

Le Jeu et l'Homme : une approche épistémologique

Antonin MERIEUX-PICCOTTIN

[Ancien Membre](#)

[Docteur\(e\)](#)

Directeur de thèse

[Pierre-Yves BALUT](#)

Informations complémentaires

Statut de la thèse

Soutenue

Date de soutenance

06/07/2016

Thème(s) de recherche

[5. Matériaux, techniques, métiers : approches théorique et pratique du faire artistique](#)

[6. Images, dispositifs, lieux : questions épistémologiques, herméneutiques et anthropologiques](#)

Thèse

Résumé

Résumé

L'ambiguïté de la notion de jeu n'est plus à démontrer. Le concept recouvre en effet des phénomènes aussi divers que le développement de l'enfant, certains comportements animaux, les loteries et le PMU, les jeux vidéos et de société, les sports, le théâtre, etc. L'objet de notre propos est alors d'analyser ce qui est en cause quand il est question de jeu. Le traitement du problème du jeu s'est en effet souvent heurté à des « obstacles épistémologiques », selon le terme de Gaston Bachelard, qu'il nous appartient d'identifier et de surmonter, en recourant pour cela à une méthodologie rigoureuse que nous trouvons dans la théorie épistémologique de l'Anthropologie générale de Jean Gagnepain. Il s'agit alors de procéder à une déconstruction de l'objet qui mette en évidence les processus humains les plus déterminants dans la question du jeu. Il faut donc renoncer à parler de jeu de manière générique pour traiter plus spécifiquement de ce que nous appellerons « l'autocinèse du vivant » et le « jeu choral ». Cette dissociation entre ce qui tient à la nature même du vivant d'une part, et à une esthétique sociale rationnelle de l'autre, nous permet alors de proposer une modélisation de la question qui apporte un nouvel éclairage au traitement scientifique, technique, historique et critique du jeu, et renouvelle l'analyse des jeux eux-mêmes.

Summary

The ambiguity of the question of Play is now well-known. The concept includes such various phenomena as child development, animal play, gambling, board and video games, sports, acting, etc. The object of the present work is to attempt a disambiguation of what is at work when Play is in cause, avoiding the « epistemological obstacles » that have constantly muddled the question. This implies a strict methodology that we find in Jean Gagnepain epistemological theory of General Anthropology. We can then proceed to a deconstruction of Play, revealing two major processes at work in the situations of play. « Autocinesis of the living » deals with the inherent spontaneity of the living beings while « choral play » refers to a rational form of social aesthetics. The identification of these two processes allows us to establish an original pattern of Play and games, thus bringing new lights to the scientific, technical, historical and critical approaches of the question, and a new way of analysing games.

Jury

- Elisabeth Belmas (EHESS)
- Jean-Claude Quentel (Université de Rennes 2)
- Ulrich Schälder (Directeur du musée du Jeu, Suisse)
- [Pierre-Yves Balut](#) (Paris IV)