

Analyse des ateliers de création de jeux vidéo en tant que dispositifs de médiation culturelle : enquête auprès des animateurs de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Auteur : Tewes, Jennifer

Promoteur(s) : Servais, Christine

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en communication, à finalité spécialisée en médiation culturelle et relation aux publics

Année académique : 2019-2020

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/10736>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département Médias, Culture et Communication

ANALYSE DES ATELIERS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO EN TANT QUE
DISPOSITIFS DE MÉDIATION CULTURELLE

Enquête auprès des animateurs de la Fédération Wallonie Bruxelles

Mémoire présenté par Tewes Jennifer
en vue de l'obtention du grade de
Master en communication à finalité
spécialisée en médiation culturelle et relation
aux publics

Année académique 2019 / 2020

La réalisation de ce mémoire a été possible grâce à plusieurs personnes, à qui je voudrais témoigner toute ma gratitude.

Je voudrais tout d'abord remercier la promotrice de ce mémoire, Madame Christine Servais, de m'avoir encadrée, orientée, aidée et conseillée lors de la rédaction de ce travail.

Je voudrais également remercier Monsieur Pierre-Yves Hurel de m'avoir fait découvrir le sujet qui a guidé mon mémoire, à savoir les ateliers de création de jeux vidéo et qui a pris de son temps pour m'aider à préciser ma problématique de recherche.

Merci aussi à tous les animateurs et animatrices d'ateliers de création de jeux vidéo qui ont accepté de libérer leur temps pour répondre à toutes mes questions lors de nos entretiens.

Je tiens spécialement à remercier Maxime Verbesselt et Ali-Ken Roosens, animateurs chez Action Médias Jeunes, de m'avoir accueillie chaleureusement lors de leurs ateliers de création de jeux vidéo afin de faire mes observations.

Un tout grand merci à Madame Cécile Pignon pour son travail de relecture, ses corrections, ses conseils de rédaction, ses encouragements et surtout pour sa disponibilité.

Enfin, je tiens à témoigner toute ma gratitude à ma famille, mon compagnon et mes amis qui m'ont apporté leur soutien moral tout au long de ma démarche et m'ont encouragé à entreprendre et continuer mes études supérieures.

SOMMAIRE

INTRODUCTION	1
MÉTHODOLOGIE	4
PREMIÈRE PARTIE : LA MÉDIATION CULTURELLE, LE MÉTIER DE MÉDIATEUR CULTUREL ET LA MÉDIATION (CULTURELLE NUMÉRIQUE).....	11
1. LA MÉDIATION CULTURELLE	12
1.1. La notion de médiation culturelle.....	12
1.2. La démocratisation de la culture et la démocratie culturelle.....	15
2. LE MÉTIER DE MÉDIATEUR CULTUREL	18
2.1. Le métier de médiateur selon l'institution dans laquelle il travaille	18
2.2. Une pluralité d'appellations pour le métier de médiateur culturel.....	31
3. LA MÉDIATION (CULTURELLE) NUMÉRIQUE	42
3.1. La médiation numérique	42
3.2. La médiation culturelle numérique	44
3.3. Les ateliers de création de jeux vidéo comme des dispositifs de médiation (culturelle) numérique.....	47
CONCLUSION DE CETTE PREMIÈRE PARTIE	50
DEUXIÈME PARTIE LES ATELIERS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO	51
1. LE JEU VIDÉO AMATEUR	52
Secteurs relevant du jeu vidéo amateur	53
Les ateliers de création de jeux vidéo comme pratique amateur.....	56
2. LES ATELIERS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO AMATEURS	57
2.1. Description des ateliers.....	57

2.2. Le public rencontré	57
3. ANALYSE DES ATELIERS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO EN TANT QUE DISPOSITIFS DE MÉDIATION CULTURELLE	61
2.1. Les ateliers de création de jeux vidéo vus par le prisme de la démocratisation et la démocratie de la culture	61
2.2. Médiation culturelle participative	66
2.3. Les ateliers de création de jeux vidéo comme espaces d'apprentissage	71
CONCLUSION	Erreur ! Signet non défini.
BIBLIOGRAPHIE	82
ANNEXES	82

INTRODUCTION

De nos jours, les technologies numériques sont omniprésentes, tant au niveau scolaire et professionnel, qu'au niveau des loisirs et des divertissements. Elles nous accompagnent partout et à tout moment, ce qui rend presque impossible de s'imaginer un monde sans elles. Depuis quelques années, le jeu vidéo, divertissement numérique par excellence, a investi la sphère et les études culturelles, notamment en Belgique francophone avec la création du *Laboratoire des Jeux et Mondes Virtuels* en 2014¹ et du *Liège Game Lab*² en 2016. Considéré comme un objet culturel au même titre que la littérature, la musique, le cinéma, la bande dessinée ou les séries télévisées³, le jeu vidéo y est étudié sous l'angle de diverses disciplines comme la littérature, le journalisme, la communication, le cinéma, etc.

Les jeux vidéo ont également fait leur entrée dans les institutions culturelles en tant que sujet d'exposition, mais aussi en tant que dispositif d'apprentissage ou de médiation culturelle. Ils peuvent être construits pour être joués en dehors des musées pour amener la culture vers les joueurs, ou s'intégrer au sein même des expositions, ce qui est le cas par exemple du jeu vidéo « Le passeur », créé par le Musée Royal de Mariemont pour apporter une nouvelle expérience de visite aux adolescents dans laquelle ils sont plongés dans l'Égypte antique⁴.

Dans le cadre des études de médiation culturelle, les recherches sur le jeu vidéo ne sont pas abondantes. Certes, nous avons trouvé quelques travaux sur le jeu vidéo en tant que dispositif de médiation culturelle⁵ et sur le jeu vidéo au service de la médiation culturelle⁶. Mais ces recherches se basent essentiellement sur l'outil jeu vidéo en tant que tel (description et analyse du jeu) et sur son utilisation en tant qu'outil de médiation (contexte de production, impact sur le public, etc.). Du côté des ateliers de création de jeux vidéo amateur, la littérature scientifique est également assez pauvre. En guise d'exemple, nous pouvons citer les travaux et la thèse de Pierre-Yves Hurel, sur la pratique du jeu vidéo en amateur et l'ouvrage de Yasmine

¹ Un réseau de chercheurs universitaires et d'animateurs culturels qui travaillent avec ou sur le jeu vidéo au sein de la Fédération Wallonie-Bruxelles

² Un groupe de chercheurs de l'Université de Liège travaillant autour du jeu vidéo comme objet culturel.

³ *Idem.*

⁴ Musée Royal de Mariemont. « Jeu vidéo : le passeur » [en ligne] <http://www.musee-mariemont.be/index.php?id=14746>

⁵ Juliette Passebois — Ducrot, Florence Euzéby, Sarah Machat, Jeanne Lallement. La gamification des dispositifs de médiation culturelle : Quelle perception et quel impact sur l'expérience de visite ? Le cas de la corderie Royale. *XIIIth International Conference on Arts & Cultural Management*, Aix en Provence, 2015, 29 p.

⁶ Céline Salvetat et Sébastien Thon, Un jeu en réalité augmentée au service de la médiation culturelle, *ArtGame 2013*, Montpellier, 2013, 8 p.

B. Kafai et Quinn Burke⁷ sur la création de jeux vidéo, vue sous l'angle de l'apprentissage. Nous n'avons d'ailleurs trouvé aucun texte qui traite précisément de ce sujet du point de vue de la médiation culturelle. En ce sens, nous avons choisi d'aborder dans ce mémoire ce terrain de recherche encore assez peu exploré, qui nous a paru tout à fait pertinent puisqu'il pouvait apporter de nouveaux éléments. Ainsi, nous avons formulé la problématique suivante :

- Les ateliers de création de jeux vidéo sont-ils des dispositifs de médiation culturelle ?

Il s'agissait pour nous de comprendre et d'analyser les formes de médiation présentes au sein de ces ateliers créatifs qui, d'après Bruno Nassim Aboudrar et François Mairesse, représentent « la forme la plus courante des activités de médiation, en dehors des dispositifs "oraux" et "écrits" »⁸. Nous nous sommes alors intéressée à la manière dont ces derniers étaient mis en place, s'ils étaient organisés dans un objectif de médiation particulier et nous avons cherché ce qu'ils pouvaient apporter à leur public, sachant qu'ils peuvent être vus comme des lieux d'expérience, d'apprentissage ou de création, situés à l'opposé de l'instruction scolaire⁹.

En vue de répondre à notre questionnement, nous sommes partie de la théorie et de la pratique. Nous avons créé un corpus, dans lequel nous abordons différentes notions en lien avec la médiation, et nous avons entrepris une enquête de terrain¹⁰, afin de récolter des matériaux de recherche effective. Notre travail se structure autour de deux grandes parties : la première propose un cadre plus théorique et la deuxième un cadre plus pratique.

Dans la première partie, nous tenterons de définir le concept de médiation culturelle, que nous approcherons notamment par le biais de la démocratisation de la culture et de la démocratie culturelle. Nous y aborderons également le métier du médiateur culturel, selon les institutions dans lequel il travaille et les différentes appellations possibles. Nous nous intéresserons entre autres aux appellations reprises par les animateurs interrogés pour définir leur propre métier et au contexte dans lequel ils organisent leurs ateliers de création de jeux

⁷ Yasmine B. Kafai et Quinn Burke, *Connected Gaming : What Making Video Games Can Teach Us about Learning and Literacy*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2016, p.26

⁸ Bruno Nassim Aboudrar et François Mairesse, *La Médiation culturelle*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 2018, p.88

⁹ *Idem.*

¹⁰ La méthodologie de notre enquête de terrain est précisée au chapitre suivant.

vidéo. Pour terminer cette partie, nous nous pencherons sur la notion de médiation numérique afin de comprendre si elle recouvre le même domaine que la médiation culturelle numérique.

La deuxième partie de notre travail est consacrée aux ateliers de création de jeux vidéo. Avant d'entrer dans le vif du sujet, nous aborderons le jeu vidéo amateur et verrons en quoi les ateliers de création de jeux vidéo peuvent s'intégrer dans cette pratique. Nous passerons ensuite à la description de ces ateliers et du public qu'ils rencontrent et nous terminerons cette partie, et le mémoire, en nous penchant sur notre problématique. Nous y analyserons les ateliers de création de jeux vidéo à travers le prisme de la démocratisation et de la démocratie culturelles, sous l'angle de la médiation participative et sous l'angle de l'apprentissage.

MÉTHODOLOGIE

La méthode de recherche utilisée dans ce mémoire est qualitative. Elle est basée sur deux modes de collecte : l'observation d'ateliers de création de jeux vidéo et l'entretien semi-directif avec des professionnels de terrain, c'est-à-dire les animateurs de ces ateliers. Afin de multiplier les points de vue, nous avons interrogés divers animateurs, travaillant dans des structures différentes, sur le territoire de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Nous avons choisi des personnes exclusivement francophones afin d'éviter tout obstacle lié à la langue. Pour préparer au mieux notre enquête de terrain, nous nous sommes inspirée des écrits de plusieurs chercheurs, notamment du *Guide de l'enquête de terrain* écrit par Stéphane Beaud et Florence Weber¹¹, *Les méthodes en sociologie : l'observation* d'Henri Peretz¹² et *L'entretien compréhensif* de Jean-Claude Kaufman¹³. Ces ouvrages nous ont guidée pour préparer et mener nos entretiens et nos observation de terrain. En ce qui concerne l'analyse des données récoltées, nous nous sommes inspirée du *Manuel d'analyse qualitative* de Christophe Lejeune¹⁴.

Notre terrain de départ était constitué de deux associations actives dans le milieu (socio)culturel, proposant des ateliers de création de jeux vidéo de manière régulière : Arts&Publics et Action Médias Jeunes. L'objectif était d'interroger les animateurs « jeux vidéo » de ces deux structures et d'observer plusieurs de leurs ateliers. Avec l'arrivée de la crise COVID-19, plusieurs ateliers que nous devions suivre ont été annulés. De ce fait, nous n'avons pu observer que les ateliers d'Action Médias Jeunes, ce qui ne nous permettait pas de faire une analyse approfondie par manque de matériau. Ainsi, nous avons décidé d'élargir notre enquête à d'autres animateurs actifs dans l'organisation d'ateliers de création de jeux vidéo et de baser la rédaction de ce travail principalement sur les propos des professionnels interrogés. Les observations, quant à elles, sont venues en supplément pour exposer des cas de figures ou des exemples de terrain.

¹¹ Stéphane Beaud et Florence Weber, *Guide de l'enquête de terrain*, Paris, La Découverte, 2010, 336 p.

¹² Henri Peretz, *Les méthodes en sociologie : l'observation*, Paris, La Découverte, coll. « Repères », 2004, 128 p.

¹³ Jean-Claude Kaufman, *L'entretien compréhensif*, Malakoff, Armand Colin, coll. « 128 », 4^e édition, 2016, 128p.

¹⁴ Christophe Lejeune, *Manuel d'analyse qualitative : analyser sans compter ni classer*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, coll. « Méthodes en science humaines », 2^e édition, 2019, 155p.

Recherche et prise de contact

L'association de médiation culturelle Arts&Publics et ses activités nous étaient déjà familières avant de commencer les recherches dans le cadre de ce travail. Le premier contact que nous avons eu avec cette institution s'est établi dans le cadre de la réalisation d'un travail pour le cours d'« Aspect de la profession de médiateur culturel », pour lequel nous avons interviewé son responsable, Jacques Remacle. À la suite de cet entretien, nous avons eu l'occasion d'y effectuer notre stage de Master 1, au cours duquel nous avons rencontré deux animateurs d'ateliers de création de jeux vidéo, qui ont accepté avec joie de nous rencontrer pour un entretien et de nous accueillir pour observer leurs prochaines animations dans le cadre de ce mémoire.

Puisqu'une seule association ne nous semblait pas suffisante pour récolter des matériaux de recherche, nous avons décidé d'élargir notre terrain. Dans un premier temps, la recherche de contacts s'est déroulée via Internet. Nous avons simplement inscrit « ateliers de création de jeux vidéo » dans le moteur de recherche *Google* et nous sommes directement tombée sur l'asbl Action Médias Jeunes, qui propose des ateliers de création de jeux vidéo dans un objectif d'éducation aux médias. La prise de contact s'est faite par mail fin juin 2019. Les animateurs de l'association se sont montrés très réceptifs à notre demande et nous ont directement proposé de les rencontrer fin août, lors d'un atelier de création de jeux vidéo dans une maison des jeunes à Bruxelles. Cette première expérience de terrain nous a fortement aidée pour orienter notre problématique.

