

---

**MÉDIATIONS VISIBLES  
ET INVISIBLES**

# EXTENSIONS SÉMIOTIQUES

Collection dirigée par Sémir Badir (FNRS, ULiège)

« Extensions sémiotiques » est une collection éditoriale consacrée à l'accroissement des domaines d'application des concepts sémiotiques. Elle offre en particulier une plate-forme d'attentions et de complémentarités entre pensées sémiotiques et études relatives aux pratiques culturelles contemporaines.

## Dans la même collection

Pauline Escande-Gauquié & Valérie Jeanne-Perrier (dir.), *Médiations de la mode*, 2021.

Ralitzza Bonéva, *L'Homme du sous-sol. Dostoïevski, Bresson, Seidl*, 2021.

Nicolas Couégnas & Aurore Famy (dir.), *Le sens du terrain. Ethnosémiotiques*, 2021.

Francis Édeline, *Entre la lettre et l'image. À la recherche d'un lieu commun*, 2020.

Driss Ablali & Erik Bertin (dir.), *Sociabilités numériques*, 2020.

Maxime Fabre, *Photographie de presse. Régimes de croyance*, 2020.

Anthony Mathé, *Le corps à sa façon. Regards sémiologiques sur la mode ordinaire*, 2019.

Herman Parret, *Structurer. Progrès sémiotiques en épistémologie et en esthétique*, 2018.

Sémir Badir & François Provenzano (dir.), *Pratiques émergentes et pensée du médium*, 2017.

*Sous la direction de  
Sémir Badir et  
Christine Servais*

---

# MÉDIATIONS VISIBLES ET INVISIBLES

Essais critiques sur les dispositifs  
médiatiques contemporains



*Avec la participation financière de l'Université de Lorraine.*

D/2021/4910/82

ISBN : 978-2-8061-0644-5

---

© **Academia-L'Harmattan s.a.**

Grand'Place, 29

B-1348 Louvain-la-Neuve

---

Tous droits de reproduction, d'adaptation ou de traduction, par quelque procédé que ce soit, réservés pour tous pays sans l'autorisation de l'éditeur ou de ses ayants droit.

**[www.editions-academia.be](http://www.editions-academia.be)**

# De quoi *Minecraft* fait-il médiation ?

*Pierre-Yves Hurel, Alexis Messina & Maxime Godfirnon*

## Introduction

Au cours des dernières années, différents projets de médiation culturelle (ou dits « de médiation numérique », quoique cette appellation nous semble moins pertinente<sup>1</sup>) utilisant le jeu vidéo *Minecraft* ont émergé (Chauvet 2019). Ceux-ci sont principalement organisés sous la forme d'ateliers créatifs où participent des citoyens et affichent des finalités pédagogiques ou de sensibilisation aux enjeux de l'urbanisme, à l'architecture ou à l'espace public. Les exemples francophones les plus connus sont sans doute RennesCraft et IsèreCraft, tous deux ayant fait l'objet de recherches scientifiques<sup>2</sup>.

Créé en 2011 par le studio Mojang puis racheté par Microsoft, *Minecraft* est un jeu de construction dans lequel un ou plusieurs joueurs évoluent dans un environnement en trois dimensions uniquement composé d'éléments cubiques, générés de manière

---

<sup>1</sup> La locution « médiation numérique », très en vogue ces dernières années, désigne tantôt des procédés de médiation culturelle utilisant le numérique, tantôt la médiation au numérique. Elle participe, selon Navarro et Renaud (2019), d'une trop grande focalisation sur la dimension technique des dispositifs, au détriment des processus de médiation.

<sup>2</sup> Ces deux ateliers trouvent leur inspiration commune dans le projet « Block by Block », mené par l'association entre l'éditeur Mojang et le Programme des Nations unies pour les établissements humains dès 2012, visant à permettre la participation citoyenne, notamment dans des pays précarisés, au développement urbain et architectural.

procédurale<sup>3</sup>. Deux modes de jeux principaux sont proposés au joueur : un mode survie, d'une part, dans lequel il doit affronter des monstres et récolter manuellement les ressources nécessaires à la construction ; un mode *créatif*, d'autre part, où il dispose d'une quantité illimitée de matériaux qui lui permettront de réaliser librement les constructions de son choix. Comme nous le verrons, ce dernier mode est particulièrement adapté à des usages en atelier<sup>4</sup>.

Le recours à *Minecraft*, plutôt qu'à d'autres jeux similaires, peut s'expliquer par différentes raisons. D'abord, la reproduction d'espaces réels à l'aide de ce logiciel fait partie des usages courants des communautés de joueurs autonomes, hors secteur institutionnel<sup>5</sup>. De plus, ce jeu étant particulièrement populaire, de nombreuses communautés de joueuses et joueurs personnalisent et reconfigurent le jeu, sous forme de « *mods* » (des modifications du contenu originel du jeu). Elles produisent aussi de multiples ressources ayant vocation à s'entraider telles que des tutoriels. Il faut ajouter à cela que *Minecraft* est relativement aisé à prendre en main pour des néophytes tout en offrant une grande profondeur pour les utilisateurs les plus aguerris. Enfin, ce jeu tient une place particulière dans l'univers vidéoludique, en ce qu'il favorise une grande appropriation de l'espace virtuel : les opérations de manipulation, destruction, création et reconfiguration des blocs sont à la base même de l'expérience proposée.

Les travaux récents sur l'utilisation des jeux vidéo de construction dans un cadre de médiation culturelle tendent à considérer que les dispositifs mis en place et le jeu *Minecraft* en lui-même poussent quasi mécaniquement vers la réflexivité ou la curiosité, en raison des limites induites par l'usage exclusif de blocs « grossiers » pour la reproduction d'espaces réels :

<sup>3</sup> La génération procédurale, ou PCG (*Procedural Content Generation*), est un système de construction automatisée de contenus à grande échelle par application d'algorithmes. Dans le cas de *Minecraft*, l'utilisation de la PCG signifie que l'espace de jeu se construit aléatoirement à chaque nouvelle carte créée.

