point, appelé un « quinze » ; il est constitué d'un ou deux services s'il y a chasse. Chaque phase élémentaire s'inscrit dans un cycle plus long, le « jeu », qui se termine dès qu'un joueur a gagné quatre points. Le décompte de marques s'effectue donc de manière

similaire au tennis, c'est-à-dire « quinze », « trente », « quarante-cinq », « jeu ».

Au jeu de prix, la phase élémentaire consiste en une venue d'un défenseur.

Figure 2 : Diagramme de changement de rôle pour le jeu des barres²⁴.

Figure 3 : Diagramme de changement de rôle pour le jeu de courte paume.

Au sein de chaque rôle sociomoteur, il est possible de retrouver des unités de l'action stratégique qui lui sont propres et qui définissent les sous-rôles sociomoteurs. Ce travail prend son importance dès qu'il est question d'ouvrir l'expérimentation à l'improvisation : quelles sont les tactiques possibles et si possible historiquement attestées ? Il est difficile de dresser une liste exhaustive de ces sous-rôles, d'autant plus que les facteurs culturels influençant ou inhibant la réalisation de certaines tactiques ne sont pas négligeables. Pour le jeu de paume ou le jeu des barres, les contraintes induites par les statuts sociomoteurs ainsi que les récits de parties qui nous sont parvenus permettent de proposer une liste sinon complète, du moins assez précise. Pour l'escrime, l'exercice est plus ardu ; les règles sont

très ouvertes et les livres d'armes apparaissent comme la source la plus pertinente pour retrouver les sous-rôles sociomoteurs. J'ai repris ici un document récemment redécouvert, le Cabinet d'escrime de l'espée et poingnardt du capitaine Péloquin daté aux alentours de 1600²⁵, auquel j'ai commencé à appliquer cette analyse. Bien que le travail reste inabouti, les résultats me semblent suffisamment éloquents pour être présentés à ce stade.

Sous-rôles du jeu de paume

Comme pour les rôles, le détail des sous-rôles est repris pour l'essentiel du travail de Méry.

Figure 4 : Diagramme de changement de rôle pour le jeu de prix de Lille.

Serveur					
Intention stratégique	Sous-rôles	Autrui	Espace	Temps	Objets
Mettre en difficulté	Sert à plat	Possibilité de servir en fonction du placement et de l'attitude	La balle rebondit ou roule sur le toit de la galerie et sur le toit du devers (opt.) puis retombe dans le carré de service Les joueurs se tiennent où ils veulent sur le terrain	Le joueur a du temps pour se replacer car la balle atterrit dans le carré une seconde et demi après la frappe	Pas d'effet dans la balle
Idem	Slice sur la droite	Idem	Idem	Idem	Balle travaillée de droite à gauche
Idem	Slice sur la gauche	Idem	Idem	Idem	Balle travaillée de gauche à droite
Idem	Coupé à la cuillère	Idem	Idem	Idem	Balle travaillée de gauche à droite et de bas en haut

Tableau 4 : Sous-rôles sociomoteurs du serveur à la courte.

Rôle : relanceur					
Faire un coup gagnant	Retour à plat	Possibilité de retourner en fonction du placement et de l'attitude	Tente mettre la balle dans une des galeries ou loin de l'adversaire dans un espace ouvert ou réaliser une chasse	Relanceur prend la balle très tôt La préparation du coup est rapide Balle rapide	Pas d'effet dans la balle
Faire un coup gagnant ou neutraliser	Retour coupé	Idem	Mettre la balle loin de l'adversaire dans un espace ouvert ou réaliser une chasse Faire courir la balle sur les toits	Préparation du coup rapide	Balle travaillée de haut en bas
Faire un coup gagnant ou ouvrir le court	Retour amorti	Idem + créer un effet de surprise	Mettre la balle le plus près possible du filet	Temps de réaction de l'adversaire surpris va lui laisser du temps et lui donner un avantage	Balle travaillée de haut en bas avec un retour prononcé vers le haut. Préparation masquée

Tableau 5 : Sous-rôles sociomoteurs du relanceur à la courte.

Rôle : joueur de champ côté service					
Faire un coup gagnant	Frappe à plat	Idem relanceur	Tente mettre la balle dans la grille ou loin de l'adversaire dans un espace ouvert ou réaliser une chasse	Idem relanceur	Idem relanceur
Faire un coup gagnant	Frappe coupée	Idem relanceur	Idem relanceur	Idem relanceur	Idem relanceur
Faire un coup gagnant	Amorti	Idem relanceur	Idem relanceur	Idem relanceur	Idem relanceur
Faire un coup gagnant	Volée	Possibilité retourner en fonction placement et de l'attitude	Mettre balle loin de l'adversaire	Montée rapide, balle rapide qui s'écrase	Frapper la balle devant de haut en bas.