Nouvelle recherche et prise de contact suite à la crise du COVID-19

Cette deuxième phase de contacts a débuté par des recherches sur Internet. Nous avons trouvé différentes structures proposant également des ateliers de création de jeux vidéo et nous les avons contactées par mail. Plusieurs animateurs se sont manifestés et ont acceptés de libérer leur temps pour un entretien par téléphone. Nous avons également utilisé ce que Beaud et Weber appellent « le principe de l'arborescence », une technique qui consiste à demander à l'interviewé à la fin de l'entretien s'il connaît une personne que nous pourrions rencontrer et avec laquelle nous pourrions faire un entretien¹⁵. En suivant cette démarche, nous avons bénéficié de plusieurs contacts supplémentaires, que nous avons également joints par email. Finalement, nous avons eu l'occasion d'interroger un total de 18 animateurs actifs dans le

¹⁵ Stéphane Beaud et Florence Weber, Op.cit., pp.162-163.

secteur du jeu vidéo. Cependant, nous avons repris dans ce travail seulement les entretiens les plus pertinents pour notre recherche. Ainsi, notre échantillon final s'est composé de 12 animateurs et animatrices d'ateliers ou de stages de création de jeux vidéo. Pour un meilleur aperçu des professionnels interrogés, nous avons créé un tableau récapitulatif reprenant le lieu, la date et la durée de l'entretien ainsi que le prénom et le sexe de la personne interrogée, son lieu de travail et le poste occupé.

N°	Prénom	H / F	Date d'entretien	Durée	Lieu de travail	Structure	Poste occupé
E1	Alex	H	24-10-19 Namur (Locaux ACMJ)	0h42	Action Médias Jeunes	Organisation de jeunesse et d'éducation aux médias	Animateur chargé de projets audiovisuels et jeux vidéo
E2	Maxime	H	7-11-2019 Liège (Café)	0h34	Action Médias Jeunes	Organisation de jeunesse et d'éducation aux médias	Animateur chargé de projets web et jeux vidéo
E3	Ekin	H	7-02-2020 Par téléphone	0h26	Arts&Publics	Association de médiation culturelle	Médiateur culturel et responsable des animations jeux vidéo
E4	Frédéric	H	27-03-2020 Par téléphone	2h32	Variable, en fonction des associations pour lesquelles il travaille (ex : Arts&Publics)	Indépendant/Freelance	Artiste, professeur et développeur Animateur freelance pour Arts&Publics
E5	Thomas	H	28-03-2020 Par téléphone	2h05	Brusurf	Centre informatique	Animateur et formateur pour le service de la jeunesse
E6	Benoît	H	31-03-2020 Par téléphone	0h42	Le BRASS	Centre Culturel	Chargé de projets et de médiation
E7	Céline	F	7-04-2020 Par téléphone	1h49	Kodo Wallonie	Association d'éveil, de sensibilisation et d'éducation aux nouvelles technologies	Coordinatrice, formatrice et animatrice aux nouvelles technologies
E8	Thierry	H	11-04-2020 Par téléphone	0h34	Variable, en fonction des associations pour lesquelles il travaille (ex : Arts&Publics)	Indépendant/Freelance	Créateur de jeux vidéo et animateur freelance pour Arts&Publics

E9	Boris	H	14-04-2020 Par téléphone	0h55	C-paje	Collectif pour la Promotion de l'Animation Jeunesse Enfance	Animateur et formateur 2.0
E10	Bruno	H	17-04-2020 Par téléphone	1h32	Variable, en fonction des associations pour lesquelles il travaille (ex : Arts&Publics, C-paje)	Indépendant/Freelance	Formateur indépendant Animateur et formateur freelance pour Arts&Publics
E11	Martine	F	22-04-2020 Par téléphone	0h26	EPN de Marche-en- Famenne	Espace Public Numérique (EPN) Centre Culturel	Animatrice multimédia
E12	Maxime	H	8-05-2020 Par questionnaire	Ecrit	EPN et Centre Culturel de Trois-Ponts	Espace Public Numérique (EPN)	Animateur multimédia

Élaboration d'un guide d'entretien

Nous avons décidé d'élaborer un guide d'entretien afin d'avoir une ligne de conduite lors des interviews avec les animateurs. Pour ce faire, nous nous sommes inspirée d'un exemple de guide d'entretien élaboré lors du cours de « Aspect de la profession de médiateur culturel »¹⁶, sur base d'un modèle proposé par le sociologue Erhard Friedberg¹⁷. Celui-ci reprend des questions sur la formation des personnes interrogées, leur parcours professionnel, leur métier et leur rôle au sein de l'institution pour laquelle elles travaillent, leurs actions, leur conception de la culture et de la médiation culturelle. Puisqu'il nous était impossible d'observer leurs ateliers de création de jeux vidéo, nous avons intégré des questions spécifiques sur l'organisation et le déroulement de ces ateliers, sur les publics rencontrés, etc. Cela nous permettait de nous imaginer la réalité de terrain, par le biais de leur discours.

Déroulement des entretiens

Les premiers entretiens avec les animateurs d'Arts & Publics et Action Médias Jeunes se sont déroulés de manière individuelle entre octobre 2019 et février 2020. Deux ont eu lieu en présentiel et un par téléphone, en raison des horaires chargés de l'animateur. La seconde

¹⁶ Elise Vandeninden, « Aspect de la profession de médiateur culturel » [notes prises dans le cours MEDC0010-2], Université de Liège, Liège, 2018-2019

¹⁷ Erhard Friedberg, « L'analyse sociologique des organisations », dans *Pour*, n°28, 1988, pp. 119-122.

vague d'entretiens a également été organisée de manière individuelle et s'est déroulée entre fin mars et fin avril 2020. Celle-ci s'est faite exclusivement par téléphone en raison de la crise sanitaire et du confinement. La durée des entretiens se situe entre 26 minutes et 2h32, elle dépendait principalement de la réponse plus ou moins longue des animateurs. Tous les entretiens se sont très bien passés. Nous avons l'impression que les animateurs étaient contents de partager leurs expériences de terrain avec nous. De nombreux professionnels nous ont proposé de les tutoyer dès le début de l'entretien, ce qui a créé une atmosphère détendue et nous a placée sur un même pied d'égalité. Après la demande de certains animateurs de recevoir les questions avant l'entretien, nous avons systématiquement envoyé les questions à l'avance aux autres animateurs, afin qu'ils puissent préparer au mieux notre rencontre « téléphonique ». Un animateur a d'ailleurs souhaité répondre à nos questions par écrit, ce que nous avons bien évidemment accepté. Nous avons également prévenu tous les enquêtés que leur propos seraient enregistrés. Tous ont accepté sans problème. L'enregistrement se faisait alors à l'aide du dictaphone intégré à notre smartphone pour les entretiens en présentiel et à l'aide d'une application d'enregistrement d'appel pour les autres. En ce qui concerne l'anonymisation ou non de leur propos, seuls deux animateurs ont décidé de rester anonymes. Ainsi, nous avons utilisé un nom d'emprunt pour ces deux professionnels et gardé les prénoms d'origine des 10 autres sans les modifier. Nous avons néanmoins choisi de ne pas reprendre leur nom de famille pour garder un minimum d'anonymat.

Déroulement des observations

Dans le cadre de ce mémoire, nous avons procédé à plusieurs observations d'ateliers de création de jeux vidéo organisés par l'association Action Médias Jeunes. Certaines observations n'ont duré que quelques heures, d'autres se sont données sur quelques jours.

La première observation n'a duré qu'une journée et visait principalement à nous orienter dans la formulation de notre problématique. Elle s'est déroulée avec le *Club de jeunesse*, une Maison de Jeunes située à Bruxelles. Ce stage d'une semaine se donnait du 26 au 30 août et abordait la thématique de la citoyenneté avec les jeunes.

Le deuxième atelier que nous avons observé s'intitulait « Genre et jeux vidéo » et a été organisé avec le *Collectif Mixité*, un collectif Liégeois qui travaille sur la place des filles en Maison de Jeunes. Lors de ce projet de longue durée, les animateurs ont abordé avec les jeunes les thématiques liées au genre et aux stéréotypes, notamment dans le cadre des jeux vidéo. Nous avons eu l'occasion d'observer la phase de finalisation, qui se donnait du 28 au 31 octobre 2019 à l'Auberge de Jeunesse Georges Simenon à Liège.

Nous avons également observé un atelier de trois heures, le 5 novembre 2019 au Centre Culturel de Beauvechain. Celui-ci s'intégrait au projet *PLAY*, un projet d'exposition organisé par les Centres Culturels du Brabant wallon. Celui-ci se déroulait sur trois heures.

Le quatrième stage observé se donnait sur quatre jours au Centre Culturel de Libramont, du 24 au 27 février 2020.

Sur le terrain, nous avons procédé à une observation participante. Celle-ci nous a permis de nous intégrer au groupe, sans engendrer de changement au niveau de l'attitude des participants. Les animateurs d'Action Médias Jeunes nous ont présenté comme un membre de leur équipe et ont expliqué aux jeunes que nous participions aux ateliers dans le cadre de notre travail de fin d'études. Nous avons eu l'occasion de participer activement, en encadrant par exemple certaines activités. Nous avons notamment aidé les jeunes pour le graphisme de leur jeu et pour leur enregistrement sonore.

À la fin de chaque journée d'atelier, nous avons rédigé nos observations dans un petit cahier de notes, afin de nous rappeler des détails nécessaires à la rédaction de notre mémoire.

Traitement des données

Nous avons commencé le traitement de données par la retranscription mot à mot des propos enregistrés. Nous n'avons rien changé à la grammaire des phrases, mais nous avons supprimé les passages où les professionnels se répétaient et nous n'avons pas gardé les soupirs, rires, hésitations ou silences. Pour traiter les différentes données récoltées, nous nous sommes basée sur une démarche de codage en trois étapes, que nous avons repris du *Manuel d'analyse qualitative* de Christophe Lejeune. La première étape s'intitule le *codage ouvert*, il vise à « dégager les idées et les hypothèses émises par chaque personne »¹⁸. Celui-ci consiste en un travail d'étiquetage, dans lequel sont synthétisés les propos recueillis à l'aide d'étiquettes que l'on y appose selon l'idée qui en ressort. Ce travail peut se faire sur papier ou à l'aide d'un outil informatique¹⁹. Nous avons choisi de le faire à la main, à l'aide d'un fluo et d'un crayon. D'après Christophe Lejeune, il existe deux types d'étiquettes : les étiquettes dites *in vivo*, qui reprennent les mots des acteurs, et les étiquettes reprenant les mots du chercheur²⁰, c'est-à-dire nos propres mots. Nous avons choisi les deux types d'étiquettes, mais avons une préférence pour les premières puisqu'elles permettent de rester proche des propos retranscrits²¹. Christophe Lejeune explique que ce processus est capital, puisque c'est sur lui que repose toute la suite de l'analyse²². Il est donc important de choisir ses étiquettes soigneusement. L'étape suivante est le *codage axial*, qui « part des étiquettes créées lors du codage ouvert et vise à les organiser, les articuler et les intégrer »²³. Dans cette étape, on ne va lire que les étiquettes et les regrouper par axes ou thèmes communs aux divers entretiens. La dernière étape est le *codage sélectif*. Il permet de sélectionner les éléments importants pour notre analyse et de laisser de côté ceux qui n'entrent pas dans notre étude²⁴. Ces éléments sont alors repris lors de la phase de rédaction. Notre sélection personnelle s'est effectuée en fonction de notre problématique de recherche. Bien que de nombreuses informations fussent intéressantes, nous avons repris principalement celles correspondant à notre objet d'étude.

¹⁸ Elise Vandeninden, « Aspect de la profession de médiateur culturel » [notes prises dans le cours MEDC0010-2], Université de Liège, Liège, 2018-2019

¹⁹ Christophe Lejeune, *op.cit.*, p.63

²⁰ *Ibid.*, p.65

²¹ Christophe Lejeune, *op.cit.*, p.65

²² *Ibid.*, p.63

²³ *Ibid.*, p.101

²⁴ *Ibid.*, p.116

PREMIÈRE PARTIE

LA MÉDIATION CULTURELLE, LE MÉTIER DE MÉDIATEUR CULTUREL ET LA MÉDIATION (CULTURELLE NUMÉRIQUE)

1. LA MÉDIATION CULTURELLE

Dans ce mémoire, nous nous intéressons aux ateliers de création de jeux vidéo, en tant que dispositifs de médiation culturelle, et au métier de médiateur culturel, ou non, au sein de ces ateliers. Pour ce faire, il nous semblait nécessaire d'aborder, avant toute chose, la notion de médiation culturelle et le métier de médiateur culturel.

Nous débuterons donc cette partie par une définition de la médiation culturelle en nous basant sur les écrits de quelques chercheurs et nous aborderons les notions de démocratie et démocratisation culturelle. Nous nous pencherons ensuite sur le métier de médiateur culturel et tenterons de comprendre quelle posture les professionnels interrogés adoptent. Nous terminerons cette partie par un chapitre sur la médiation numérique.

1.1. La notion de médiation culturelle

La médiation culturelle est une notion difficile à cerner, autant par la multitude de ses définitions que par la pluralité de ses pratiques, si bien que de nombreux chercheurs ne peuvent et ne souhaitent pas la définir de manière définitive. Michèle Gellereau avance que le couple « médiation culturelle » est difficile à définir, car celui-ci est toujours en construction²⁵. Elle affirme que, « de manière récurrente dans les textes, la médiation culturelle est considérée à la fois comme une perspective théorique de recherche et comme un modèle d'action, ou d'accompagnement des actions culturelles »²⁶. En constante évolution, cette notion présente alors un côté instable, aussi bien dans la théorie que dans la pratique²⁷.