<sup>4</sup> Le développement d'une version « édu » dédiée au milieu pédagogique montre que l'éditeur du jeu a saisi l'intérêt de son outil pour ce secteur.

<sup>5</sup> De nombreux exemples de reproduction de monuments historiques tels que l'Atomium ou la Tour Eiffel peuvent être observés en ligne.

La modélisation documentaire de l'espace urbain produit mécaniquement un ensemble de divergences, qui pousse à la réflexivité, dans la mesure où l'outil de la modélisation, le cube de *Minecraft*, introduit des contraintes drastiques. Il empêche de coller au réel, mais il ouvre, par sa plasticité à l'imagination d'autres lieux et environnements (François & Triclot 2020, p. 229).

Ce jeu vidéo permet d'assumer les limites de la représentation d'un territoire par le jeu vidéo afin de créer de la curiosité chez les participants vis-à-vis des espaces de leur quotidien (Chauvet 2019 : en ligne).

Dans la lignée de ce type de projets, nous avons réalisé une expérimentation similaire, nommée LiègeCraft. Ce projet, dont les modalités d'organisation précises seront exposées dans le point suivant, visait à créer un cadre dans lequel des citoyens seraient invités à reproduire un quartier de Liège — aussi fidèlement que possible dans les limites du jeu — puis à observer comment le dispositif serait pris en main, accepté, ou détourné par ces participants. Il nous faut donc souligner, à rebours, qu'un conflit entre deux conceptions de la médiation culturelle se logeait dans nos objectifs initiaux, produisant une injonction paradoxale : il nous fallait diriger et cadrer un groupe tout en observant ses pratiques émergentes et ses éventuels détournements. Ces deux conceptions de la médiation correspondaient à deux strates du dispositif : sa mise en œuvre concrète et son analyse.

Sur le plan de l'animation, il s'agissait de mettre en œuvre des activités qui visaient à *créer du lien* (et à engendrer de la réflexivité) avec un espace réel (le quartier reproduit) : visiter les lieux, consulter des photographies, reproduire des façades dans le jeu, discuter des agencements de l'espace, etc. Sur le plan de la recherche scientifique, nous endossions au contraire une conception de la médiation « esthétique » (Servais 2015) selon laquelle les dispositifs et œuvres font médiation et créent des communautés, vers lesquelles il convient dès lors de déplacer le regard : il ne s'agit plus tant, à cet égard, de s'intéresser à l'efficacité de l'animation que d'observer le public, ce que le dispositif leur fait, et ce qu'ils en font — en ayant pleinement

conscience que « rien n'assure l'entente a priori, [...] le malentendu doit toujours être possible » (Servais 2015, p. 196).

Ce paradoxe est sans doute inévitable dans le cadre d'une recherche appliquée en médiation culturelle, au cours de laquelle il convient d'initier un projet, d'animer et de cadrer les participants, mais aussi de laisser faire et d'observer. De manière très pragmatique, comme nous le détaillerons plus bas, nous avons utilisé ce conflit pour établir un processus dialectique et progressif : pendant et entre chaque atelier, des observations et analyses étaient produites afin d'aider à déterminer la suite à donner aux événements émergents.

Sur base de nos observations et de la conduite de cette recherche, nous en sommes venus à formaliser quelques manières d'investir la représentation vidéoludique. Nous montrerons que plusieurs formes d'investissement de l'espace virtuel peuvent tantôt se combiner, tantôt s'affronter : d'une part, l'espace dans *Minecraft* peut être appréhendé comme une *carte*, c'est-à-dire dire comme une représentation schématique d'un espace réel et connu ; d'autre part, on peut s'y engager comme dans un espace virtuel à arpenter puis à investir, voire à habiter pour lui-même en le déliant de sa référence à l'espace réel.

Cela nous permettra enfin de répondre à la question « De quoi *Minecraft* fait-il médiation ? », depuis l'exposition du conflit essentiel à tout dispositif de médiation utilisant *Minecraft* à des fins de sensibilisation à l'espace réel : à tout moment, ce que les animateurs considèrent comme un outil peut être constitué comme une fin en soi et comme un objet d'attachements.

## 1 Méthodologie inductive et problématisation émergente

Au sein de cette première section, nous revenons sur l'organisation pratique des ateliers puis sur les choix méthodologiques de cette recherche

### 1.1 L'organisation des ateliers

Sur le plan de l'animation, l'objectif de l'atelier était d'interroger le potentiel du jeu vidéo *Minecraft* comme outil permettant de créer du lien avec l'environnement urbain — ceci

entendu dans un sens très large : nous souhaitons donner à dénaturiser le rapport avec un environnement familier, aider à interroger un espace largement imposé, et enfin comprendre ce que la reproduction du réel dans un monde virtuel ferait aux participants.

Notre première étape a été de formuler une proposition d'atelier de médiation culturelle à destination du tout public (à partir de 14 ans), dont l'objectif affiché était de « reproduire fidèlement le quartier du 20 août de la ville de Liège » au cours d'ateliers ayant lieu un samedi par mois, de décembre 2018 à juin 2019, de 13h à 18h. Les ateliers se déroulaient dans un local situé au cœur du quartier à reproduire et disposant d'une série d'ordinateurs installés et mis en réseau avant l'arrivée des participants.