Tableau 6 : Sous-rôles sociomoteurs du joueur de champ côté service à la courte paume.

Rôle : joueur de champ côté relance					
Faire un coup gagnant	Frappe à plat	Idem relanceur	Idem relanceur	Idem relanceur	Idem relanceur
Faire un coup gagnant	Frappe coupée	Idem relanceur	Idem relanceur	Idem relanceur	Idem relanceur
Faire un coup gagnant	Amorti	Idem relanceur	Idem relanceur	Idem relanceur	Idem relanceur
Faire un coup gagnant	Volée	Possibilité retourner en fonction placement et de l'attitude	Mettre balle loin de l'adversaire	Montée rapide, balle rapide qui s'écrase	Frapper la balle devant de haut en bas.

Tableau 7 : Sous-rôles sociomoteurs du joueur de champ côté relance à la courte paume.

Rôle / sous-rôle	Intention stratégique	Autrui	Espace	Temps
Prisonnier		Peut être délivré	À côté du camp adverse	Délivré après qu'un partenaire ait touché le dernier dans la chaîne des prisonniers
En attente / observateur		Ne peut être capturé, ni capturer ni libérer.	Dans son camp	Attend son tour
En attente / défié		Tend la main	Dans son camp	Attend d'être défié par un adversaire par une tape sur la main
En attente / démarreur	Entrer sur le terrain	Annonce "J'ai barre sur X" A barre sur X	Dans son camp	Ne peut entrer qu'après l'entrée de X dans le terrain
Joueur de champ / défieur	Initier l'unité de jeu	Défie un adversaire en lui frappant dans la main	Seul dans le terrain de jeu	Première action d'une unité de jeu
Joueur de champ / poursuivi	Ne pas être capturé. Provoquer la capture de l'adversaire en l'approchant de celui qui a barre sur lui.	Est poursuivi et tente de s'échapper de l'unique adversaire qui a barre sur lui. Peut avoir barre sur un adversaire.	Dans le terrain de jeu	
Joueur de champ / poursuivant	Se rapprocher de sa cible pour permettre sa capture. Forcer la cible à s'éloigner de la personne. Faire un prisonnier	Poursuit l'unique adversaire sur lequel il a barre et tente de le toucher dès qu'il est à distance. Peut être sous les barres d'un autre adversaire.	Dans le terrain de jeu	
Joueur de champ / délivreur	Libérer les prisonniers. Si poursuivi, permet d'éviter la capture	Tente de toucher la main du dernier prisonnier de la chaîne pour les libérer. Peut être sous les barres d'un autre adversaire.	Dans le terrain de jeu	

Tableau 8 : Sous-rôles sociomoteurs au jeu des barres.

Sous-rôles du jeu des barres

Les contraintes existant de par les règles entre les différentes phases de jeu permettent de représenter un diagramme des changements de sous-rôles pour le jeu des barres.

Chaque sous-rôle est représenté par un cercle plein ; les rôles sont rappelés par un cercle en

pointillé entourant l’ensemble de ses sous-rôles ; les flèches signalent les possibilités de changement de sous-rôle entre deux phases élémentaires du jeu.

Sous-rôles du jeu d’épée et poignard

La liste de sous-rôle présentée ci-dessous n’est

Figure 5 : Diagramme de changement de sous-rôle au jeu des barres.

Sous-rôles	Intention stratégique	Autrui	Temps	Ses objets	Objets d'autrui
Frapper de pied ferme	Toucher	Proche	Dès le début (primer), ou après une feinte ou une batterie	La pointe va à la cible la plus proche	Le poignard sert à écarter l'arme adverse si nécessaire
Première (attaque d'estoc avec un pas)	Toucher	À distance d'engagement	Préparation du coup rapide	La pointe va à la cible la plus proche	Le poignard sert à écarter l'arme adverse si nécessaire
Frapper d'un estremaçon	Toucher	Proche	Après une batterie	L'épée en déplacement sur le côté	La pointe de l'épée vers le côté, l'épée éventuellement gardée par le poignard
Tirade	Mettre en difficulté (feinte)	À distance d'engagement		La pointe va vers la cible la plus proche avant d'être retirée	
Cavement	Mettre en difficulté	À distance d'engagement		La pointe va vers la cible la plus proche avant de tourner sous les armes pour présenter la pointe de bas vers le haut	
Voûtement	Mettre en difficulté	À distance d'engagement		La pointe va vers la cible la plus proche avant de tourner sous les armes pour présenter la pointe de haut vers le bas	
Batterie	Pousser la pointe adverse de côté ou se défendre d'un estoc	À distance d'engagement	Préparation du coup rapide	L'épée va frapper du faible le faible de l'épée adverse	La pointe de l'épée dirigée vers soi, éventuellement s'approchant vivement
...	...	...	...	...	...