Bernadette Dufrêne et Michèle Gellereau pointent, dans leur article *La médiation culturelle : enjeux professionnels et politiques*, que la notion de médiation culturelle « traverse de nombreuses pratiques dans le champ culturel, le domaine social, le monde de l'éducation et de la recherche »²⁸. Pour elles, la difficulté de définir le concept de médiation culturelle réside dans le constat suivant :

²⁵ Michèle Gellereau, « Pratiques culturelles et médiation », dans Stéphane Olivesi éd., *Sciences de l'information et de la communication*. Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, coll. « Communication en + », 2014, p.28

²⁶ Michèle Gellereau, « Médiations culturelles et patrimoniales : partager des expériences culturelles pour construire du commun ? », dans Christine Servais (dir.), *La médiation. Théorie et terrains*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, coll. « Ouvertures sociologiques », 2016, p.105

²⁷ Christine Servais, « Introduction : la médiation un "un quasi-concept" », dans Christine Servais (dir.), *op.cit.*, p. 11

²⁸ Bernadette Dufrêne, et Michèle Gellereau, « La médiation culturelle. Enjeux professionnels et politiques », dans *Hermès, La Revue*, vol. 38, n° 1, 2004, p. 199

Sans doute une des raisons qui font de la médiation culturelle un objet difficile à penser tient-elle d'abord au paradoxe suivant : beaucoup de professionnels du monde de la culture ou du socioculturel s'en réclament (bibliothécaires, services éducatifs ou pédagogiques des musées, services des publics dans les lieux de spectacle vivant, animateurs socio-culturels etc. voire directeurs artistiques) sans que cela recouvre une homogénéité de pratiques, de conceptions²⁹.

Selon les chercheuses, la médiation culturelle ne dépend pas d'un seul métier ni d'une seule pratique puisqu'il existe de multiples enjeux quant à l'utilisation de l'expression *médiation culturelle*. Elles avancent qu'avec une diversité dans ses métiers et ses pratiques, la médiation culturelle met la question du public au centre de sa démarche et s'appuie sur deux métaphores : celle du « passage » et celle du « lien social ». En ce sens, l'objectif des institutions culturelles peut être de favoriser la communication entre différents groupes sociaux et d'établir un lien social, par le biais de la culture³⁰. La médiation culturelle peut être vue comme un outil pour analyser les processus de communication, mais aussi comme un outil « apte à soigner/traiter/améliorer les relations entre pairs, entre groupes culturels ou sociaux, ou encore entre individus et institutions »³¹.

Dans leur livre *La médiation culturelle*, Serge Chaumier et François Mairesse reprennent également les termes de *mise en relation* et expliquent que « le médiateur culturel intervient dans un contexte qui nécessite une situation de médiation, c'est-à-dire une mise en relation »³². Ils parlent d'une mise en relation avec des contenus, des œuvres et des savoirs, mais aussi avec soi-même et d'autres soi-mêmes³³. Pour eux, la médiation constitue un processus d'interaction, qui anime les rencontres³⁴, favorise une familiarité, permet l'émergence d'une prise de parole et produit des effets générés en matière d'appropriation³⁵. Ils estiment que la médiation culturelle peut être comprise à différents niveaux : « Production de sens, transmission et traduction, interprétation, elle est aussi condition d'exercice en vue de l'accessibilité »³⁶.

Comme le rappelle Jean Caune, la médiation consiste d'abord en une énonciation, c'est-à-dire qu'elle tient moins au contenu du message que de l'acte de dire, de l'échange. La médiation n'est donc pas simplement transmission d'un sens, elle est production d'un sens par l'acte de

²⁹ Bernadette Dufrêne et Michèle Gellereau, « La médiation culturelle. Enjeux professionnels et politiques », *op. cit.*, p.200

³⁰ *Ibid.*, p.202

³¹ Christine Servais (dir.), *op. cit.*, p. 10

³² Serge Chaumier et François Mairesse, *La Médiation Culturelle*, Paris, Armand Colin, coll. « U », 2017, p.69

³³ *Ibid.*, p.63

³⁴ *Ibid.*, p.62

³⁵ *Ibid.*, p.63

³⁶ *Ibid.*, p.52

transmission même, et c'est en cela que le terme d'appropriation prend sa force, c'est parce qu'il y a réintégration dans la transformation de soi³⁷.

Les deux chercheurs expriment avec cette citation que l'accent de la médiation culturelle est mis davantage sur la construction du sens que l'utilisateur peut retirer de cette mise en relation³⁸, que sur le partage, la transmission ou l'explication d'un contenu d'un émetteur à un récepteur³⁹. Nous pouvons ajouter à cela que, d'après Michèle Gellereau, si le sens doit être construit, celui-ci n'est « pas immanent aux objets, mais se construit par des sujets interprétants dans des processus grâce à des langages et des dispositifs »⁴⁰. La médiation est vue comme un processus de transformation, une métamorphose de l'individu, qui ressort différent de ce qu'il était avant la médiation. Il est amené à s'exprimer, devient actif et s'approprie les propositions culturelles⁴¹.

Jean-Marie Lafortune ajoute dans son livre *La médiation culturelle : le sens des mots et l'essence des pratiques*, que la médiation culturelle peut être vue comme un « moyen de mise en commun des valeurs et des références culturelles et d'invention de nouvelles solidarités »⁴². Pour lui, c'est un processus de transmission et d'appropriation de sens qui se situe à l'intersection des disciplines artistiques, des sciences sociales et des théories de la communication. De ce fait, elle permet de faire le lien et de renouveler les rapports entre l'art, la culture et la société ou la population. Elle favorise également la participation citoyenne à la vie culturelle et l'exploration des modes d'expression⁴³. Il explique que la médiation culturelle se situe autour de trois idées : une mise en relation entre les créateurs, les publics et les populations ou entre les acteurs du secteur culturel et ceux du secteur social ; une communication empathique qui vise à développer une sensibilité, une subjectivité et un sens critique auprès des publics lorsqu'ils rencontrent des œuvres et des processus de création ; et des formes d'accompagnements qui « peuvent conduire les personnes et les collectivités touchées à devenir acteurs de leur vie en adaptant certains processus créatifs en réponse à des situations parfois problématiques »⁴⁴.

³⁷ Jean Caune, cité par Serge Chaumier et François Mairesse, *op. cit.*, p. 154

³⁸ *Ibid.*, p.58

³⁹ *Ibid.*, p.28

⁴⁰ Michèle Gellereau, « Pratiques culturelles et médiation », *op. cit.*, p. 27

⁴¹ Serge Chaumier et François Mairesse, *op. cit.*, p. 154

⁴² Jean-Marie Lafortune (dir.), *La Médiation culturelle : Le sens des mots et l'essence des pratiques*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2012, p.3

⁴³ *Idem.*

⁴⁴ *Ibid.*, p.5

1.2. La démocratisation de la culture et la démocratie culturelle

Présent dans de nombreux domaines, le terme de médiation n'est apparu que récemment dans le monde de la culture⁴⁵, et suppose ou présuppose toujours, en définitive, une certaine conception de celle-ci. D'après Bernard Darras par exemple, les diverses conceptions et définitions de la culture engendrent différentes formes de médiations⁴⁶. Le chercheur distingue deux grandes approches de la médiation dans les domaines culturels et artistiques : une approche directive et une approche constructiviste. La première propose « un seul système interprétatif qui impose la compréhension de l'objet culturel » ou « plusieurs systèmes interprétatifs qu'elle tente ou non d'articuler et de faire travailler entre eux »⁴⁷. La deuxième « contribue à faire émerger la construction d'un ou plusieurs processus interprétatifs par le “destinataire” de la médiation, et ce, par divers moyens, interrogatifs, problématiques, pratiques, interactifs, etc. »⁴⁸. Ces deux approches de la médiation dépendent essentiellement des projets de diffusion des expériences et des connaissances de la culture et de l'art⁴⁹. Le chercheur ajoute que celles-ci s'inscrivent dans une mission de démocratisation et sont utilisées afin « d'entretenir, de rétablir ou d'engendrer des liens entre le monde de la culture et de l'art et celui de ses publics potentiels »⁵⁰.

Il convient à cet égard de distinguer clairement la démocratisation de la culture et la démocratie culturelle, qui se fondent sur des idées différentes de l'art et de l'expérience esthétique⁵¹. La première met au centre l'œuvre d'art. Elle vise à rendre accessibles les grandes œuvres légitimes au tout public, par le biais de la sensibilisation, de l'éducation et de la stimulation de la demande ; et ce, dans le but de contrer les inégalités socioéconomiques⁵². Cette notion apparaît à la fin du 19^e siècle avec la volonté d'éveiller les masses à une élévation esthétique, de mettre l'art à disposition des ouvriers ou encore d'éduquer le peuple. La deuxième, quant à elle, se concentre sur l'implication et la participation du public à la vie culturelle. Elle dénonce la supériorité d'une forme de culture sur les autres⁵³ et s'intéresse au

⁴⁵ Bruno Nassim Aboudrar et François Mairesse, *La Médiation culturelle*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 2018, p.21

⁴⁶ Bernard Darras, « Étude des conceptions de la culture et de la médiation », dans *MEI (Médiation et information)*, n° 19, 2003, p.61

⁴⁷ *Ibid*, p.75

⁴⁸ *Idem.*

⁴⁹ *Idem.*

⁵⁰ *Idem.*

⁵¹ Jean Caune, « Préface », dans Jean-Marie Lafortune (dir.), *op. cit.*, p.XI

⁵² Jean-Marie Lafortune (dir.), *op. cit.*, p.16

⁵³ *Idem.*

travail des acteurs artistiques et culturels avec des populations autour de la prise de parole, la participation, l'engagement et le processus créatif⁵⁴.

L'article *De la médiation à la médiacion : le double jeu du pouvoir culturel en animation* de Jean-Marie Lafortune nous intéresse particulièrement puisqu'il lie la médiation et l'animation. Cela nous permet de nous rapprocher de notre objet de recherche : les formes de médiation dans l'animation d'ateliers de création de jeux vidéo. Dans son article, le chercheur revient sur les deux notions définies précédemment en reprenant les termes de médiation culturelle, liée aux perspectives de démocratisation culturelle, et de la *médiacion* culturelle répondant aux principes de la démocratie culturelle⁵⁵. Afin d'illustrer au mieux les différences entre ces deux notions, nous avons choisi de reprendre le tableau construit par le chercheur, dans lequel il distingue ces deux stratégies en fonction des objets sur lesquels elles portent, de leurs objectifs et de leurs modalités d'intervention, mais aussi en fonction des enjeux qu'elles suscitent et la place qu'elles donnent aux animateurs⁵⁶.

Tableau 1 Synthèse des caractéristiques de la médiation et de la médiacion culturelles en animation

	Médiation culturelle	Médiacion culturelle
Objets concernés	Création artistique professionnelle Culture savante Publics Recherche esthétique de pointe Produits des arts et des sciences : œuvres et techniques de production Institutions culturelles Accès aux œuvres	Créativité collective citoyenne Cultures émergentes, minoritaires et alternatives Groupes de citoyens et communautés locales Exploration esthétique libre Modes de vie et d'action : mœurs et types d'expression Institutions socioculturelles Accès aux ressources collectives
Objectifs poursuivis	Élargissement des publics Élévation des compétences culturelles Consensus et unité culturelle Réduire la fracture sociale Culture pour tous	Reconnaissance d'identités Affirmation d'expressions autonomes Compromis et relativisme culturel Réduire la fragmentation sociale Culture de tous

⁵⁴ Jean Caune, « Préface », dans Jean-Marie Lafortune (dir.), *op. cit.*, p.XI

⁵⁵ Jean-Marie Lafortune, « De la médiation à la médiacion : le double jeu du pouvoir culturel en animation », dans *Lien social et Politiques*, n° 60, 2008, pp.49-50

⁵⁶ *Ibid.*, pp.58-59

Modalités d'intervention	Transmission de la culture Communication et encadrement Vulgarisation et interprétation Rencontre	Renouvellement de la culture Coproducton et engagement Pédagogie active Promotion
Statut de l'animateur	Neutralité Tiers exclus Pose la question éthique de la responsabilité	Parti pris Tiers inclus Pose la question politique de l'imputabilité

2. LE MÉTIER DE MÉDIATEUR CULTUREL

Pour définir, dans un premier temps, le métier de médiateur culturel, nous avons choisi de reprendre la définition présente sur le site internet du SIEP⁵⁷, qui parle du métier de médiateur culturel de la manière suivante :

Dans le secteur culturel, il [le médiateur] vise à favoriser et faciliter la rencontre entre le public et la culture sous toutes ses formes. Le médiateur culturel est donc chargé de mettre en relation la culture, ses acteurs et les spectateurs. Il occupe une fonction qui met en lien la culture avec le domaine social. De façon tout à fait neutre et objective vis-à-vis des différents intervenants, il favorise l'accès à la culture au plus grand nombre tout en veillant à ce qu'une véritable relation sur le long terme s'installe entre le public et la culture. Afin d'assurer son travail de sensibilisation, il conçoit des animations, crée des supports et des outils pédagogiques appropriés en fonction du public (enfants, ados, adultes, etc.) de façon à rendre l'œuvre et l'artiste plus compréhensibles⁵⁸.

Nous retrouvons dans cette citation plusieurs aspects développés auparavant, comme l'accès à la culture, la mise en relation et le lien avec d'autres domaines comme le social ou l'éducation. Nous voyons également qu'une partie du travail du médiateur consiste à assurer un travail de sensibilisation à travers des animations, des supports et des outils pédagogiques, ce qui se rapproche de notre objet de recherche, les animations d'ateliers de création de jeux vidéo.

Pour définir plus en profondeur le métier de médiateur, nous nous sommes penchée sur les écrits de plusieurs chercheurs, à travers lesquels nous tenterons d'analyser le métier des professionnels interviewés. Le métier de médiateur sera envisagé en fonction de l'institution dans laquelle il travaille et en fonction des appellations dans lesquelles il s'inscrit.