Préalablement aux premiers ateliers, nous avons préparé un premier espace virtuel sur lequel travailler. Nous sommes partis d'une carte topographique de la ville de Liège, comprenant les dimensions des bâtiments, que nous a fourni le service web WalOnMap, géoportail de la Wallonie. Cette première carte topographique a été réduite en la transformant en niveaux de gris de manière à pouvoir ensuite la traduire en une carte compatible avec le jeu *Minecraft*, et ce à l'aide du logiciel World Painter (chaque nuance de gris correspondant à une certaine altitude). Afin de préparer les différents ateliers, nous avons enfin distingué différentes parties du quartier à l'aide de blocs de couleur.



Fig. 1 : Carte de LiègeCraft en vue zénithale

Des campagnes de promotion sur les réseaux sociaux, accompagnés de relais dans la presse locale et institutionnelle, nous ont permis de former un public hétéroclite, composé de six à huit adolescents (selon les séances) entre 14 et 18 ans et déjà habitués à jouer à *Minecraft*, deux à quatre étudiants d'université aux compétences ludiques hétérogènes, auxquels il faut ajouter la présence de participants moins assidus un peu plus âgés (autour de 30 ans), moins expérimentés en terme d'utilisation du jeu et surtout curieux de venir tester le dispositif d'animation (animateurs dans l'associatif, chercheurs en études du jeu à l'université).

Chaque session s'ouvrait sur un temps de discussion informelle avec les animés dans l'espace salon du Digital Lab (local accueillant les ateliers). Durant celui-ci, les objectifs du jour étaient proposés par les animateurs et les participants étaient invités à faire part de leurs envies. Des groupes étaient alors constitués, chacun se chargeant de la reproduction d'une partie du quartier sur lequel les efforts de la séance allaient se concentrer. Les participants étaient connectés ensemble en réseau local, ce qui signifie que seuls ceux présents physiquement pouvaient y participer. À la moitié de l'atelier, une pause était organisée, durant laquelle nous allions visiter les abords des lieux à reproduire, situés à moins de cent mètres. Venait ensuite une seconde phase de création, puis la séance se clôturait par un débriefing collectif.

Après cette première série d'ateliers<sup>6</sup>, nous avons organisé en octobre 2019 une seconde phase du projet (à la suite des demandes de participants, comme nous le verrons) dans laquelle les joueurs étaient invités à modifier la carte précédemment produite. L'objectif était, cette fois, d'être en mesure d'observer ce que les participants feraient en l'absence de cadre rigide : ils étaient donc libres de proposer tout type de réappropriation de la carte. Ce second cycle d'animation s'est composé principalement de deux samedis de création, sur des cartes individuelles, ainsi que d'une série de cinq mercredis de permanence durant

---

<sup>6</sup> D'autres animations LiègeCraft plus ponctuelles, avec d'autres publics, ont eu lieu. Les différences d'objectifs et contextes nous poussent à ne pas les expliciter au cours de ce chapitre mais la liste de toutes les animations peut être consultable à la fin de ce texte ainsi que sur [www.liegecraft.be](http://www.liegecraft.be).

lesquels les participants pouvaient travailler sur leurs projets en présence, et avec l'aide, des animateurs. Enfin, la possibilité de récupérer la carte pour la modifier depuis chez soi était aussi offerte.

## 1.2 La production de données

Sur le plan de notre méthodologie, nous avons opté pour une démarche radicalement inductive : il s'agissait de mettre en place une proposition initiale, exposée ci-avant, puis d'en observer l'évolution afin de réguler le dispositif d'animation de manière progressive. Pour ce faire, nous avons déployé des moyens difficilement imaginables dans une situation habituelle du domaine socioculturel, puisque nous étions quatre animateurs au cours de l'ensemble des ateliers. Nous avons ainsi pu nous répartir l'animation en quatre situations : le « hors écran », l'aide « en jeu », l'observation participante et l'organisation logistique.

La production de notes et d'observations a été réalisée pendant et en dehors des ateliers. Au cours de ces derniers, le moment de débriefing collectif était l'occasion de constater les avancées du groupe, mais surtout de favoriser l'explicitation des ressentis, des envies et des frustrations de chacun. À chaque fois, entre deux séances d'animation, nous organisons une réunion entre organisateurs, au cours de laquelle nous échangeons sur nos observations, discussions de leur interprétation et des suites à leur donner. Les discussions n'ont pas été enregistrées ; c'est pourquoi nous nous appuyons plus bas sur des vignettes — des situations observées et particulièrement significatives — plutôt que sur des verbatims.

Dès les premières séances, notre attention et nos réflexions se sont concentrées sur des difficultés inattendues : certains participants, tous présents sur base volontaire, se disant pour beaucoup « motivés », étant habitués au jeu, ne semblaient pas adhérer à notre dispositif. Ils faisaient *autre chose* que ce que nous avions prévu, à savoir reproduire les façades des bâtiments du périmètre délimité : certains ajoutaient des éléments fantaisistes, d'autres modifiaient la vitesse de leur personnage pour le simple plaisir de se déplacer rapidement, etc. Nous avons donc cherché à comprendre ce qui était en jeu dans ces manières de participer à l'atelier, d'en saisir les raisons et d'évaluer si et

comment nous pourrions intégrer ces pratiques à notre dispositif.

En cherchant à mieux saisir ces différentes façons de participer à l'atelier, nous en sommes venus à formuler plusieurs manières d'investir l'espace recréé au sein du jeu vidéo *Minecraft* par les participants, que nous allons définir dans la suite de cet article : reproduire, visiter, signer, animer, habiter et modifier. Notre hypothèse est que certaines de ces manières d'être au monde virtuel peuvent cohabiter en l'état et que d'autres peuvent entrer en opposition. Nous avons cherché à aménager et à cadrer ces manières d'investir l'espace virtuel afin de préserver l'objectif premier sur le plan de l'animation (travailler sur le lien avec un espace de référence)<sup>7</sup>.

Dans la suite de ce chapitre, nous rapporterons six manières d'investir l'espace que nous avons catégorisées et les présenterons de manière progressive, en commençant par les modalités proposées par le dispositif initial, puis par celles issues des pratiques qui s'en écartent ou le détournent.