Tableau 9 : Sous-rôles sociomoteurs dans le traité d'escrime à l'épée et poignard de Pélouquin.

pas exhaustive ; elle s'est construite non pas sur l'observation de pratiquants, mais déduits d'un livre d'armes attribué au capitaine Pélouquin. La décomposition en sous-rôle présente l'intérêt de proposer

une vision synthétique pouvant servir à la comparaison entre le contenu de différents livres d'armes, voire de servir à bâtir une synthèse plus complète pour un ensemble de livres d'armes cohérent.

Lors du changement de sous-rôle sociomoteur, le joueur modifie nécessairement sa conduite motrice informant ainsi, consciemment ou non, ses partenaires et adversaires. L'association du comportement observable et du projet tactique perçu constitue un « praxème »²⁶. Celui-ci fait nécessairement partie intégrante d'une action en train de se dérouler et compose un indice permettant l'anticipation motrice. Chaque personne peut attribuer une valeur de praxème différente à une séquence comportementale donnée selon son expérience et sa capacité à décoder les signes décelés dans le comportement d'autrui ; dans le cas du jeu d'opposition, la feinte consiste à émettre des contre-signaux de sorte à perturber le travail d'analyse de son adversaire. L'étude des praxèmes dans les traités techniques permet de dresser une liste des projets tactiques ou sous-rôles sociomoteurs, ce qui n'est pas toujours aisé à repérer. En effet, le texte se contente souvent de ne donner que le comportement observable (« l'attaquant vous attaque avec un coup de haut en bas ») et il est rare de trouver une mention explicite d'un praxème, comme dans l'exemple suivant extrait du livre d'armes de Péloquin : « *Quand vous voiez que vostre ennemy a son espée en dedans de vostre poingnardt le vous baillant expresment en prise pour vous faire le coup de poingnardt...* »²⁷.

Conclusion

À travers l'étude sociomotrice de ces trois exemples de jeux sportifs, il est possible de proposer des éléments de réponse à la différence de traitement scriptural des codes verbaux entre ceux-ci. Cette forte dissymétrie peut s'entendre par le raisonnement suivant : tout d'abord les barres n'imposent ni structure ni matériel nécessitant l'établissement de codes, de règles, de valeurs de références, ce qui le différencie de certaines formes du jeu de paume, en particulier de la courte paume. Le fait que pour cette dernière de fortes sommes

d'argent pouvaient être en jeu, parallèlement à la complexité des caractéristiques des lieux, peut expliquer la mise par écrit des normes. Par contre les jeux d'armes se distinguent des précédents par le fait que les aptitudes motrices acquises au cours du jeu sont supposées et réputées se transposer pour défendre sa vie. Cette proximité avec un contexte peu normé et réglementé est probablement en cause dans la production d'ouvrages de perfectionnement.

L'étude des rôles et sous-rôles sociomoteurs permet de mettre en exergue les interactions motrices et impose de contextualiser le geste, non seulement vis-à-vis de l'environnement direct, mais aussi, et surtout vis-à-vis d'autrui, homme... ou cheval. Cette étude offre enfin un canevas permettant la comparaison entre différentes activités motrices ainsi qu'entre différentes sources pour un même type d'activités (par exemple entre deux traités d'escrime). Les notions de praxèmes, rôles et sous rôles sociomoteurs ne se limitent pas aux seuls jeux sportifs pour lesquels elles ont été élaborées et précisées par Parlebas ; elles doivent pouvoir être étendues à un plus grand ensemble de situations de sociomotricités.

1 PARLEBAS Pierre, *Jeux, sports et sociétés. Lexique de praxéologie motrice*, Paris, INSEP, 1998, p. 324-335 et p. 341-343.

2 Pour simplifier, la sémiotricité est l'application de la sémiologie aux situations motrices. Pour une définition plus complète, voir PARLEBAS Pierre, *op. cit.*, 1998, p. 324.

3 MEHL Jean-Michel, *Les jeux au royaume de France du XIII^e au XVI^e siècle*, Paris, Fayard, 1990, p. 183-226.

4 VAUCELLE Serge, *L'art de jouer à la cour, transformation des jeux d'exercice dans l'éducation de la noblesse française au début de l'ère moderne (XIII^e-XVII^e siècles)*, thèse de doctorat de l'EHESS, 2004. p. 39.

5 MEHL Jean-Michel, *Les jeux au royaume de France du XIII^e au XVI^e siècle*, Paris, Fayard, 1990, p. 63-64.

6 SERNA Pierre, « L'art de tuer comme art de vivre », *Croiser le fer, violence et culture de l'épée dans la France moderne (XVI^e-XVIII^e siècle)*, Pascal Briost, Hervé Drévilion, Pierre Serna éd., Seyssel, Champ Vallon, 2001, p. 199-237.