2.1. Le métier de médiateur selon l'institution dans laquelle il travaille

Michèle Gellereau précise que les conceptions de la médiation varient selon les objectifs professionnels et en fonction de la position ou du rôle du médiateur⁵⁹. En collaboration avec Bernadette Dufrêne, elle a travaillé sur les différents métiers, fonctions, rôles et missions que peuvent avoir les médiateurs, en fonction de l'endroit où ils travaillent, les publics auxquels ils s'adressent, etc. Elles reprennent deux niveaux de distinctions : le premier concerne les tâches que peut remplir un médiateur et le deuxième se penche sur le sens donné à la médiation

⁵⁷ Service d'Information sur les Etudes et les Professions

⁵⁸ Métiers SIEP, « Médiateur.trice culturel.le » [en ligne] <http://metiers.siep.be/metier/mediateur-culturel-mediatrice-culturelle/>

⁵⁹ Michèle Gellereau, « Pratiques culturelles et médiation », *op. cit.*, p.32

culturelle⁶⁰. Les chercheuses établissent une typologie de la profession du médiateur culturel qui reprend trois types de médiateurs⁶¹ :

Les médiateurs attachés à une institution culturelle

Qu'il travaille pour un musée, un théâtre, une bibliothèque ou une autre institution culturelle, le médiateur est chargé d'adapter la diffusion ou la production culturelle au public ou au « non-public ». Dans ce premier type, le médiateur prend la posture de celui qui dispose des connaissances et des outils pour comprendre les œuvres qu'il diffuse et pour les rendre accessibles aux publics auxquels il s'adresse. En ce sens, il vise à mettre en contact des créations avec un public et à donner du sens à la relation que les publics peuvent établir avec ces œuvres⁶². À travers la programmation qu'il met en place, son objectif est non seulement d'attirer un public extérieur, mais aussi de le faire revenir une fois l'activité terminée. Dans de grandes structures, le médiateur peut avoir un rôle bien défini comme celui de guide ou d'animateur. Dans les petites structures, il est souvent amené à s'occuper de plusieurs tâches à la fois. Il peut alors, par exemple, s'occuper de la communication, du volet pédagogique, de la programmation d'événements et de la conception d'ateliers ou de projets.

Les médiateurs dans les collectivités (attachés à un territoire)

Dans les collectivités comme les communes ou intercommunalités, le médiateur est souvent chargé de concevoir, de développer ou de programmer des actions ou événements culturels sur le territoire concerné. Son rôle peut se voir comme celui de négociateur. Il met en place un maillage ou des réseaux de collaboration, via un travail de terrain, avec des associations, des personnes relais et les publics potentiels, pour lesquels il gère la coordination entre ces différents acteurs. Il s'occupe aussi bien de tâches ayant trait à la sensibilisation des publics à la culture, que de tâches administratives ou techniques⁶³.

Les médiateurs attachés à certaines institutions non culturelles

Les médiateurs culturels peuvent aussi trouver leur place dans certains établissements non culturels comme dans des milieux carcéraux, hospitaliers, éducatifs, etc. La médiation se

⁶⁰ Bernadette Dufrêne, Michèle Gellereau, « Qui sont les médiateurs culturels ? Statuts, rôles et constructions d'images », dans *MEI « médiation et information »* n°19, 2004, p.164

⁶¹ *Ibid.*, pp.165-167

⁶² *Ibid.* 165

⁶³ *Ibid.*, p.166.

trouve alors à deux niveaux : « dans le développement d'activités, d'animations et de projets artistiques avec la population de leur institution et dans un travail de mise en relation avec les institutions culturelles extérieures : musées, théâtres, cinémas, lieux de création en arts plastiques et en danse, etc. »⁶⁴. Ils s'occupent donc non seulement du développement d'activités intérieures, mais aussi d'activités extérieures ; et ce, dans des conditions souvent complexes et difficiles. Ils créent des liens avec le monde culturel et avec l'activité de création et peuvent ainsi se positionner dans l'animation culturelle.

Les chercheuses ajoutent à cela que, « quelle que soit la tâche précise qui leur est assignée [aux médiateurs], il s'agit toujours d'une activité en lien avec la construction et la conquête d'un public »⁶⁵. Vu comme « un intermédiaire entre une structure, une œuvre, une activité et un public »⁶⁶, le médiateur se donne comme mission de créer un lien entre la structure culturelle et le visiteur⁶⁷. Son métier peut également trouver sa place dans la démocratie culturelle à travers deux versants : un versant esthétique et un versant social. Dans le premier, le médiateur se donne pour tâches de sensibiliser des personnes à l'art et à la culture et dans le deuxième, de désacraliser l'art ou le lieu culturel. Les auteures reprennent aussi une autre conception de la démocratie culturelle, dans laquelle le médiateur doit prendre en compte toutes les cultures. Son rôle est alors d'aider les personnes qu'il rencontre à développer leur propre identité culturelle, à intégrer leur parole dans la création artistique et dans les procédures de débat public, afin de les rendre acteurs du développement culturel. Ces positions sont plutôt développées par des médiateurs en charge d'animations culturelles, auprès de personnes qui fréquentent peu les institutions culturelles et/ou issues des zones dites « défavorisées »⁶⁸.

2.1.1. Les institutions dans lesquelles travaillent les animateurs interrogés

Pour notre recherche, nous avons choisi d'interroger 12 animateurs, pour avoir des points de vue multiples sur la question de la médiation dans les ateliers de création de jeux vidéo. Parmi les institutions pour lesquelles ils travaillent, nous retrouvons différentes structures, dont cinq ASBL et trois services publics. Trois animateurs interrogés sont indépendants, ils travaillent principalement avec des institutions actives dans le milieu culturel

⁶⁴ Bernadette Dufrêne et Michèle Gellereau, « Qui sont les médiateurs culturels ? Statuts, rôles et constructions d'images », *op. cit.*, p.166

⁶⁵ *Ibid.*, p.167

⁶⁶ *Ibid.*, p.169

⁶⁷ *Ibid.*, p.168

⁶⁸ *Ibid.*, p.169

ou socioculturel. Nous avons choisi de les reprendre une à une pour les intégrer dans l'une ou l'autre catégorie de la typologie précédente. Nous nous sommes également penchée sur le contexte dans lequel ces institutions organisent les ateliers de création de jeux vidéo afin de déterminer la posture des médiateurs dans ces ateliers.

Action Médias Jeunes

Créée en 1994 à Namur, l'ASBL Action Médias Jeunes est une organisation de jeunesse active dans l'éducation aux médias. L'association met en place des ateliers de sensibilisation et d'éducation aux médias auprès d'un public jeune, entre 3 et 35 ans. D'après les propos recueillis auprès des animateurs⁶⁹, environ la moitié de leur public provient du milieu scolaire et l'autre moitié est constituée principalement d'organisations actives dans le secteur de la jeunesse (AMO, Maison de Jeunes, centres culturels, etc.) et une petite partie de ce public est composée d'adultes travaillant avec des jeunes (professeurs, éducateurs, animateurs, etc.). La mission d'Action Médias Jeunes vise à susciter une attitude réflexive et critique de son public face aux médias qu'il rencontre : les médias de masse, les médias développés autour d'Internet et du numérique (réseaux sociaux, webcréations, applications mobiles, jeux vidéo...) et les médias émergents (objets connectés, robotique, réalité augmentée...)⁷⁰. Pour son public jeune, elle propose des ateliers d'analyse et de décryptage de médias ou d'une thématique, des ateliers de réflexions et des ateliers visant la création, l'expression ou l'engagement des jeunes⁷¹. Les médias rencontrés sont divers : audiovisuel, écriture, fiction interactive, image fixe, jeux vidéo, multimédia, presse, son et web. L'association met aussi en place des formations — sur le thème des médias numériques —, à destination de son public adulte, afin de lui permettre de développer des activités autour des médias et avec une démarche d'éducation aux médias⁷². En plus des ateliers et formations, elle propose également des ressources sur son site web et un service de production vidéo destiné à promouvoir l'expression de la jeunesse⁷³.

D'après la typologie de Dufrêne et Gellereau, les animateurs d'Action Médias Jeunes se situent plutôt dans le troisième type et peuvent être qualifiés de *médiateurs attachés à certaines institutions non culturelles*. En effet, l'association est active dans le milieu de

⁶⁹ Alex, animateur chargé de projets audiovisuels et jeux vidéo, propos recueillis lors d'une interview le 24 octobre 2019

⁷⁰ Action Médias Jeunes, « Philosophie » [En ligne] <https://www.actionmediasjeunes.be/philosophie/>

⁷¹ Action Médias Jeunes, « Ateliers » [En ligne] <https://www.actionmediasjeunes.be/ateliers/>

⁷² Action Médias Jeunes, « Formations » [En ligne] <https://www.actionmediasjeunes.be/formations/>

⁷³ Action Médias Jeunes, « Services » [En ligne] <https://www.actionmediasjeunes.be/services/>

l'éducation (aux médias) et s'adresse principalement à des jeunes. Pour permettre à son public de se familiariser avec la culture, l'organisation utilise une démarche pédagogique pour mettre ses actions en place. Celle-ci se structure autour des usages et des connaissances des jeunes et place ces derniers au centre du projet et de la de création. Le but est non seulement de développer une réflexion chez les jeunes autour de leur usage des différents médias, mais aussi de favoriser chez eux une appropriation de cette culture médiatique. Bien qu'ils aient quelques tâches administratives à gérer, leur rôle d'animateurs est bien défini dans l'association. Ainsi, leurs tâches consistent principalement à la préparation et l'animation d'ateliers, donnés sur tout le territoire de la Fédération Wallonie Bruxelles, en partenariat avec des nombreuses autres institutions (écoles, associations, centres culturels, AMO, maisons de jeunes, etc.). Les animateurs médiateurs ne s'intègrent donc pas dans le type 2 de la typologie, c'est-à-dire les médiateurs attachés à un territoire, puisqu'ils ne travaillent pas uniquement sur un territoire fixe.

Les ateliers ou les stages de création de jeux vidéo d'Action Médias Jeunes peuvent prendre la forme d'ateliers d'une demi-journée, d'une semaine ou de projets de plusieurs mois. A travers ces ateliers, l'association donne l'occasion aux jeunes à partir de 10 ans de développer leur propre jeu ou des prototypes de jeux vidéo. Les participants passent par toutes les étapes de la création de jeux vidéo, à savoir l'écriture du scénario, la conception des mécaniques de jeu, le game design, l'illustration graphique, l'enregistrement des sons et la programmation. Cela leur permet de découvrir et de comprendre l'envers du décor de la création de jeux vidéo, les spécificités des langages des jeux, mais aussi de s'exprimer et de développer leur créativité. Les jeunes n'ont pas besoin de connaissances préalables pour participer aux ateliers puisque les programmes utilisés, comme *Construct 3*, introduisent ces derniers à la programmation sans passer par un apprentissage laborieux des langages informatiques⁷⁴.

Arts&Publics

Arts&Publics est une association de médiation culturelle fondée en 2012 à Bruxelles. L'association est active dans le secteur socioculturel et gère de nombreux projets autour de trois pôles principaux : musées et médiation, jeux vidéo et société, insertion socioprofessionnelle et médiation culturelle⁷⁵. Dans le premier pôle se retrouvent toutes les activités autour de la

⁷⁴ Action Médias Jeunes, « Ateliers de création de jeux vidéo » [En ligne] <https://www.actionmediasjeunes.be/ateliers/atelier-de-creation-de-jeux-video/>

⁷⁵ Arts&Publics, « Accueil » [En ligne] <https://artsetpublics.be>

gratuité des musées le premier dimanche du mois. L'ASBL est en collaboration avec environ 150 musées partenaires, avec lesquels elle développe des outils d'informations, des événements et des animations ⁷⁶. Le deuxième pôle, *Jeux vidéo & Société*, nous intéresse plus particulièrement dans notre travail. L'association utilise le médium jeu vidéo en tant qu'outil pédagogique d'une « approche de médiation plurielle, créative et innovante, pour et par les jeunes générations »⁷⁷. Dans le cadre de ces projets, l'institution travaille avec tous les acteurs du secteur culturel ou scolaire comme par exemple des maisons de jeunes, des écoles, des bibliothèques, des associations, des musées, etc. Le troisième pôle, insertion socioprofessionnelle et médiation culturelle, a pour mission de former les artistes, en besoin de reconversion, au métier de médiateur culturel. En partenariat avec le CPAS et la commune d'Ixelles, ils ont créé le projet BAMBA (Brigade d'animation et de médiation culturelle de Bruxelles et des alentours), dans lequel les artistes et les animateurs culturels ont l'opportunité de s'insérer dans une dynamique de formation leur permettant de développer leurs activités⁷⁸.

D'après la typologie citée ci-dessus, les médiateurs d'Arts&Publics peuvent trouver leur place dans le type 3, les médiateurs attachés à des institutions non culturelles. En effet, cette association peut être qualifiée de socioculturelle. Elle vise à donner accès à la culture à un large public, parfois éloigné de la culture, mais aussi de lui donner la possibilité de prendre part à cette culture, dans l'objectif de réduire la fracture sociale.

Dans les ateliers de création de jeux vidéo, le jeu vidéo est utilisé par les animateurs pour questionner des sujets de société, avec un public jeune de 8 à 18 ans. Pendant un stage de quatre à cinq jours, les jeunes sont placés au centre de l'activité, sont amenés à participer et à s'exprimer à travers la création de leur propre jeu vidéo. Ils expérimentent des techniques de graphisme, de sound design (création de sons à intégrer dans les jeux) et de programmation grâce au logiciel *Construct 2* par exemple. Dans ces ateliers, les jeunes sont également amenés à réfléchir et à s'exprimer sur des sujets de société comme le racisme, la citoyenneté, la déradicalisation, l'écologie, etc.

Le BRASS

Situé dans l'ancienne brasserie Wielemans-Ceuppens depuis 2007, le BRASS est le Centre Culturel et la Maison des Cultures de Forest. Dans sa programmation, il propose des

⁷⁶ Arts&Publics, « Musées & Médiation » [En ligne] <https://artsetpublics.be/pole/musees>

⁷⁷ Arts&Publics, « Jeu vidéo & Société » [En ligne] <https://artsetpublics.be/pole/jeux-video>

⁷⁸ Arts&Publics, « ISP & Médiation Culturelle » [En ligne] <https://artsetpublics.be/pole/isp-et-mediation-culturelle>

concerts, des spectacles, des expositions, des ateliers, des rencontres conviviales et citoyennes, des festivals thématiques, des stages et une école des devoirs⁷⁹. Il s'adresse principalement aux habitants des quartiers de Forest et du sud de Bruxelles et y soutient la vitalité artistique et culturelle émergente, les initiatives interculturelles, artistiques et citoyennes. Depuis 2017, le BRASS développe des projets et des outils pédagogiques autour de la culture digitale — avec les enfants, les jeunes et les adultes — dans lesquels sont abordés les thèmes du jeu vidéo, des genres, des théories du complot, des fake news, des réseaux, etc.⁸⁰ C'est dans ce cadre-là que sont organisés les ateliers de création de jeux vidéo, projets auxquels nous nous intéressons dans ce travail.