## 2 La proposition initiale : investir LiègeCraft comme une *carte*

Cette section définit les processus observés qui s'inscrivent dans la lignée de la proposition initiale du dispositif, à savoir : reproduire, visiter et signer. À chaque fois, nous rapportons une situation concrète, nous montrons en quoi elle nous a amenés à définir une façon d'investir l'espace et expliquons en quoi cela nous a conduits à réguler le dispositif.

### 2.1 Reproduire : négocier avec les limites de *Minecraft*

Alors qu'une séance d'atelier commence, des petits groupes se forment et se répartissent les façades de la place à reproduire. Pour

<sup>7</sup> Cette manière de procéder a bien entendu des effets sur les animations et, à l'exception des quelques balises citées précédemment, chaque séance était différente. Nous suivions une logique itérative : après observation, nous régulions nos pratiques, discussions de ses effets, et ainsi de suite. Il est à noter qu'une telle démarche n'est, par nature, jamais clôturée : l'acte, sans cesse renouvelé, s'apparente à une aventure (Mendel, 1998) dont la construction, l'analyse et l'évaluation sont constantes.

ce faire, il faut d'abord se mettre d'accord sur une échelle<sup>8</sup>. Les animateurs ont pris le soin de disposer des blocs de couleur pour aider à comprendre où commence et termine chaque bâtiment. Il ne reste donc plus, théoriquement, qu'à tailler les grandes masses grises générées depuis les données topographiques. Cependant, au moment de poser les premiers blocs, l'opération semble plus compliquée que prévu, y compris pour les joueurs réguliers. C'est qu'il faut, en regardant des photos des façades, les reproduire, les imiter, à l'aide de ces cubes pixélisés qui résistent aux ambitions d'une représentation qui serait photo-réaliste. Un jeune prononce ces mots probablement familiers de tout animateur d'atelier *Minecraft* : « Pour faire cette fenêtre, je mets deux blocs de verre ou trois ? On ne peut pas faire de demi-blocs ? Il faudrait pouvoir faire un demi-bloc... ». D'autres animés, habitués des communautés dédiées au jeu, ne manqueront pas d'appuyer sa demande : « C'est possible ! Il faut juste installer un *mod*. Pourquoi on n'installerait pas ce *mod* ? ».

Pour comprendre ce qui est en jeu dans cette première vignette, il faut d'abord préciser que le projet LiègeCraft s'inscrit dans une des multiples façons de jouer à *Minecraft*. De manière générale, le jeu demande de partir d'une carte prédéfinie et de la reconfigurer. Au sein du mode créatif, celui utilisé en jeu, le clic gauche de la souris supprime un bloc et le clic droit en crée un (du type que l'on aura défini via la gestion de son inventaire). La reconfiguration perpétuelle de l'espace constitue donc le cœur du jeu (Albinet 2010). Ce processus peut être mis au service de

<sup>8</sup> Dans notre cas, l'échelle fut décidée sur base d'un rapport d'équivalence : étant donné qu'un personnage mesure exactement deux blocs de hauts, la hauteur d'un bloc fut conventionnellement estimée à une hauteur d'un mètre. Il s'agit nécessairement d'un choix arbitraire prenant en compte les habitudes de jeu, la facilité de reproduction et le niveau de détail souhaité. À titre de comparaison, la méthode employée par RennesCraft propose un prédécoupage beaucoup plus proche du réel, où les bâtiments sont nettement tracés et demandent un effort moindre lors du passage de la pierre à la reproduction par les joueurs. IserCraft a également employé cette méthode, d'abord en proposant une carte reproduisant le département à l'échelle 1/20 puis, plus précisément encore que RennesCraft, à l'aide du nouveau service *Minecraft* à la carte de l'IGN. Ce dernier permet de convertir précisément les bâtiments à l'échelle 1/1 ; de plus ceux-ci sont déjà constitués de matériaux variés, de fenêtres et de couloirs (François & Tricot 2020 : 228-230 ; Chauvet 2019 : 41-42).

différents objectifs à plus long terme : construire un abri (dans le mode survie), produire des mondes fantaisistes ou encore reproduire, voire imiter, un modèle. Cette dernière option, à laquelle nous demandions aux participants de se limiter, est certainement la plus coûteuse en termes de temps, de réflexion et d'effort : là où construire sans modèle (par exemple, sa maison idéale) peut être réalisé de manière totalement improvisée et sans impératif de réalisme dicté par l'atelier, la reproduction demande de comparer des échelles, de choisir des blocs de construction de la couleur et de la « matière » la plus proche, etc.



Fig. 2 : Reproduction en jeu du Théâtre de Liège, situé Place du Vingt Août.

Par son fonctionnement à base de cubes à placer sur une grille, *Minecraft* induit une série importante de contraintes lors de la création, *a fortiori* pour la reproduction d'une architecture réelle. À titre d'exemple, il est complexe de rendre compte de l'angle d'un bâtiment ou d'une rue. Si les joueurs ont tendance à créer des rues « à l'américaine », la réplique d'une rue liégeoise demande de négocier avec les contraintes du jeu et de schématiser la réalité. On choisira alors une solution comme décaler les bâtiments entre eux, ou encore les construire selon une diagonale plus ou moins forte mais toujours très apparente. Il en va de même pour les détails présents sur les façades : *Minecraft* ne permet pas — sauf utilisation de *mods* — de créer des demi-blocs. Une fenêtre entourée de briques plus claires ou

un balcon qui dépasse légèrement du mur requièrent l'introduction d'un écart avec la réalité ; les joueurs oscillent ainsi entre une réduction des détails et une exagération de ceux-ci.