7 SCRIVE-BERTIN, « La confrérie d'armes de S. Michel ou des escrimeurs lillois », *Bulletin de la Commission historique du département du Nord*, t. 19, 1890, p. 106-110.

8 LACHET Claude, « De la guerre à la table ronde : variations sémantiques des locutions *cil dedens* et *cil dehors* », *Le tournoi au Moyen Age*, Gonthier Nicole (éd.), Cahiers du Centre d'Histoire Médiévale N°2, Lyon : Université Jean Moulin Lyon 3, p. 59-73.

9 MEHL Jean-Michel, *op. cit.*, 1990, p. 31-48.

10 MERY Stéphane, *Un filet et des sports, Approches sociologique, historique, prospective, comportementaliste*, Paris, Harmattan, 2007. p. 280-290.

11 Ce développement est particulièrement aisé à suivre par l'implantation des salles de paume dans la plupart des grandes villes. Par exemple, pour le Saint-Empire, voir GILLMEISTER Heiner, « Der Toppin taugte nichts im alten Jeu de la Paume: das Tennisspiel in drei Jahrhunderten (1500-1800) », *Bewegtes Leben. Körpertechniken in der Frühen Neuzeit*, Rebekka. von Mallinckrodt éd., Wolfenbüttel, 2008, p. 205-229. Pour l'Espagne voir : NANTEUIL Edmond de, SAINT-CLAIR G. de, DELAHAYE C., *La Paume et le Lawn-tennis*, Paris, Hachette, 1898. p. 390. Il n'est pas aisé de savoir si les formes populaire du jeu de paume eurent le même succès, d'une part du fait de la modestie des pratiquants, mais aussi l'absence de lieu spécifique dédié à ce loisir.

12 MEHL Jean-Michel, *op. cit.*, 1990, p. 65-68.

13 *Mémoires d'Olivier de la Marche*, Paris, 1785, p. 279.

14 MEHL Jean-Michel, *op. cit.*, 1990, p. 65-68.

15 *Histoire de la révolution de Gênes*, Paris, Chaigneau aîné, 1797, p. 19-22.

16 *Encyclopédie méthodique ou par ordre de matière, Art militaire*, t. 4, Paris, 1797, p. 67.

17 BASCETTA Carlo, « Les codes verbaux de jeu et les sources de la littérature sportive italienne du XV^e au XVII^e siècle » *Les jeux à la Renaissance*, Jean-Claude Philippe Ariès, Jean-Claude Margolin (éd.), Vrin, 1982, p. 95-104.

18 *Règles du jeu des Barres, dressé et imprimé pour le Roy*, Paris : Collombat, 1719. 4 pages. Mentionné dans : L'imprimerie du cabinet du roi au château des Tuileries sous Louis XV (1718-1730) dans *Bulletin de la Société de l'histoire de Paris et de l'Ile-*

de-France, Tome 18. Paris : Honoré Champion, 1891, p. 35-45. Ce document n'a pu être retrouvé ni consulté.

19 SCAINO DA SALO Antonio, *Trattato del giuoco della palla*, Urbino, QuattroVenti, 2000.

20 SAINT-DIDIER Henri de, « Traité sur l'exercice, et certains points requis de scavoir au jeu de paulme... », *Traicté contenant les secrets du premier livre sur l'espée seule*, Paris, Mathurin Challenge, 1573, fol. 87r^o-89v^o.

21 PARLEBAS Pierre, « Mathématisation élémentaire de l'action dans les jeux sportifs », *Mathématiques et sciences humaines*, t. 170, 2005, p. 95-117.

22 PARLEBAS Pierre, « Modélisation dans les jeux et les sports », *Mathématiques et sciences humaines*, t. 170, 2005, p. 11-45.

23 Légèrement adapté à partir de celui présenté dans MERY Stéphane, 2007, *op. cit.*, p. 118-119. J'ai séparé le rôle de joueur d'échange en distinguant le côté puisque cela influe directement sur le placement dans le cours.

24 Le diagramme de changement de rôle du jeu des barres dans sa version moderne est décrite dans PARLEBAS Pierre, « Conduites motrices et communication dans les jeux », *Langage : langue parlée – langue écrite et créativité à l'école maternelle*, brochure n° 2365, Paris : INRDP, 1974, p. 221-235.

25 Manuscrit KW 73J39 de la bibliothèque royale des Pays-Bas.

26 Il s'agit de toute conduite motrice d'un joueur, susceptible d'être interprétée comme un signe par les autres participants. Le « *signifiant* » en est le comportement observable, et le « *signifié* » le projet tactique correspondant tel qu'il est perçu par les autres. Pour une définition plus complète, voir PARLEBAS Pierre, *op. cit.*, 1998, p. 260.

27 Manuscrit KW 73J39 de la bibliothèque royale des Pays-Bas, fol. 26v^o.