Le métier de médiateur dans cette institution se retrouve dans le type 1 et le type 2, c'est-à-dire qu'il est attaché à une institution culturelle (un centre culturel dans le cas présent) et à un territoire. Ses tâches sont multiples, il peut être chargé d'adapter la programmation aux publics qu'il rencontre, organiser des expositions, des concerts ou des spectacles, mais aussi animer des ateliers de création ou de réflexion avec des enfants, des adolescents et des adultes⁸¹.

Toutes ces activités sont principalement développées sur le territoire des quartiers de Forest et du sud de Bruxelles. Dans son projet d'action culturelle, le centre culturel accorde une grande importance à la participation des habitants de ces quartiers dans plusieurs de ses activités. Le médiateur peut alors avoir différentes postures : celui qui met en lien le public et les œuvres, mais aussi celui qui amène ce dernier à devenir acteur de la vie culturelle à travers la participation et la création.

Les ateliers de création de jeux vidéo organisés au BRASS s'intègrent à la programmation « Ecran total »⁸² qui vise à développer des ateliers ou des stages de création et de réflexion, avec un public scolaire ou non, autour de la thématique des écrans. Ces ateliers se donnent principalement pendant les vacances scolaires, sur une durée de cinq jours, et suivent un objectif d'éducation aux médias : construire un regard critique sur les rapports du public aux écrans et aux objets connectés (en ce sens le jeu vidéo), dans une époque où les technologies numériques sont omniprésentes. Ils sont particuliers puisqu'ils se donnent (presque) sans écrans et ne se concluent pas avec la création, à proprement parler, d'un jeu vidéo. Ainsi, nous

⁷⁹ Le BRASS, « À propos » [En ligne] <https://www.lebrass.be/apropos/activites/>

⁸⁰ Le BRASS, « Outils » [En ligne] <https://www.lebrass.be/outils/>

⁸¹ Propos recueillis lors de l'interview avec Benoit, médiateur culturel au BRASS

⁸² Le BRASS, « Écran total » [En ligne] <https://www.lebrass.be/ecrantotal/>

pourrions plutôt les qualifier d’ateliers de création de jeux vidéo, en format vidéo. En effet, leur but n’est pas de créer un jeu vidéo avec des techniques de programmation, d’illustration, etc., mais de créer une vidéo qui illustre le jeu. Ce choix est adopté par le médiateur culturel pour permettre aux jeunes – un public qui passe une grande partie de son temps sur des écrans – à développer des activités hors écran, tout en construisant une réflexion autour des jeux vidéo :

[...] pour un stage de création de jeux vidéo par exemple, les participants ne sont quasi jamais devant un ordinateur. C’est ça qui est particulier, car ils ne créent pas un jeu vidéo en tant que tel, mais ils réfléchissent à ce que pourrait être un jeu vidéo et ils le réalisent soit en vidéo, soit dans une maquette, en gros par la création. [...] Si tu veux, ce qu’il se passe, ça vient de plusieurs réflexions que j’ai là-dessus, c’est que déjà je sais que pour créer un jeu vidéo, ça demande de l’attention préparatoire. Ce à quoi les enfants ne s’attendent souvent pas et ne sont pas disposés. Du coup, il y a ça et il y a aussi le fait que justement, vu que je fais une programmation sur les écrans, je sais très bien que beaucoup d’enfants sont très souvent sur les écrans. Et tu ajoutes à ça que les stages sont pendant les vacances scolaires et moi, j’ai envie que les jeunes fassent autre chose que de l’écran de leurs congés scolaires. (**Benoît**, chargé de projets et de médiation)

Le médiateur a également comme objectif de créer chez son public une réflexion critique sur des thèmes liés aux jeux vidéo (exemple : la représentation de la violence ou la représentation des genres dans les jeux vidéo) ou sur des sujets de société (exemple : les frontières, la collaboration, les stéréotypes de genre, etc.).

Le C-paje

Le Collectif pour la Promotion de l’Animation Jeunesse Enfance est une organisation de jeunesse, créée en 1978⁸³, dans un objectif d’éducation permanente : former des cracs, c’est-à-dire de soutenir les jeunes à devenir des citoyens responsables actifs critiques et solidaires. L’association développe des formations et des animations sur le territoire de la Fédération Wallonie Bruxelles. Les formations sont à destination de personnes qui travaillent dans l’encadrement des enfants ou des jeunes, comme des animateurs, des enseignants, des éducateurs, etc. Celles-ci mettent l’accent sur l’expression, la créativité et les dynamiques collectives⁸⁴ et permettent aux participants de renouveler, d’acquérir ou d’approfondir leurs compétences, leurs idées et leurs pratiques avec les jeunes. Les animations, quant à elles, sont destinées aux enfants et aux jeunes, dans le cadre scolaire ou associatif, de la troisième primaire à la 3e secondaire. Parmi ces activités, nous pouvons retrouver des animations et formations

⁸³ C-paje, « Le C-paje, c’est quoi ? » [En ligne] <http://www.c-paje.be/page/c-paje>

⁸⁴ C-paje, « Notre dispositif formation » [En ligne] <http://www.c-paje.be/page/formation>

sur les arts plastiques, la citoyenneté, l'expression corporelle et théâtrale, la musique, ainsi que sur les médias et les nouvelles technologies.

Les animateurs du C-paje peuvent être qualifiés de médiateurs de type 3, puisqu'ils travaillent dans une institution non culturelle, qui développe principalement des projets avec un public jeune et scolaire, vu comme éloigné de la culture. Dans les animations sur des thèmes divers, les jeunes sont mis au centre du projet, ils sont amenés à s'exprimer et à être créatifs, ce qui les rend acteurs de la culture. Les animateurs développent des activités avec de nombreuses autres institutions sur le territoire de la Fédération Wallonie Bruxelles et au-delà si l'occasion se présente, ce qui les exclut du type 2, les médiateurs rattachés à un territoire.

Depuis plusieurs années, le C-paje aborde des thématiques sociétales avec des élèves, du primaire au secondaire. Pour la première fois, cette année scolaire 2019-2020, l'association a mis en place des ateliers de création de jeux vidéo. Ces derniers s'intègrent dans le projet « Jeunes Pensées Pixels », centré autour de la citoyenneté numérique⁸⁵ et développée avec neuf écoles sur la province de Liège et ses alentours. Son objectif était d' « amener les jeunes à prendre conscience de certains enjeux liés à Internet et développer leur esprit critique, avant de leur proposer de mettre en pratique ce qu'ils auront décortiqué sous une forme créative, ambitieuse et numérique »⁸⁶. La création de jeux vidéo était prévue sous forme de plusieurs séances de deux heures avec deux établissements scolaires de la ville de Liège : Liberté Outremeuse (avec des élèves de sixième primaire) et « Liège 1 » (élèves de secondaire). Ces deux écoles ont été choisies principalement pour leur emplacement géographique proche du Digital Lab, qui pouvait accueillir les élèves avec le matériel nécessaire aux bons déroulements des ateliers. Après une découverte de jeux produits sur le logiciel *Construct 3*, les jeunes ont été initiés aux techniques de création de jeux vidéo sur papier et ensuite sur ordinateur. Ils ont également pu découvrir les différents métiers nécessaires à la création de jeux vidéo comme le concepteur de jeu, le scénariste, le sound designer, le directeur artistique, le programmeur, etc.

Kodo Wallonie

Kodo Wallonie est une association, créée en 2015, active dans le secteur de l'éveil, de la sensibilisation et de l'éducation aux nouvelles technologies. Dans le but de réduire la fracture numérique, l'association organise des ateliers, des rencontres et des stages à destination d'un

⁸⁵ C-paje, « L'exposition numérique Jeunes Pensées Pixels » [En ligne] <http://www.c-paje.be/animation/projet/4>

⁸⁶ Idem.

public large, principalement scolaire. Dans le cadre de l'initiative *#wallcode*, soutenue par Digital Wallonia, l'association met en place des ateliers qui visent à initier les élèves et les professeurs de la Fédération Wallonie Bruxelles aux sciences informatiques, à la logique algorithmique et aux langages de programmation⁸⁷. Ceux-ci peuvent prendre la forme d'ateliers de création de jeux vidéo, des ateliers de robotiques, etc. À côté des animations à destination du public scolaire, Kodo Wallonie organise également des ateliers intergénérationnels, des formations et des conférences autour des thématiques liées aux nouvelles technologies.

Bien que nous puissions parler de culture numérique ou technologique, les « médiateurs » de cette association sont clairement attachés à une institution non culturelle (Type 3). Les différents projets s'intègrent principalement dans le secteur éducatif et scolaire à destination d'un public enfant (en primaire) et d'un public adolescent (en secondaire). Les formations, quant à elles, s'adressent à un public adulte. Kodo Wallonie a pour objectif principalement de montrer aux jeunes que la programmation et le métier de codeur sont accessibles à tout le monde, autant aux filles qu'aux garçons, ce qui peut éventuellement les guider vers une future profession.

Kodo Wallonie organise des ateliers de création de jeux vidéo principalement en extrascolaire, durant les vacances, avec des jeunes à partir de 8 ans. La plupart du temps, ils sont organisés avec des institutions partenaires comme les Espaces Publics Numériques ou avec des institutions culturelles comme le PointCulture par exemple. Le but de ces stages est principalement d'initier les jeunes aux techniques de programmation, de leur faire découvrir le monde de la création de jeux vidéo et les métiers associés (graphisme, son, codage, etc.). Un objectif sous-jacent est également de les faire travailler ensemble autour d'un projet commun.

Brusurf

Brusurf est un centre informatique, un espace d'éducation et de formation aux technologies du numérique situé à Bruxelles. Se qualifiant de « Service Jeunesse », son objectif est de donner un accès aux jeunes à une multitude de nouvelles technologies (ordinateurs, imprimantes, imprimante 3D, scanner, photocopieuse, tablettes, robots, etc.) pour qu'ils puissent développer des compétences techniques dans les domaines du numérique⁸⁸, afin de favoriser une meilleure insertion dans le monde professionnel. Il organise des stages, des

⁸⁷ Kodo Wallonie, « Qui sommes-nous ? » [En ligne] <https://kodowallonie.be>

⁸⁸ Brusurf, « Qui sommes-nous ? » [En ligne] <https://brusurf.wordpress.com/qui-sommes-nous/>

formations et des ateliers en après-midi, les samedis ou pendant les vacances scolaires avec un public scolaire et extrascolaire. Ces derniers se basent sur un apprentissage des outils numériques et abordent les technologies sous toutes leurs formes, dans une optique de participation citoyenne active et critique⁸⁹, une mission d'éducation permanente et plus précisément d'éducation aux médias.

Les animateurs qui travaillent pour Brusurf peuvent être qualifiés de médiateurs de type 2 et de type 3. Ils développent des projets sur le territoire de Bruxelles, puisque le Centre Informatique Brusurf dépend de la Ville de Bruxelles. Ils ne sont pas qualifiés d'institution culturelle puisqu'ils travaillent principalement avec un public jeune avec lequel il aborde les nouvelles technologies sous de diverses formes. Les animateurs développent de nombreuses activités avec les jeunes dans lesquelles leur rôle de médiateur est plus ou moins important. Depuis peu, Brusurf dispose du titre d'Espace Public Numérique. En ce sens, ses principales missions sont l'éducation au bon usage des nouvelles technologies dans la vie quotidienne et l'apprentissage des outils numériques dans une optique de participation citoyenne active et critique⁹⁰.

Les ateliers de création de jeux vidéo peuvent prendre différentes formes, soit des ateliers hebdomadaires ou des stages de vacances. Les premiers sont organisés comme des cours où les jeunes, de 8 à 25 ans, peuvent apprendre l'un ou l'autre logiciel de création de jeux vidéo plus en profondeur pendant quatre après-midis. Les stages sont plutôt une initiation à la création de jeux vidéo sur une durée de plusieurs jours consécutifs. Dans ces deux formules, les jeunes peuvent réaliser un jeu étape par étape, en passant par la scénarisation, la programmation, l'animation, la création des univers graphiques et sonores, le gameplay, etc.⁹¹ Les logiciels utilisés sont multiples : *Scratch*, *MIT App Inventor*, *RPG Maker*, etc. L'objectif de l'animateur n'est pas seulement de leur apprendre à utiliser des logiciels, mais aussi de découvrir plus en profondeur le monde et la culture du jeu vidéo. C'est pour cela qu'il vient régulièrement avec de la documentation supplémentaire :

[...] Ici, moi ce que je fais c'est que souvent j'amène des livres avec de la création de jeux vidéo, des arts books en fait. Le but c'est que quand je parle d'ateliers de création de jeux vidéo, c'est de leur montrer tout le processus créatif. De comment d'une idée simple, on arrive à un

⁸⁹ Brusurf, « Qui sommes-nous ? » [En ligne] <https://brusurf.wordpress.com/qui-sommes-nous/>

⁹⁰ Visitez Bruxelles, « Le Centre informatique Brusurf » [En ligne] <https://www.bruxelles.be/centre-informatique-brusurf>

⁹¹ Brusurf, « Création de jeux vidéo » [En ligne] <https://brusurf.wordpress.com/2018/12/14/creation-de-jeux-video/>

moment donné à un produit comme le jeu vidéo, qui est un art qui reprend tous les arts.
(**Thomas**, animateur et formateur pour un centre informatique)

Dans les ateliers développés par Brusurf, la posture du médiateur peut être mise en lien avec celle d'un professeur. En effet, le centre informatique développe des ateliers de création de jeux vidéo principalement pour apprendre les logiciels informatiques aux jeunes.