Nous appelons donc « reproduire » le processus qui consiste à traduire en jeu son appréhension d'un espace réel et qui repose nécessairement sur une négociation constante entre un désir de fidélité et les contraintes du logiciel. Reproduire, dans *Minecraft*, est à envisager comme une forme d'imitation : le joueur doit sélectionner les traits saillants du modèle à préserver afin de réussir à l'évoquer. En devant négocier les détails, s'opère une réflexion sur ce que doit comprendre une reproduction du réel, sur le cœur des bâtiments et ce qui permettra de les identifier, sur les libertés qui peuvent être prises lorsque le « réalisme » n'est pas de l'ordre du possible, voire s'il est de l'ordre du souhaitable.

À la suite des questions posées par les participants, nous avons évalué le besoin de régulation de l'animation. En effet, les limites de *Minecraft* peuvent toujours être repoussées, notamment grâce aux *mods*, mais également au choix de l'échelle : si un bloc venait à représenter dix centimètres plutôt qu'un mètre, il serait possible de rendre les détails présents sur les façades ; cette possibilité nouvelle serait cependant entravée par le niveau de difficulté qui se retrouverait augmenté, toute reproduction demandant de disposer dix fois plus de blocs. De même, l'utilisation de plus de *mods* exige l'acquisition de compétences par les joueurs débutants, ce qui risque de prendre beaucoup de temps, voire de creuser un écart avec les joueurs expérimentés. Ces facteurs ont motivé notre choix de ne pas recourir à ces pistes de solutions. D'un autre côté, la présence de ces contraintes ludiques permet aux animateurs d'atelier de proposer une réflexion axée autour des limites du jeu.

## 2.2 Visiter : observer, contempler et comparer les reproductions

Au cours d'une séance déjà bien avancée dans le temps, les participants se sont consacré aux façades qu'ils étaient chargés de reproduire. Les discussions, au sein du local, alternaient entre blagues potaches, discussions sans lien avec l'atelier (plusieurs participants se connaissent en dehors du projet) et, surtout, des questions d'échelles ou de nuances de couleur à utiliser pour se

rapprocher de la véritable teinte de tel bâtiment, du trottoir, du sol, etc. Pour ne pas avoir à déposer chaque bloc individuellement, l'équipe d'animation a ajouté un *mod* qui permet de créer ou de remplacer de grandes étendues en quelques opérations. Cela s'avère particulièrement utile au moment de « tester » différentes couleurs pour produire un sol. Un des participants demande conseil à l'assemblée : « Il est trop clair ce bloc, là, pour le sol. Je mets quoi ? ». Si son voisin peut s'étirer pour regarder directement son écran, d'autres avatars arrivent sur la scène en jeu et la discussion perdure. Une fois le problème résolu, les joueurs lèvent les yeux : « Qui a fait ce bâtiment ? C'est toi ? ». S'ensuivent alors des discussions sur la manière dont le toit a été réalisé.

Arpenter l'espace reproduit au sein de *Minecraft* est principalement un moyen d'agir au sein de la carte et d'y situer son action, mais cela peut devenir une fin en soi, dans une optique de visite virtuelle. Les participants de l'atelier agissant sur un même serveur, il est très fréquent que les uns et les autres aillent observer les constructions en cours de réalisation. C'est souvent à ces occasions que des conseils sont échangés et prodigués. Nous avons aussi observé qu'en début d'atelier, les participants ont tendance à refaire le tour des lieux pour y voir les changements réalisés les dernières semaines et vérifier que les organisateurs ne les avaient pas retouchés. Pour un participant en train de reproduire une façade, il est aussi nécessaire de comparer si sa propre manière de faire est harmonieuse au sein de l'ensemble plus général. Par exemple, si un participant hésite quant au nombre de blocs à utiliser pour reproduire la juste hauteur d'une façade, il est possible de prendre appui sur la comparaison avec son environnement : il est au moins sûr que son bâtiment est plus grand ou plus petit que celui réalisé par son voisin. Dans le mode créatif de *Minecraft*, les déplacements peuvent se faire à différentes vitesses et sans tenir compte de la gravité, ce qui permet d'observer un bâtiment depuis n'importe quel angle de vue en quelques instants.

« Visiter » désigne donc le processus qui consiste à se déplacer dans l'espace virtuel et à y observer les réalisations, dans un but soit de contemplation soit de comparaison avec sa propre construction en cours. Il s'agit là du seul processus qui ne

soit pas directement pensé pour laisser sa marque sur le monde en cours de création. Nous faisons donc face à un moteur potentiel de réflexivité quant à sa propre pratique : chacun peut comparer sa production aux autres façons de faire, ce qui mène éventuellement à expliciter ces différences d’appréhension des espaces réels et virtuels.

Suite à ces observations, l’équipe d’animation a tenté de créer du lien entre ce processus de visite virtuelle et l’arpentage du lieu réel en cours de reproduction. D’abord, les séances d’atelier étaient quasiment systématiquement ponctuées d’une visite du quartier du Vingt Août. Ces visites avaient pour objectif de susciter la comparaison entre l’espace réel et l’espace virtuel. Par ailleurs, sans quitter le local de l’atelier, les participants consultaient les photographies du quartier disponibles sur Google Maps, soit depuis leur ordinateur, soit à l’aide d’un casque de réalité virtuelle. Cela permettait notamment d’avoir un point de vue sur les toitures, inaccessible depuis la rue en situation réelle. Enfin, une partie de la dernière séance d’atelier a été consacrée à la prise de captures d’écrans de la carte reproduite. Les photos ainsi créées ont par après été exposées au Digital Lab afin de valoriser les créations des participants — dans une continuité de ce processus de visite observé en atelier.

### 2.3 Signer : valoriser la reproduction

Après avoir réalisé une façade, un des participants s’inquiète de son devenir et se retourne vers un des animateurs pour lui demander si sa réalisation est susceptible d’être modifiée lors des prochaines séances, y compris par d’autres participants.

