

*Homo Ludens* Libérer le potentiel du jeu

# JULIAN ALVAREZ – ETUDIER LE JEU, UNE BONNE IDÉE!

6 JANVIER 2020 / PAR MATTHIEU TASSETTI

0:00 / 0:00

Podcast: [Play](#) [in](#) [new](#) [window](#)

[\[https://media.blubrry.com/homoludens/www.matthieutassetti.com/wp-content/uploads/2019/11/Julian-Alvarez\\_Etudier-le-jeu-une-bonne-idee.mp3\]](https://media.blubrry.com/homoludens/www.matthieutassetti.com/wp-content/uploads/2019/11/Julian-Alvarez_Etudier-le-jeu-une-bonne-idee.mp3) | [Download](#) [\[https://media.blubrry.com/homoludens/www.matthieutassetti.com/wp-content/uploads/2019/11/Julian-Alvarez\\_Etudier-le-jeu-une-bonne-idee.mp3\]](https://media.blubrry.com/homoludens/www.matthieutassetti.com/wp-content/uploads/2019/11/Julian-Alvarez_Etudier-le-jeu-une-bonne-idee.mp3)

Subscribe: [Apple](#) [Podcasts](#)

[\[https://podcasts.apple.com/fr/podcast/homoludens/id1448672823?mt=2&ls=1\]](https://podcasts.apple.com/fr/podcast/homoludens/id1448672823?mt=2&ls=1) | [Google Podcasts](#)

[\[https://podcasts.google.com/feed/aHR0cHM6Ly93d3cubWF0dGhpZXV0YXNzZXR0aS5jb20vZmV](https://podcasts.google.com/feed/aHR0cHM6Ly93d3cubWF0dGhpZXV0YXNzZXR0aS5jb20vZmV)

| [Spotify](#) [\[https://open.spotify.com/show/2Ac3EcEG5AEyVdPGFix7JR\]](https://open.spotify.com/show/2Ac3EcEG5AEyVdPGFix7JR) | [Android](#)

[\[https://subscribeonandroid.com/www.matthieutassetti.com/feed/podcast/\]](https://subscribeonandroid.com/www.matthieutassetti.com/feed/podcast/) | [Stitcher](#)

[\[https://www.stitcher.com/podcast/homoludens\]](https://www.stitcher.com/podcast/homoludens) | [Blubrry](#)

[\[https://www.blubrry.com/homoludens/\]](https://www.blubrry.com/homoludens/) | [TuneIn](#)

[\[https://tunein.com/podcasts/Podcasts/HomoLudens-p1237987/\]](https://tunein.com/podcasts/Podcasts/HomoLudens-p1237987/) | [Deezer](#)

[\[https://www.deezer.com/en/show/440932\]](https://www.deezer.com/en/show/440932) | [RSS](#)

[\[https://www.matthieutassetti.com/feed/podcast/\]](https://www.matthieutassetti.com/feed/podcast/)



Pour Julian Alvarez, il ne fait aucun doute qu'étudier le jeu est une bonne idée. Il est d'ailleurs enseignant-chercheur à l'université polytechnique des Hauts-de-France [\[https://www.uphf.fr/\]](https://www.uphf.fr/) et à l'Ecole Supérieure du Professorat et de l'Education de Lille [\[http://www.inspe-lille-hdf.fr/\]](http://www.inspe-lille-hdf.fr/). Il y étudie le jeu et son utilisation dans des domaines tels que la formation, la santé ou encore le marketing.

Mais son intérêt pour le jeu trouve sûrement son origine pendant son enfance. En effet, Julian Alvarez a vécu trois approches pédagogiques différentes :

## Homo Ludens Libérer le potentiel du jeu

2. En Suède, dans les années 1970, on gardait les enfants dans une maison dans laquelle chaque pièce correspondait à un lieu d'apprentissage. Il était fait confiance aux enfants à qui différentes activités, dont le jeu, étaient proposées.
3. En France, il découvre un système très cadré avec beaucoup d'interdits. Cependant, contrairement à ses années en Suède, il doit acquérir des apprentissages précis. Les enjeux sont donc un peu différents.

### Les origines de l'intérêt pour le jeu

D'une part, on assiste au développement de différents courants culturels au début du XXe siècle. Il y a d'abord les super-héros dans les années 1930 suivis de la science-fiction et des comics dans les années 1950. La deuxième guerre mondiale contribue aussi à répandre la culture américaine en Europe. Dans les années 1970, le jeu vidéo arrive en Europe avec des consoles et des jeux venus des Etats-Unis. Puis les productions japonaises arrivent sur le marché européen à la fin des années 1970. Toute cette culture populaire est véhiculée par les films, les bande-dessinées et les jeux-vidéos.

En parallèle, la société est de plus en plus difficile à interpréter. En effet, la mondialisation, le réchauffement climatique et les difficultés économiques nous rendent moins insouciantes. C'est pourquoi on cherche un refuge dans les valeurs du passé et notamment dans le plaisir du jeu.

D'autre part, les apprenants changent. Ils souhaitent notamment comprendre le pourquoi des choses. De plus, le numérique les habitue à l'interactivité qu'ils ne retrouvent pas forcément dans les approches pédagogiques. Or le jeu est une activité qui permet d'avoir des interactions sociales et peut correspondre à une situation plaisante pour certains profils d'apprenants.