Les Espaces Publics Numériques (EPN de Trois-Ponts et de Marche-en-Famenne)

D'après le site des Espaces Publics Numériques (EPN) de Wallonie,

Un espace public numérique est un espace d'apprentissage et de médiation des usages numériques, qui a vocation de favoriser la participation citoyenne de tous à la Société de l'information. L'espace propose des services diversifiés d'accès, de formation et d'accompagnement, adaptés aux besoins de ses publics. Spécialisé ou généraliste, fixe ou mobile, l'espace est intégré à la vie locale et contribue à l'animation numérique de son territoire.⁹²

Le plan de développement des EPN dans les communes wallonnes a été initié en 2004 par le gouvernement wallon pour «lutter contre l'exclusion numérique et favoriser la participation citoyenne de tous à la Société de l'information»⁹³. Dans le but de réduire la fracture numérique — c'est-à-dire les disparités d'accès et d'utilisation de l'informatique et d'internet liées à l'âge, la situation socioéconomique et le niveau d'instruction⁹⁴ —, les EPN offrent différents services à leurs publics. En s'intégrant à la vie locale, ils sont vus comme des lieux de rencontre dans lesquels la technologie est utilisée comme outil de dialogue. À côté d'un accompagnement technologique, pédagogique et humain, les animateurs ou médiateurs des EPN s'occupent également d'animation, de formation ou d'ateliers d'initiation ou de sensibilisation aux nouvelles technologies pour un public large (demandeurs d'emploi, seniors, jeunes, etc.).

De nombreux EPN disposent du statut de service public. Rattachés à une collectivité, les animateurs de ces structures développent des activités sur un territoire donné avec un public local. Ils peuvent alors être qualifiés de médiateurs de type 2, de la typologie de Dufrêne et Gellereau, puisqu'ils sont rattachés à une collectivité et un territoire. Ils peuvent également se retrouver dans le type 3, c'est-à-dire rattachés à une institution non culturelle puisqu'ils mettent

⁹² EPN de Wallonie, « A propos des EPN » [En ligne] <http://www.epndewallonie.be/a-propos-des-epn/>

⁹³ *Ibid.*

⁹⁴ Digital Wallonia, « Développement du dispositif des EPN (Espaces Publics Numériques) de Wallonie » [En ligne] <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/100-nouveaux-epn>

en place de nombreuses activités avec un public jeune ou un public plus éloigné de la culture numérique (séniors, etc.).

L'EPN de Trois-Ponts intègre des ateliers de création de jeux vidéo dans ses « Ateliers Kids 3.0 ». Ces ateliers se donnent sur plusieurs samedis matin et permettent aux enfants à partir de 6 ans d'utiliser le numérique de façon créative et active⁹⁵. Ils offrent une initiation au codage et à la création de jeux vidéo. Certains ateliers de création de jeux vidéo sont également intégrés dans le cadre de projets plus larges comme lors de l'exposition « le jeu vidéo, histoire de la culture vidéoludique ». L'EPN de Trois-Ponts organise également des stages de plusieurs jours avec d'autres institutions comme par exemple le stage de vacances « # BalanceTonGeek en forêt ! », où les jeunes peuvent créer des jeux vidéo tout en découvrant la nature à travers des activités extérieures sur le thème des jeux vidéo⁹⁶.

L'EPN de Marche-en-Famenne organise également des stages et des cours pour initier les jeunes aux techniques numériques, au codage et à la création de jeux vidéo. La différence entre ces deux formule est que la première n'approfondi pas les logiciels de création comme le fait la deuxième :

Si c'est un stage d'été, on aborde la matière de manière générale, mais alors on ne rentre pas spécialement dans les finesses des programmes parce qu'on part du principe que les enfants sont là dans le cadre d'un stage donc dans le cadre amusement. Et alors on ne les a bien souvent qu'en matinée parce qu'au niveau informatique, on se voit mal organiser des journées entières où les enfants sont devant un ordi de 9 h à 16 h. Donc on les a 5 matinées par semaine et donc c'est difficile d'aller vraiment loin dans la matière. Donc on survole et on voit ça de manière ludique. Maintenant, quand c'est des cours, bien souvent c'est une série de 10 cours les mercredis après-midis et là, il y a vraiment moyen d'aller plus loin dans la matière et d'aborder des choses plus en profondeur. (**Martine**, animatrice multimédia)

⁹⁵ EPN de Trois-Ponts, « Kids 3.0. » [En ligne] <https://epn3ponts.wordpress.com/kids-3-0/>

⁹⁶ Kaleo asbl « #BALANCETONGEEK en forêt » <https://www.kaleo-asbl.be/fr/sejours/stages/balancetongee-en-foret/>

2.2. Une pluralité d'appellations pour le métier de médiateur culturel

Bernadette Dufrêne et Michèle Gellereau évoquent une pluralité d'appellations pour le métier de médiateur culturel et indiquent que « la première difficulté à laquelle se heurtent les enquêtes sur le terrain de la médiation, c'est celle de la dénomination »⁹⁷. La médiation culturelle peut donc être exercée dans de nombreuses fonctions et non juste par le « médiateur culturel » à proprement parler. Elles avancent deux cas de figure quant au métier de médiateur culturel : des professionnels qui se nomment médiateurs culturels, et des professionnels qui ne se nomment pas médiateurs culturels alors que leurs fonctions sont des fonctions de médiation⁹⁸. Au niveau des acteurs interrogés, plusieurs considèrent qu'ils font de la médiation culturelle, sans pour autant se nommer « médiateur culturel » ou en avoir le statut.

Pour moi, j'aimerais bien avoir ce statut de médiateur culturel et aussi l'avoir écrit dans mon contrat. Mais je me considère comme tel déjà, sans avoir le statut. (**Thomas**, animateur et formateur pour un centre informatique)

Les chercheuses ajoutent à leurs propos précédents que les acteurs de la médiation ont souvent du mal à trouver une dénomination précise pour leur activité, bien qu'ils aient une idée précise du sens de cette dernière. C'est le cas notamment d'un médiateur et animateur dans un centre culturel. Lui-même se nomme médiateur culturel, mais, à cause de la diversité de ses tâches, il n'est pas certain que son métier corresponde à celui d'autres médiateurs culturels :

Au-delà des jeux vidéo, mon métier est médiateur culturel et j'utilise le jeu vidéo pour y injecter des questions, des raisonnements, etc. Et je pense que c'est un bon terme. C'est assez difficile de savoir si je suis juste médiateur culturel. À côté je suis aussi animateur, éducateur aux médias, chargé de projets. Pour moi, tout ça, ça va ensemble. Mais je ne sais pas s'il y a juste un mot pour désigner le tout. Je ne sais pas si un autre médiateur culturel utilise aussi les médias ou s'il est aussi animateur. (**Benoît**, chargé de projets et de médiation).

Bruno Nassim Aboudrar et François Mairesse expliquent cette pluralité d'appellation par le fait que le phénomène de la médiation est transversal à tous les secteurs de la culture. De ce fait, elle n'est réductible à aucun secteur en particulier et s'organise alors de manière différente selon les domaines auxquels elle s'adresse⁹⁹. Ils ajoutent à cela que de nombreux professionnels travaillant dans une fonction de médiation ne sont pas issus de formations ou de métiers de médiation culturelle¹⁰⁰.

⁹⁷ Bernadette Dufrêne et Michèle Gellereau, *op. cit.*, p.164

⁹⁸ *Idem.*

⁹⁹ Bruno Nassim Aboudrar et François Mairesse, *op. cit.* p.55

¹⁰⁰ Bruno Nassim Aboudrar et François Mairesse, *op. cit.*, p.57

Suite à ces propos, nous nous sommes interrogés sur les profils des animateurs rencontrés et nous avons constaté qu'ils ont tous entrepris des études supérieures, des bacheliers ou des masters, et qu'ils sont issus de domaines différents comme l'enseignement, la communication, la littérature, l'art et la culture. Nous avons décidé de construire le tableau suivant afin d'avoir un aperçu des différentes formations par lesquelles sont passés les professionnels interrogés.

Tableau 2 Formation et niveau d'études des animateurs interrogés

Prénom	Poste occupé	Formation	Lieu de travail
Alex	Animateur chargé de projets audiovisuels et jeux vidéo	Bachelier AESI ¹⁰¹ en sciences humaines (histoire, géographie et sciences sociales)	Action Médias Jeunes
Maxime	Animateur chargé de projets web et jeux vidéo	Master en animation socioculturelle et éducation permanente – Master en gestion culturelle	Action Médias Jeunes
Ekin	Médiateur culturel et responsable des animations jeux vidéo	Master en études européennes à finalité histoire et cultures d'Europe – Formation en médiation culturelle numérique (Numbers)	Arts&Publics
Frédéric	Artiste, professeur et développeur Animateur freelance pour Arts&Publics	Bachelier en économie et en marketing	Variable, en fonction des associations qui pour lesquelles il travaille (ex : Arts&Publics)
Thomas	Animateur et formateur pour le service de la jeunesse	Bachelier en arts numériques	Brusurf
Benoît	Chargé de projets et de médiation	Master en graphisme – Agrégation de l'enseignement secondaire supérieur des arts appliqués	Le BRASS
Céline	Coordinatrice, formatrice et animatrice aux nouvelles technologies	Bachelier en communication – formations en nouvelles technologies	Kodo Wallonie
Thierry	Créateur de jeux vidéo et animateur freelance pour Arts&Publics	Master en Information et Communication	Variable, en fonction des associations qui pour lesquelles il travaille (ex : Arts&Publics)
Boris	Animateur et formateur 2.0	Master en journalisme	C-paje

¹⁰¹ AESI = agrégation de l'enseignement secondaire inférieur, permet d'enseigner dans les trois premières années de l'enseignement secondaire

Bruno	Formateur indépendant Animateur et formateur freelance pour Arts&Publics	Formation en éducation permanente – Master en littérature allemande et néerlandaise	Variable, en fonction des associations qui pour lesquelles il travaille (ex : Arts&Publics, C-paje)
Martine	Animatrice multimédia	Bachelier Institutrice préscolaire	EPN de Marche-en-Famenne
Maxime	Animateur multimédia	Bachelier en communication	EPN et Centre Culturel de Trois-Ponts

2.2.1. Les postures ou appellations des professionnels interrogés

La pluralité d'appellations et la difficulté de dénomination, exposées par les chercheurs ci-dessus, nous a amené à nous interroger sur les dénominations que les professionnels donnent à leur métier. Lorsque nous regardons de plus près les propos de nos professionnels rencontrés, trois appellations ressortent, quant à la définition de leur métier : l'appellation de médiateur culturel, d'animateur culturel et d'éducateur aux médias. Nous avons décidé de les reprendre séparément afin de voir auxquelles les professionnels s'identifient et quelles postures ils adoptent.

L'appellation de « médiateur culturel »

Nous avons vu précédemment que la médiation culturelle pouvait être définie comme une mise en relation, un moyen de donner accès à la culture et un moyen d'expression et de participation du public à la création artistique. Lorsque nous avons interrogé les 12 animateurs pour savoir s'ils se considèrent « médiateurs culturels », 8 d'entre eux s'identifient à cet intitulé, bien qu'ils ne soient que deux à retrouver cette dénomination dans l'intitulé de leur fonction.

Bruno s'identifie en tant que médiateur culturel et voit sa position comme celle d'intersection entre des publics et des objets culturels, sans pour autant être un spécialiste d'un domaine précis :

Je me sens vraiment comme un médiateur, parce que le médiateur, il a vraiment cette position d'intersection entre plusieurs choses. Et, l'exemple des ateliers de création de jeux vidéo est bon puisque moi, je ne suis pas un créateur de jeux vidéo professionnel. Sur mon temps libre, [...] si je crée, si j'apprends à utiliser des outils, si je fais des tests, si je crée des jeux, c'est justement parce que je sais que je vais les apprendre à un public après. Et donc, pour moi, la position de médiation n'est pas nécessairement la même chose que la position de l'expertise. Je ne suis pas expert en création de jeux vidéo, c'est juste que je sais faire de la création de jeux vidéo avec un public. [...] je le conçois plus comme une position de médiation où il y a des gens et il y a des choses et on essaie d'établir des ponts entre ces gens et ces choses, sans pour autant être spécialiste de l'un ou de l'autre. On est spécialiste dans le fait de créer des ponts. (**Bruno**, formateur indépendant)

Pour certains animateurs, point important dans la médiation culturelle est de faire participer le public à la création. Thierry se sent alors médiateur culturel puisqu'à travers les ateliers de création de jeux vidéo qu'il anime, il permet aux jeunes de s'exprimer. Voici sa réponse à la question « est-ce que vous vous sentez médiateur culturel ? » :

Oui, puisque j'explique aux gamins qu'ils sont capables de le faire. C'est leur montrer que la création de jeux n'est pas quelque chose d'opaque et que c'est à leur portée. Ce qui est intéressant, c'est que même s'il y a un côté plus technique avec la programmation, il y a aussi tout le côté artistique. Réfléchir à quoi va ressembler le jeu, se projeter dans un univers, de faire des dessins, de créer des décors, créer des animations, etc. C'est toute une partie du concept qu'il y ait du travail artistique de leur part et là on est dans la partie de leur mettre la main à la pâte. (**Thierry**, créateur de jeux vidéo indépendant)

Quatre animateurs ne s'identifient pas (ou pas totalement) à la profession de médiateur culturel, mais ne rejettent pas l'idée qu'ils puissent intégrer des aspects de médiation culturelle dans leur métier d'animateurs. Un d'entre eux avance que si la médiation culturelle peut être présente dans son métier, c'est plutôt sous la forme de la démocratie culturelle puisqu'il ne vise pas à rendre accessible une seule culture élitiste, mais il veut montrer à ses publics qu'il y a une diversité dans les formes de culture et que toutes sont légitimes :

Ça dépend à quoi on associe la médiation culturelle. Si on réfléchit plus aux musées et au fait d'essayer de rendre accessibles au public un patrimoine qui est déjà là, et des connaissances qui sont déjà là à travers les œuvres exposées et le savoir dont on dispose, ici, on n'est pas tellement là-dedans. Mais si on a une définition un peu plus large de la médiation culturelle telle que je viens de la donner, où c'est tout simplement aider le public à se rendre compte que la culture n'est pas que pour les élites et qu'il y a plein de formes de culture, qu'il y a plusieurs cultures et une culture du jeu vidéo ou même plusieurs cultures du jeu vidéo et qu'elles sont toutes bonnes à prendre, alors là, oui, il y a une forme de médiation culturelle dans ce qu'on fait. [...] Donc oui, j'ai peut-être un petit peu cette casquette-là, mais après, je n'avais jamais vraiment réfléchi comme ça. Je pense vraiment à la casquette d'animateur avant tout et peut-être qu'il y a des dimensions de médiation culturelle dedans. Tout comme je peux faire des ponts entre mon activité de chercheur et mes réflexes de journaliste. (**Boris**, animateur et formateur 2.0.)