Les ateliers LiègeCraft étaient accessibles à tout le monde, y compris en cours d’année : ainsi, les productions d’autrui étaient susceptibles d’être modifiées par de nouveaux arrivants. Cet aspect pouvait représenter, pour certains participants, un facteur de démotivation. C’est pourquoi nous avons mis en place une nouvelle possibilité : pouvoir « signer » les créations, à l’aide d’un système de panneau en bois propre au jeu. Il s’agit là d’une possibilité bien connue de certaines communautés de pratiques en ligne : lorsqu’un groupe se constitue et se coordonne sur un serveur, il est parfois d’usage de signer ses créations. Certains

participants parmi les plus expérimentés ont pris l'initiative d'ajouter, en plus de leur pseudonyme, le temps de réalisation – de façon à mettre en avant leurs compétences.

Nous appelons « signer » l'acte d'apposer son pseudonyme (et éventuellement d'autres éléments) sur une reproduction d'un bâtiment. Si des modifications ultérieures devaient être apportées aux constructions, elles seraient signalées par l'apposition d'une nouvelle signature. Ce processus avait l'ambition de rassurer les participants, de préserver la paternité de leurs créations mais aussi de favoriser et valoriser le travail de reproduction du réel.

### 3 Les pratiques des participants : animer, habiter et modifier un monde virtuel qui tend à s'émanciper

Nous allons maintenant définir trois autres manières d'investir l'espace qui s'écartent des objectifs initiaux des ateliers, à savoir : animer, habiter et modifier. Nous suivrons le même cheminement que précédemment : nous partons d'une situation, nous définissons le processus observé et rapportons les actions de régulation mises en place.

#### 3.1 Animer : du statut de carte à celui de monde virtuel

Lors de la première séance de LiègeCraft, en décembre 2018, un groupe décide de commencer la création par des bâtiments de l'université de Liège, tandis que d'autres se concentrent sur les façades des bâtiments de l'autre côté de la place. Puis, l'un des participants propose de reproduire le trottoir. Ayant observé les photos disponibles sur Google Maps, il décide d'ajouter un passage pour piétons. C'est avec un ton joyeux qu'un de ses compagnons d'atelier s'exclame : « Je vais rajouter des gilets jaunes ! Ils bloquent le passage ! » En l'absence de possibilité d'ajouter des personnages non jouables, il dispose des porte-armures, un objet lui permettant de simuler la présence de personnes et les habille de plastrons de couleur or.

Dès la première séance, le statut de carte de l'espace tridimensionnel en cours de création est remis en question par un des participants : celui-ci ajoute, d'un même geste, une

représentation d'usagers potentiels de l'espace et une référence à l'actualité imprégnant son quotidien. Il constitue, dès lors, l'espace créé moins comme une représentation « froide », comme le serait un plan, mais comme un support à son expression personnelle<sup>9</sup>, voire comme un monde virtuel que l'on peut peupler et animer. Par la suite, certains participants ont insisté pour pouvoir recourir à Custom NPC, un petit logiciel permettant de créer des personnages non joueurs prenant place au sein de la carte. L'objectif des participants était de « rendre vivant » le lieu reproduit, qui leur semblait bien « vide ».

D'autres actions, de différents types, rejoignent cette volonté d'« animer » le monde virtuel. Par exemple, après avoir observé qu'un des jeunes participants ne manifestait aucune volonté de reproduire des façades (tout en n'exprimant initialement aucune demande), l'équipe a tenté de l'aider à expliciter son désintéret pour ce type de tâche — il a alors formulé la demande d'utiliser le système de redstone<sup>10</sup> de manière à animer les feux tricolores du carrefour de la place reproduite. En résultat, les feux routiers et piétons des différents axes ont été synchronisés, via des simulations de circuits électriques camouflés en sous-sol.

Nous proposons de regrouper sous le terme « animer » toutes les pratiques qui consistent à vouloir « rendre vivant » l'espace créé, le faisant ainsi passer du statut de carte à celui de monde virtuel. Le fait d'animer ce monde peut autant se faire dans une démarche de fidélité au modèle de base que de manière beaucoup plus fantaisiste (comme le montre l'exemple des gilets jaunes, qui n'étaient pas réellement présents sur place). Sans cadrage de la part des animateurs, donner la possibilité d'animer la carte représente donc le risque de délier le dispositif de son objectif de représentation « fidèle » de l'espace.

Nous avons accepté les demandes des participants, notamment l'ajout du logiciel Custom NPC, tout en les cadrant et en cherchant à maintenir un lien avec l'espace de référence. Lors des dernières séances, nous avons demandé à une historienne de l'art

<sup>9</sup> Il s'agit ici d'un trait d'humour, ou d'une proposition vue comme subversive, plutôt que du témoignage d'un réel engagement politique.

<sup>10</sup> Ensemble d'objets permettant la réalisation de circuits électriques potentiellement automatisés. Utiliser des objets de redstone demande la compréhension de certaines bases en logique de programmation et en usage des circuits électriques.

de mettre en avant des personnages illustres au cours d'une visite guidée dans le quartier. Puis, nous avons articulé ceci à un atelier de création de personnages où les participants pouvaient recréer l'une des personnes dont il avait été question. Ont alors été créés quelques personnages non joueurs, lesquels se baladent désormais sur la carte et discutent avec qui le souhaite : citons, à titre d'exemples, un franc-tireur anonyme de la Première Guerre mondiale, l'écrivain Verlaine ou encore un chauffeur de bus. De la même manière, l'ajout des feux tricolores a été accepté à la condition que leur véritable emplacement soit respecté<sup>11</sup>.