C'est dans ce contexte que le « DIU – Apprendre par le jeu » souhaite répondre à une demande de se former. Il s'agit donc d'étudier les possibilités d'instrumentaliser le jeu pour faire autre chose que se divertir. On peut ajouter au jeu trois fins utilitaires ;

1. Transmettre un message
2. S'entraîner
3. Collecter des données

Cependant, il est important de s'interroger sur la place du jeu dans notre projet. Le jeu sera-t-il utilisé comme une carotte ou comme un réel dispositif d'apprentissage ?

### Quelques sujets de recherche sur le jeu

## Homo Ludens Libérer le potentiel du jeu

différentes approches. Les résultats dépendent fortement des contextes, des enfants et des activités. Néanmoins, on remarque de très bonnes performances avec l'association robot et tablette. Par contre, la tablette seule a les plus mauvais résultats. Des résultats plus détaillés sont disponibles dans une publication [Blue Bot Project Experiment \[https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/hal-02090864/document\]](https://hal-univ-paris13.archives-ouvertes.fr/hal-02090864/document).

Julian Alvarez part du constat que les enseignants n'aiment pas les dispositifs clé-en-main. Il est plus intéressant d'adapter des jeux existants. C'est pourquoi une bibliothèque de jeux vidéo et de jeux de société des années 70 à aujourd'hui sera disponible à l'INSPE de Lille. Ainsi, les enseignants auront accès à un large choix de jeux pour mener des activités ludopédagogiques. De plus, il sera plus facile d'étudier l'évolution des pratiques des enseignants avec le jeu.

Enfin, il y a l'usage de la réalité virtuelle. Il s'agit alors de se demander si cette modalité apporte une plus-value et dans quelle cadre.

### Quelques conseils

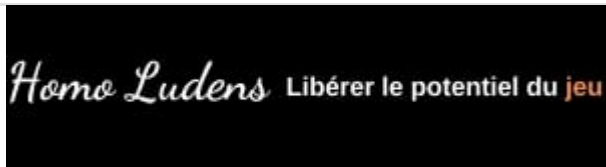
Le premier conseil délivrer par Julian Alvarez est de détourner des jeux existants. En effet, il en existe tellement qu'il y en aura bien un qui collera avec le cas d'usage. De plus, la base du jeu est bonne puisqu'il a été édité.

Le second conseil consiste à connaître [les trois temps pédagogiques de Nicole Tremblay \[https://books.google.be/books?id=UqKZtenaEmAC&pg=PA102&lpg=PA102&dq=nicole+tremblay+les+trois+temps+pedagogiques\]](https://books.google.be/books?id=UqKZtenaEmAC&pg=PA102&lpg=PA102&dq=nicole+tremblay+les+trois+temps+pedagogiques) :

1. Briefer, établir les règles et le contrat didactique que l'on cherche à atteindre avec le jeu.
2. Lors du temps du jeu, l'animateur ne doit pas être trop envahissant mais doit aider le jeu à se dérouler le mieux possible.
3. Lors du débriefing, les joueurs doivent conscientiser ce qu'ils viennent d'apprendre en capitalisant sur l'expérience de jeu.

### Les références de l'épisode

- [LudoScience \[http://www.ludoscience.com/\]](http://www.ludoscience.com/), le site sur lequel Julian Alvarez, Damien Djaouti et Olivier Rampnoux partagent des actualités et leurs recherches autour du jeu.
- [Le profil LinkedIn de Julian Alvarez \[https://www.linkedin.com/in/julian-alvarez-700b7417/\]](https://www.linkedin.com/in/julian-alvarez-700b7417/), si vous souhaitez le contacter.



LEU, JEU DE SOCIÉTÉ, JEU VIDÉO

Row of social media icons: Facebook (f), Twitter, WhatsApp, LinkedIn (in), and Email.

**Vous aimerez peut-être aussi**

Grid of 8 article thumbnails. Each thumbnail includes a photo and a title. The titles are: Sébastien Pais de Figueiredo - Se construire grâce au jeu : des ludothèques en Inde; François Freund et Raphaël Hoch - Expérimenter la coopération; Suzon Beaussant - Delphin Darraud - Matthieu Boucher - Jérôme Nicolas - Nicolas - Codroïd 19 : le jeu pour tout comprendre sur le Covid 19; Alexandre Duarte - Jeu peut agir pour le durable; Aurélien Lefrançois et Richard Le Fur - L'éthique chez Prismatic; Farid Ben Salem - Faire connaître les vertus du jeu; Nicolas Pineros - Lego® Education Innovation Studio; Diane d'Esposito - Le jeu de rôle grandeur nature.

1

RÉPONSE

**Trackbacks (rétroliens) & Pingbacks**

- 1. [Suzon Beaussant - Delphin Darraud - Matthieu Boucher - Jérôme Nicolas - Codroïd 19 : le jeu pour tout comprendre sur le Covid 19](#)  
4 mai 2020 à 10 h 03 min

[...] Le diplôme inter-universitaire « Apprendre par le jeu » notamment piloté par Julian Alvarez. [...]

Répondre

*Homo Ludens* Libérer le potentiel du jeu



This site is using cookies. You are agreeing to our use of cookies. [OK](#)

[En savoir plus](#)