Un autre ne considère pas faire de la « médiation pure », car pour lui, il y a un côté de gestion de tensions ou de conflits, qu'il ne fait pas, ce qui laisse entendre une confusion sur les termes.

Moi, j'ai plein de métiers, mais de la médiation culturelle pure je n'en fais pas. [...] À mon époque, des études de médiation culturelle n'existaient pas comme aujourd'hui. La médiation culturelle est un vrai métier pour moi et ce qu'on apprend dans les études de médiation culturelle et qui est vraiment important, c'est les outils humains comme la gestion de tensions ou de conflits par exemple. (**Frédéric**, animateur freelance)

Les deux derniers animateurs, travaillant dans des EPN, expliquent que le terme de médiateur culturel ne correspond pas à leur métier et reprennent plutôt la formulation de

« médiateur numérique » ou « médiateur en technologies ». Ainsi, ce qui ne leur correspond pas, c'est le mot « culturel » :

Culturel pour moi c'est trop vaste. C'est vrai que déjà le mot culture est hyper vaste. Quand je dis que je suis animatrice multimédia, je pense qu'il y a un autre terme qui est médiateur en technologie ou quelque chose comme ça. Donc le terme culturel pour moi est trop vaste par rapport au métier que j'exerce, mais le terme de médiateur, pourquoi pas. (**Martine**, animatrice multimédia)

L'appellation d'« animateur culturel »

Puisque le terme d'« animateur » est vaste, nous choisissons de reprendre l'expression d'animateur culturel ou socioculturel. D'après la fiche métier du SIEP, la définition du métier d'animateur socioculturel est la suivante :

L'animateur socioculturel conçoit, organise et développe des animations culturelles, artistiques ou encore sportives, scientifiques ou multimédia, à l'attention d'un public varié (enfants, adolescents, adultes, personnes âgées, handicapées, etc.). À travers ces animations, il mène des interventions sociales, socioculturelles et d'éducation permanente. Sa fonction consiste à susciter et stimuler la création, l'éducation, la socialisation, le développement de la personne via des animations qu'il aura mises au point en fonction du groupe précis qu'elles visent.¹⁰²

Bien que nous retrouvions dans cette définition le côté artistique et créatif, il nous manque ici le côté de la mise en relation du public avec la culture et de la sensibilisation que nous retrouvons dans le métier de médiateur culturel. Du côté des professionnels interrogés, tous s'identifient au métier d'animateur, ce qui n'est pas étonnant puisque nous les avons interrogés dans le cadre des animations de création de jeux vidéo qu'ils donnent. Cette identification généralisée peut être expliquée par le fait que la fonction d'animateur culturel est souvent mieux comprise que celle de médiateur culturel. Un médiateur s'exprime à ce sujet :

Souvent, ils ne comprennent pas. Médiateur culturel ça ne parle à personne. Tu leur dis animateur ils comprennent, mais médiateur c'est difficile. J'explique toujours ce que je fais et dès que j'explique, il y a un côté très légitimant de dire qu'on fait du sérieux et qu'on aborde des thèmes de société comme le racisme, l'écologie, etc. Et tout d'un coup, les gens se sentent concernés et trouvent que c'est super intéressant. Mais je suis presque toujours obligé de l'expliquer. (**Ekin**, médiateur culturel)

Damien Vanneste, Philippe Scieur et Jean-Gilles Lowies expliquent dans leur article *Faire médiation culturelle — Évolution et orientations des métiers de l'animation en centres culturels (Communauté française de Belgique)*, que le terme d'« animation socioculturelle » est plus parlant puisqu'il est ancré dans la mémoire collective belge, et ce, car la pratique a

¹⁰² Métier SIEP « Animateur.trice socioculturel.le » <http://metiers.siep.be/metier/animateur-socioculturel-animatrice-socioculturelle/>

constitué un référentiel fort et spécifique pour faire exister la démocratie culturelle à la belge¹⁰³. Ils ajoutent à cela que de nombreux « professionnels se qualifient encore régulièrement “d’animateurs socioculturels” alors qu’une bonne part de leur activité de travail ne relève plus véritablement du registre de “l’animation” »¹⁰⁴. En ce sens, même si de nombreux acteurs se nomment « animateurs », leurs actions ou fonctions peuvent relever de la médiation culturelle. Il ne faut pas oublier que le métier a bien évolué et que derrière le terme d’« animateur », nous pouvons retrouver une diversité des pratiques et une spécialisation des fonctions¹⁰⁵ qui peuvent largement se regrouper avec celles du métier de « médiateur ».

L’appellation d’« éducateur aux médias »

Plusieurs animateurs s’identifient également à l’appellation d’« éducateur aux médias ». Pour définir cette notion, nous avons décidé de reprendre la définition du Conseil Supérieur de l’éducation aux médias (CSEM) qui, d’après nous, synthétise bien les objectifs de ce concept :

L’éducation aux médias a pour finalité de rendre chaque citoyen actif, autonome et critique envers tout document ou dispositif médiatique dont il est destinataire ou usager. Elle veut ainsi qu’il puisse s’approprier les langages médiatiques et se former aux outils d’interprétation, d’expression et de communication par les médias. En ce sens, elle prépare les individus à être des citoyens responsables, capables de contribuer au développement d’une société démocratique, solidaire, pluraliste et ouverte aux autres cultures et assure à tous des chances égales d’émancipation sociale¹⁰⁶.

L’éducation aux médias ne se limite à aucun dispositif médiatique en particulier. Elle concerne « tous les médias imprimés, audiovisuels ou électroniques, quels que soient leurs supports technologiques [...] et couvre par conséquent tout l’éventail des communications, publiques ou restreintes, informatives, persuasives, divertissantes, ludiques ou conviviales »¹⁰⁷. En ce sens, elle porte autant sur la presse écrite, la radio, le cinéma, la télévision et le multimédia.

¹⁰³ Damien Vanneste, Philippe Scieur, Jean-Gilles Lowies, « Faire médiation culturelle – Évolution et orientations des métiers de l’animation en centres culturels (Communauté française de Belgique », Bruxelles, Observatoire des Politiques Culturelles, Coll. « Étude ; 2 », 2013, p.29

¹⁰⁴ *Ibid.*, p. 7

¹⁰⁵ *Ibid.*, p. 11

¹⁰⁶ Conseil Supérieur de l’éducation aux médias, “L’éducation aux médias” [En ligne], <http://www.educationauxmedias.eu/educationauxmedias>

¹⁰⁷ *Idem.*

Les projets mis en place en éducation aux médias suivent trois objectifs¹⁰⁸ :

1. Un renforcement de la réflexion de chaque citoyen vis-à-vis des médias : un mouvement volontaire de distanciation intellectuelle et affective par rapport à l'expérience médiatique ordinaire ;
2. Une prise de conscience critique et une connaissance des enjeux de la vie personnelle et sociale liés à la communication médiatisée ;
3. L'exercice d'un regard créatif sur le média et le développement de capacités d'expression et d'innovation dans la communication médiatique.

Dans la définition ci-dessus, nous pouvons identifier les termes d'appropriation, d'interprétation et d'expression, des termes que nous avons déjà rencontrés auparavant dans la définition de la médiation culturelle. Pour deux animateurs, l'éducation aux médias et la médiation culturelle se rejoignent sur l'idée d'une appropriation de la culture et de la construction d'un sens lors de la rencontre du public avec les œuvres. De ce fait, ils s'identifient aux deux appellations, celle de médiateur culturel et d'éducateur aux médias puisqu'ils suscitent une réflexion critique chez les jeunes quant à leur usage des médias, mais également une appropriation de la culture médiatique :

La médiation culturelle et l'éducation aux médias sont deux ensembles qui, me semble-t-il, se croisent largement. Notamment dans l'idée d'appropriation de la culture (médiatique) et de la façon de donner du sens à des pratiques et à des œuvres. Toutes les activités d'analyse et de créations médiatiques se retrouvent donc à mon sens à l'intersection de ces deux domaines. (**Maxime**, animateur et chargé de projet web et jeux vidéo)

Cette idée de créer une réflexion autour des médias que les jeunes utilisent est reprise par de nombreux animateurs :

L'idée, c'était de développer autant des ateliers de réflexions, des spectacles, des stages ou des ateliers dans les écoles, des journées vidéo, etc. Tout un tas de choses qui sont plutôt liées à l'éducation aux médias et l'éducation aux médias aux écrans et notamment les jeux vidéo. [...] Ce qui m'intéresse, c'est qu'ils se sont mis dans un mode de réflexion, déjà sur ce qu'ils aiment, sur ce qu'ils utilisent et puis sur les sujets sur lesquels je les envoie. Je pense que ça, c'est primordial pour moi. Je ne suis pas du tout dans le résultat. (**Bruno**, formateur indépendant)

¹⁰⁸ Conseil Supérieur de l'éducation aux médias, « L'éducation aux médias » [En ligne], <http://www.educationauxmedias.eu/educationauxmedias>

Un autre animateur reprend les médias de manière générale, à propos desquels il veut construire un regard critique avec les jeunes :

Je me considère comme un éducateur aux médias, je prends généralement le temps de parler actualité et d'expliquer comment vérifier la véracité d'un article, recouper les sources et comment être critique vis-à-vis d'une information et ne pas prendre celle-ci sans réflexion. Je parle aussi de hoax, scam, fake news... avec des images et vidéo à l'appui. (**Thomas**, animateur et formateur pour un centre informatique)

Au-delà du côté réflexif, une animatrice multimédia utilise également l'éducation aux médias pour permettre à ses publics de prendre du recul par rapport à leurs usages et pour ouvrir le débat :

[...] l'éducation aux médias fait partie intégrante de mon métier. Que ce soit avec un public adulte ou enfant/ado, elle permet aux apprenants de prendre du recul et d'analyser leurs usages. Avec les plus jeunes, j'essaie de ne pas tomber dans la « moralisation », mais de susciter la réflexion ou d'ouvrir le débat. Tout cela dans l'idée de consommer les TIC de manière plus réfléchie, en ayant une idée de ce qui se passe « en coulisses ». Y a-t-il des enjeux marketing ? Quel message veut-on faire passer ? Qui est à l'origine de ce site/jeu/appli ?... (**Martine**, animatrice multimédia)

Comme nous l'indique l'animatrice ci-dessus, l'éducation aux médias s'adresse aux jeunes en âge scolaire, mais aussi aux adultes. Avec son objectif de former des citoyens actifs, critiques, responsables et solidaires, cette dernière trouve sa place, plus généralement, dans l'éducation permanente.

L'éducation permanente, en tant que concept et démarche culturelle, trouve ses racines dans l'éducation populaire apparue à partir des années 1920 dans un but d'émancipation culturelle et sociale des travailleurs, grâce à ce qu'on qualifiait alors d'« œuvres complémentaires à l'école ». Avec la multiplication de nombreuses associations et l'amplification de leurs programmes, un nouvel arrêté royal est adopté en 1971, « renforçant la prise en compte et le soutien des organisations, sur le plan régional ou national »¹⁰⁹. C'est dans cet arrêté qu'apparaît pour la première fois le terme d'« éducation permanente ». Son objectif est alors de concerner tous les citoyens et pas seulement les milieux dits « populaires »¹¹⁰. Avec un nouveau décret en 1976, les organisations d'éducation permanente des adultes et les organisations de promotion socio-culturelles des travailleurs peuvent être reconnues et bénéficier de subventions.

¹⁰⁹ Fédération Wallonie-Bruxelles, « Éducation permanente » [En ligne], <http://www.educationpermanente.cfwb.be>

¹¹⁰ *Idem*.

Depuis le décret du 17 juillet 2003, l'éducation permanente en Fédération Wallonie-Bruxelles inscrit sa démarche dans le champ de la culture et suit des enjeux d'éducation non formelle, d'éducation à la citoyenneté ou encore d'éducation tout au long de la vie.

Aujourd'hui, environ 280 asbl sont reconnues en tant qu'associations d'éducation permanente. Elles travaillent à développer les capacités de citoyenneté active et la pratique de la vie associative¹¹¹ ; et ce, dans de nombreux cas, avec des publics socio culturellement défavorisés. D'après le 1^{er} article du décret de 2003, leur objectif est de favoriser et de développer, principalement chez les adultes,

1. une prise de conscience et une connaissance critique des réalités de la société ;
2. des capacités d'analyse, de choix, d'action et d'évaluation ;
3. des attitudes de responsabilité et de participation active à la vie sociale, économique, culturelle et politique.

Dans les associations que nous avons rencontrées pour notre travail, deux sont officiellement reconnues en tant qu'association d'éducation permanente. Il s'agit d'Action Médias Jeunes et du C-paje, qui visent à développer des projets d'éducation à la citoyenneté et de former des jeunes par le biais de l'éducation permanente ou de l'éducation aux médias.

2.2.2. Tableau récapitulatif des appellations reprises par les animateurs d'ateliers de création de jeux vidéo

Nous avons constaté dans ce chapitre que les animateurs d'ateliers de création de jeux vidéo ne s'intègrent pas dans une seule appellation et disposent donc de plusieurs postures. Dans l'objectif de mieux visualiser les appellations auxquelles les professionnels interrogés s'identifient, nous avons décidé de créer un tableau récapitulatif, reprenant la dénomination de la fonction du professionnel sur son contrat de travail et les appellations de « médiateur culturel », « animateur culturel » et « éducateur aux médias ». Nous y avons placé des couleurs afin de montrer si les acteurs interrogés s'identifient ou non aux différentes dénominations. Le vert signifie qu'ils s'y identifient, l'orange qu'ils ne s'y identifient pas tout à fait et le rouge qu'ils ne s'y identifient pas.