### 3.2 Habiter : un monde virtuel qui se détache du référentiel

Au bout de quelques mois, le noyau dur des participants avait désormais l'habitude de se retrouver et développait une certaine complicité, que ce soit en dehors du jeu (les débuts de séances d'ateliers, par exemple, sont devenus un moment privilégié pour prendre des nouvelles des uns et des autres) ou au sein du jeu. Quelques binômes étaient formés depuis plusieurs mois et avaient pour habitude de « *build* » (construire) ensemble, chacun connaissant les préférences et le style de l'autre. C'est dans cette ambiance conviviale que l'équipe d'animation découvrit que des panneaux en bois avaient été utilisés par des participants pour y inscrire des blagues ou des clins d'œil à destination des animateurs ou participants. Par exemple, un des panneaux affichait une annonce propre à l'imaginaire du genre western : « Recherche VyseleBleu : 1.000.000 \$ », faisant ainsi référence au pseudo d'un des animateurs.

Ce type de pratiques s'éloigne à nouveau d'une conception de la carte du jeu en tant que plan pour se rapprocher de celle d'un monde social. Plus encore : il s'agit, pour les participants, d'utiliser le jeu comme support d'une expression qui n'a de sens qu'au sein du groupe de création. Avec des effets paradoxaux au regard des objectifs de l'animation : d'une part, cela participe à la cohésion du groupe (et aide à le constituer comme une communauté, de manière similaire aux pratiques de joueurs en ligne) et

<sup>11</sup> Une dernière piste, que nous n'avons pas encore réalisée, consisterait à inviter les participants à collecter les témoignages d'usagers du quartier pour les intégrer au jeu (sous forme de texte ou de bande son)

témoigne d'une forme d'attachement au lieu créé (cela rejoint le processus de « signer » détaillé plus haut) ; d'autre part, la rupture avec l'espace servant de référentiel est cette fois assez franche. Une autre pratique observée en résonance avec cette problématique est le fait que les participants ont souhaité être autorisés, ou se sont autorisés, à (re)créer les intérieurs des bâtiments. Certains lieux accessibles, notamment deux cafés, ont pu être reproduits en se basant sur le modèle (le lien est maintenu avec l'espace référentiel), alors que d'autres ont été créés sur base de l'imagination des participants — ces derniers s'aménageaient ainsi un espace de liberté totale au sein d'un dispositif globalement contraint par l'objectif de reproduction.

Nous utilisons le terme « habiter » pour décrire les processus qui investissent l'espace virtuel pour lui-même, de manière déliée de l'espace référentiel. Le terme est inspiré par les travaux de Jean-François Lucas (2013) sur le jeu *Second Life* et la manière dont les joueurs développent des attachements à des lieux virtuels.

En termes de régulation, nous n'avons pas réellement réussi à formuler de proposition qui redirige ces pratiques de participants vers les objectifs initiaux. Nous avons dès lors aménagé des temps de jeu libre où il était explicite que les objectifs de reproduction étaient optionnels. Il est à noter que la plupart des participants jeunes n'étaient pas des usagers réguliers du quartier. Il serait donc utile de mettre à l'épreuve ces observations dans un cadre où les participants sont plus fortement concernés (par exemple dans le cas d'une reproduction dans *Minecraft* de son quartier ou de son établissement scolaire). Ces observations ont aussi participé à proposer la mise en place d'un deuxième cycle d'ateliers, que nous détaillons dans la section suivante.

### 3.3 Modifier n'est pas remettre en question

Au cours de différentes séances, ainsi que lors des moments de débriefing en fin d'atelier, plusieurs participants nous ont demandé s'ils pouvaient « reprendre la carte chez [eux] ». En effet, les animés utilisant les ordinateurs mis à leur disposition et rejoignant un serveur local mis en ligne depuis le poste de travail d'un des animateurs, ceux-ci n'avaient pas accès à la carte de jeu. Les objectifs

poursuivis avec cette limitation étaient à la fois d'ordre pragmatique — s'assurer que les participants reviennent, éviter que plusieurs versions de LiègeCraft évoluent en parallèle et que l'on ait des difficultés à déterminer sur quelle version le groupe devait continuer la création collective, etc. — et un choix délibéré de cadrer l'expérience créative au seul cadre des séances organisées les samedis.

Cette demande rejoignant les observations précédentes qui tendaient de plus en plus à s'éloigner de l'objectif de reproduction du quartier, nous avons mis en place une nouvelle phase du dispositif où les participants seraient libres de produire des versions alternatives de la carte : le *LiègeCraft Challenge*. La consigne était de produire une version alternative du quartier, sans plus de contraintes : chaque projet serait valable, qu'il s'agisse d'une version idéale et utopique du quartier ou qu'il devienne un support d'expression en tous genres. Différents groupes se sont formés et, après une première séance, tous sont repartis de la carte créée lors des ateliers et l'ont modifiée, sur place ou à domicile. Ce fut l'occasion d'observer leurs façons de s'approprier librement la carte du quartier.

Pour inciter à s'emparer du LiègeCraft Challenge comme d'un outil permettant de développer une prise sur le réel, nous avons, lors de cette nouvelle phase, reçu le soutien logistique de l'association Urbagora (asbl fondée en 2008 et basée à Liège, qui documente et alimente le débat sur les politiques d'urbanisme), laquelle a accepté de mettre à disposition des participants de la documentation sur l'histoire du quartier. L'un des membres de l'association était présent lors du premier atelier pour rencontrer et aiguiller les animés dans leur réflexion. Ce partenariat visait à favoriser l'implication d'usagers du quartier. Cependant, l'impact de cette mise à disposition annexe de la documentation n'a eu qu'un effet minime sur l'expérience, les participants se montrant plus enclins à s'en remettre à leurs intuitions.

Nous avons, en fin de processus, reçu deux types de cartes. Le premier se compose d'itérations qui proposent de reconfigurer l'espace urbain dans une volonté d'amélioration de celui-ci, à un niveau plus ou moins réaliste. Plusieurs animés ont choisi, par exemple, de transformer l'université et d'en proposer une version

où les parcs et verdure occupaient une grande place (sur les toits et dans les cours intérieures). Le second type se compose de projets modifiant la carte non pas en tant que représentation de la ville de Liège, mais en tant qu'espace revu à l'aune d'une thématique fictionnelle : par exemple, l'une de ces cartes s'est vue transformer chaque bloc de bâtiment en île flottante, le tout devant une cité aérienne dans la veine *steampunk* ; une autre mettait en scène un Liège post-apocalyptique, en partie détruit par l'arrivée d'un monstre gigantesque. Autrement dit, ces projets ne visent pas à modifier le réel par l'intermédiaire du jeu, mais à jouer avec la carte et les possibilités de détournement permises par *Minecraft*.

Nous regroupons sous le terme « modifier » les différents processus de reconfiguration ultérieure d'une représentation d'abord réalisée avec un objectif de fidélité envers un espace référentiel, qu'il s'agisse d'une modification réaliste ou plus fantaisiste. Les exemples reçus permettent d'avancer que modifier l'espace n'est pas nécessairement un acte qui amène à remettre en question l'espace urbain ou la politique de la ville. Les modifications produites peuvent autant témoigner d'une volonté d'améliorer le modèle ou d'en faire la toile de fond d'une expression personnelle. Dans ce dernier cas, la scission avec un rapport de reproduction fidèle de l'espace peut être assez marquée.

Conclusion : un dispositif fuyant

Au terme de cette étude, LiègeCraft apparaît comme un dispositif particulièrement fuyant. Il demande, lorsqu'on poursuit un objectif de sensibilisation ou pédagogique (ici, créer du lien avec un espace référentiel), d'être particulièrement et constamment vigilant aux pratiques émergentes. C'est pourquoi nous nuancerons l'idée selon laquelle les ateliers de création dans *Minecraft* produisent automatiquement de la réflexivité.

L'ajout d'une règle supplémentaire, celle de la reproduction documentaire du bâti, produit des effets de réflexivité. Les ateliers voient s'installer un double compromis : entre le réel et ce que le jeu, avec son rendu simplifié, permet de reproduire,

mais aussi entre le réel à reproduire et l'envie de le faire évoluer (François & Tricot 2020, p. 238).

Le dispositif produit certes un décalage et celui-ci est mobilisé, dans ce type de dispositif, dans l'espoir qu'il suscite de la réflexivité, de l'interrogation, une curiosité, voire une dénaturalisation du rapport à l'espace urbain. Et nous l'avons vu : parfois, ces effets adviennent. Cependant, force est de constater que ce décalage peut tout autant être mobilisé par les participants comme l'occasion de produire une expression individuelle ou collective, dans laquelle le quartier reproduit peut être relégué à une simple toile de fond.

Pour autant, la rupture avec l'espace référentiel n'est jamais totale : pour qu'une reconfiguration d'un modèle puisse être compréhensible en tant que telle, il lui faut sélectionner des éléments saillants qui permettent de le reconnaître, aussi fantaisiste que soit la modification proposée. Si le groupe de participants ayant produit une version post-apocalyptique du quartier du Vingt Août a sans doute très peu remis en question son rapport à l'espace urbain, l'activité a pu produire un lien personnel et intime avec cet environnement. Pour eux, le quartier n'est plus tout à fait qu'à l'entame du projet : il est celui qui, d'abord, a été reproduit dans *Minecraft* et, ensuite, qui est devenu le support de leurs imaginaires.

Au début de cette recherche, nous envisagions surtout ce jeu vidéo comme un levier permettant de créer du lien avec un lieu référentiel, en cadrant l'exercice autour de la reproduction de l'espace réel. Mais si le regard des participants a changé au cours de l'expérience, c'est sans doute autant, voire moins, dans le sens d'une remise en question ou d'une dénaturalisation de leur rapport à l'espace, que dans celui d'une intégration de l'environnement référentiel à leurs imaginaires.

De quoi *Minecraft* fait-il médiation, finalement ? Au cours du projet LiègeCraft, il aura au moins permis de rendre un espace référentiel *virtuel* — au sens technique de reproduction dans un environnement informatisé, comme au sens de potentialité : l'espace actuel qui s'impose, une fois reproduit, est rétrogradé au stade de possibilité — parmi d'autres. La médiation opérée entre l'espace et les participants reste donc ambivalente : elle concerne autant l'espace référentiel que l'espace virtuel.

## Références bibliographiques

- Albinet Marc (2010). *Concevoir un jeu vidéo*. Limoges, FYP, = Entreprendre.
- Chauvet Jérémy (2019). « Iserecraft : le jeu vidéo comme outil de micro projet urbain et révélateur d'enjeux locaux », *Géographie et cultures*, 109, p. 31-54.
- François Thomas & Triclot Mathieu (2020). « Expérimenter la production de l'espace urbain par la médiation de Minecraft : l'expérience RennesCraft » in Stiegler B. (dir.), *Le nouveau génie urbain*. Limoges, FYP, p. 225-239.
- Mendel Gérard (1998). *L'acte est une aventure. Du sujet métaphysique au sujet de l'acte pouvoir*. Paris, La Découverte, = Textes à l'appui.
- Navarro Nicolas & Renaud Lise (2019). « La médiation numérique au musée en procès ». *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 16 [en ligne].
- Servais Christine (2015). « L'« efficacité paradoxale » de la médiation esthétique et le rôle du conflit ». Camart Cécile, Mairesse François, Prévost-Thomas Cécile et Vessely Pauline (dir.). *Les mondes de la médiation culturelle. Vol. 1. Approches de la médiation*, Paris, L'Harmattan, 2015, p. 185-200.