¹¹¹ Fédération Wallonie-Bruxelles, « Éducation permanente » [En ligne], <http://www.educationpermanente.cfwb.be>

Tableau 3 Les appellations des métiers des animateurs d'ateliers de création de jeux vidéo

Prénom	Dénomination de la fonction sur le contrat de travail	Médiateur culturel	Animateur culturel	Éducateur aux médias
Alex	Animateur chargé de projets audiovisuels et jeux vidéo	S'y identifie, même si ce n'est pas l'intitulé de sa fonction. Pour lui, les acteurs d'éducation aux médias sont des médiateurs culturels.	S'y identifie, car il est engagé en tant qu'animateur pour faire des animations autour des médias audiovisuels et les jeux vidéo.	S'y identifie clairement, car c'est la philosophie de son lieu de travail.
Maxime	Animateur chargé de projets web et jeux vidéo	S'y identifie, même s'il n'est pas engagé en tant que médiateur culturel, car pour lui, la médiation culturelle et l'éducation aux médias sont deux choses qui se croisent largement.	S'y identifie, car il est engagé en tant qu'animateur pour faire des animations autour des médias web et les jeux vidéo. Il a d'ailleurs fait des études en animation socioculturelle.	S'y identifie clairement, car c'est la philosophie de son lieu de travail (réflexion et outillage des jeunes de façon créative avec tous les médias).
Ekin	Médiateur culturel et responsable des animations jeux vidéo	S'y identifie, car il est engagé en tant que médiateur culturel.	S'y identifie, car il est engagé pour concevoir et animer des animations culturelles et socioculturelles.	S'y identifie, car il crée une réflexion critique avec les jeunes sur le médium jeu vidéo.
Frédéric	Artiste, professeur et développeur/Animateur freelance pour Arts&Publics	S'y identifie à moitié. Il estime qu'il ne fait pas de la médiation culturelle pure, mais que certaines de ses activités peuvent s'inscrire dans cette pratique.	S'y identifie quand il anime des ateliers sur la création (jeux vidéo, cinéma, etc.), en tant que freelance.	S'y identifie. Il analyse la communication, la pratique des médias, etc. Pour lui, il ne faut pas se méfier des médias, mais apprendre à les comprendre.
Thomas	Animateur et formateur pour le service de la jeunesse	S'y identifie clairement, bien qu'il n'ait pas le statut. Il aimerait bien être engagé officiellement en tant que médiateur culturel et passer du service jeunesse au service culture.	S'y identifie, car il est engagé en tant que formateur et animateur. Mais il se considère plus comme un formateur qu'un animateur, car pour lui, l'animation renvoie trop au sens occupationnel des jeunes et il ne souhaite pas faire ça.	S'y identifie, car il veut développer un regard critique chez les jeunes vis-à-vis des médias et des informations
Benoît	Chargé de projets et de médiation, animateur	S'y identifie, car il est engagé en tant que médiateur culturel et se considère donc comme tel.	S'y identifie, car il est engagé aussi en tant qu'animateur culturel.	S'y identifie et inscrit ses activités dans les objectifs de l'éducation aux médias.

Prénom	Dénomination de la fonction sur le contrat de travail	Médiateur culturel	Animateur culturel	Éducateur aux médias
Céline	Coordinatrice, formatrice et animatrice aux nouvelles technologies	S'y identifie et se considère comme une médiatrice culturelle et numérique, puisqu'elle travaille autour des nouvelles technologies.	S'y identifie, car elle fait des animations dans le milieu socioculturel autour des nouvelles technologies.	S'y identifie, car elle fait de l'éducation aux nouvelles technologies.
Thierry	Créateur de jeux vidéo et animateur freelance pour Arts&Publics	S'y identifie, car il explique aux enfants que la création de jeux vidéo est quelque chose qui est à leur portée, qu'ils sont capables de le faire et il aborde avec eux le côté technique et artistique.	S'y identifie quand il anime des ateliers sur la création de jeux vidéo, en tant que freelance.	Ne s'y identifie pas clairement. Il affirme avoir moins « ce côté éducateur aux médias » que d'autres animateurs avec qui il travaille.
Boris	Animateur et formateur 2.0	Ne s'y identifie pas en tant que tel. Il se considère comme un animateur avant tout, qui intègre des dimensions de médiation culturelle dans son métier.	S'y identifie, car il est engagé à mi-temps comme animateur et formateur 2.0. au C-paje, poste dédié aux nouvelles technologies, dont le jeu vidéo.	S'y identifie, car, par son travail, il essaie de faire de l'éducation aux médias. Le C-paje intègre d'ailleurs l'éducation permanente dans sa philosophie.
Bruno	Formateur indépendant/animateur freelance pour Arts&Publics	S'y identifie vraiment avec son travail dans le socioculturel et dans l'enseignement. Il parle aussi de sa fonction comme médiateur de la culture vidéoludique puisqu'il travaille avec le jeu vidéo en tant qu'objet culturel.	S'y identifie lors de ses animations, mais il parle plutôt d'animation socioculturelle, car il travaille avec des publics issus du milieu socioculturel.	Il ne dit pas clairement qu'il est un éducateur aux médias, mais il travaille autour de médias (jeu vidéo) avec des méthodes de l'éducation permanente et des méthodes plus techniques de création de jeux vidéo. Il est d'ailleurs formé à l'éducation permanente.
Martine	Animatrice multimédia	Ne s'y identifie pas, car le terme culturel est trop vaste pour elle. S'il fallait reprendre le terme de médiation, elle parlerait plutôt de médiateur en technologies.	S'y identifie, car elle est engagée en tant qu'animatrice multimédia.	S'identifie et considère que l'éducation aux médias fait partie intégrante de son métier.
Maxime	Animateur multimédia	Ne s'y identifie pas. Lui et ses collègues n'utilisent que rarement le terme de médiateur culturel pour parler de son métier et parlent plutôt de médiation numérique.	S'y identifie, car il est engagé en tant qu'animateur multimédia. Il fait des animations dans la culture numérique.	S'y identifie, car il considère qu'il fait de l'éducation permanente avec les nouvelles technologies.

3. LA MÉDIATION (CULTURELLE) NUMÉRIQUE

Nous avons découvert le terme de médiation ou de médiateur numérique à travers les propos des professionnels interrogés. En effet, deux animateurs multimédia interrogés affirmaient prendre une posture de médiateur numérique plutôt que de médiateur culturel dans les projets et activités qu'ils développent avec leurs différents publics. Nous avons également vu que de nombreux ateliers de création de jeux vidéo utilisaient avec leur public des technologies numériques. Nous nous sommes alors posée la question si ces ateliers pouvaient être qualifiés de dispositifs de médiation numérique ou plutôt de dispositifs de médiation culturelle numérique, deux notions qui ne définissent pas exactement la même chose. Afin de répondre à cette question, nous avons choisi de définir la médiation numérique et la médiation culturelle numérique dans le chapitre suivant.

3.1. La médiation numérique

D'après le Réseau National de la Médiation Numérique, « la "Médiation Numérique" désigne la mise en capacité de comprendre et de maîtriser les technologies numériques, leurs enjeux et leurs usages, c'est-à-dire développer la culture numérique de tous, pour pouvoir agir dans la société numérique »¹¹². Elles visent un public large de proximité (habitants, associations, entreprises, élèves, étudiants, parents, professionnels, etc.) auquel elle offre un accompagnement, afin de faciliter l'appropriation des techniques d'usage des outils numériques par ce dernier.

La médiation numérique apparaît au début du XXI^e siècle avec l'objectif de réduire la fracture numérique, c'est-à-dire l'inégalité dans l'accès aux technologies de l'information et de la communication. C'est dans cette visée qu'ont été créés les Espaces Publics Numériques (EPN) en Wallonie. Leur but était, comme nous l'avons évoqué plus haut, de « renforcer l'accessibilité de tous aux outils de la société de l'information »¹¹³. Aujourd'hui, cette fracture numérique s'est nettement réduite. D'après le Baromètre de la société de l'information du SPF Economie, elle est passée sous le seuil de 10 % depuis 2017¹¹⁴. Dès lors, puisqu'une majorité

¹¹² Réseau national de la médiation numérique, « La médiation numérique ? » [En ligne] <http://www.mediation-numerique.fr/presentation-mediation-numerique.html>

¹¹³ EPN de Wallonie, « Guide EPN » [En ligne] <http://www.epndewallonie.be/files/Image/uploads/2008/12/guideepn.pdf>

¹¹⁴ *Baromètre de la société de l'information*, Bruxelles : SPF Economie, 2019 [PDF] disponible sur <https://economie.fgov.be/fr/publications/barometre-de-la-societe-de-0>

des Belges a accès au NTIC¹¹⁵, la médiation numérique œuvre dans un objectif d'inclusion numérique ou d'e-inclusion¹¹⁶. Elle veut donc non seulement rendre le numérique accessible à chaque individu, mais aussi lui transmettre des compétences numériques qui lui permettront d'en faire bon usage et de les utiliser pour son insertion sociale et économique¹¹⁷ : « au-delà de la maîtrise des outils matériels et logiciels et de leurs usages, il s'agit aussi de développer l'aptitude à comprendre les enjeux sociaux, culturels, politiques, environnementaux et économiques du numérique »¹¹⁸. La médiation numérique contribue ainsi à développer chez son public une conscience pour la culture numérique et ainsi l'intéresser aux enjeux citoyens, économiques, culturels et sociaux liés à cette dernière.

Les projets de médiation numérique sont construits avec une approche de pédagogie active qui favorise la participation citoyenne. Ils proposent à leurs publics « d'apprendre par le faire » et « d'apprendre par les pairs », ce qui les rend acteurs de leurs apprentissages. Ils sont ainsi mis au centre de projets concrets comme des projets de création (artistique ou culturelle par exemple), de fabrication (prototypage, design, objets, sites), de co-construction d'objets numériques conceptuels, virtuels ou matériels (ex : application, logiciel, prototypes...) ¹¹⁹.

Dans son article *Médiation numérique des savoirs dans les bibliothèques : de quoi parle-t-on ?*, Silvère Mercier explique que « la médiation numérique se distingue fondamentalement d'une médiation culturelle par le numérique à laquelle il peut être tentant de la réduire »¹²⁰. Pour lui, la médiation numérique ne se résume pas par le fait d'apprendre la culture par le numérique ou d'apprendre une culture numérique, elle englobe beaucoup plus que ça. Loin de n'être qu'un acte de transmission d'un savoir, la médiation numérique favorise la rencontre et un échange entre des informations et des personnes par des dispositifs sociotechniques¹²¹ ; et ce, dans un espace commun, dans une communauté. Sa définition de la médiation numérique est la suivante :

¹¹⁵ Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (Internet, les télécommunications, les multimédias, l'informatique et l'audiovisuel).

¹¹⁶ Réseau national de la médiation numérique, « La médiation numérique ? » [En ligne] <http://www.mediation-numerique.fr/presentation-mediation-numerique.html>

¹¹⁷ Les cahiers de l'inclusion numérique, « Inclusion numérique » [En ligne] <https://www.inclusion-numerique.fr/definition-inclusion-numerique/>

¹¹⁸ *Idem.*

¹¹⁹ Réseau national de la médiation numérique, « La médiation numérique ? » [En ligne] <http://www.mediation-numerique.fr/presentation-mediation-numerique.html>

¹²⁰ Silvère Mercier, « Médiation numérique des savoirs dans les bibliothèques : de quoi parle-t-on ? », *L'Observatoire*, vol. 51, no. 1, 2018, p.69

¹²¹ *Idem.*

La médiation numérique est une démarche visant à mettre en œuvre des dispositifs techniques, éditoriaux ou interactifs favorisant l'appropriation, la dissémination et l'accès organisé ou fortuit à tout contenu proposé à des fins de formation, d'information et de diffusion des savoirs¹²².

Dans cette définition, il prend le terme *dispositif* au sens très large, « allant de l'équipement culturel au dispositif numérique de flux qu'est un blog thématique adressé à une communauté d'intérêt en passant par la création d'un réseau social d'échange de savoirs »¹²³. Il explique qu'un dispositif peut être à la fois un outil, des usages et des contenus et qu'il peut bénéficier d'une implication plus ou moins forte du médiateur. Il explique qu'un dispositif peut être à la fois un outil, des usages et des contenus et qu'il peut bénéficier d'une implication plus ou moins forte du médiateur. Il ajoute à cela que « les dispositifs de médiation numérique sont là pour mettre en relation des contenus et des personnes qui souhaitent accéder à ces contenus, encore une fois entendu au-delà du champ des œuvres culturelles, mais plutôt au sens de l'information comme matière première de la société de la connaissance »¹²⁴. Mais pour lui, la médiation numérique ne favorise pas juste l'accès à l'information ou aux contenus, mais place également l'appropriation de ces derniers au centre de sa démarche.

3.2. La médiation culturelle numérique

Silvère Mercier distingue la médiation culturelle numérique de la médiation numérique en expliquant que celle-ci n'est qu'une des formes de médiation numérique appliquée à un objet de connaissance, de nature culturelle¹²⁵.

La médiation culturelle numérique, appelée aussi médiation culturelle avec ou via le numérique, utilise les technologies numériques comme soutien à la médiation culturelle¹²⁶, définie plus haut comme une mise en relation entre le secteur culturel, les artistes, les œuvres et le public, mais aussi comme un accompagnement du public dans la participation à la vie culturelle et artistique.

Aujourd'hui, la plupart institutions culturelles, comme les musées, utilisent des nouvelles technologies. Vu comme nouveauté par de nombreuses institutions, le numérique

¹²² Silvère Mercier, « Médiation numérique : réappropriation vs autonomie », [En ligne] <http://www.bibliobsession.net/2011/09/29/mediation-numerique-territoire-assmednum/>

¹²³ <http://www.bibliobsession.net/2011/09/29/mediation-numerique-territoire-assmednum/>

¹²⁴ *Idem.*

¹²⁵ *Idem.*

¹²⁶ Culture pour tous !, « La médiation culturelle numérique : définition », [En ligne] <https://www.culturepourtous.ca/professionnels-de-la-culture/accompagnement-numerique/mediation-culturelle-numerique/>

apparaît pourtant déjà dans les années 1970. Il s'intègre alors principalement dans la fonction de conservation des musées, afin de garder une trace numérique de toutes leurs œuvres¹²⁷. Comme exemple nous pouvons citer l'Institut Royal du Patrimoine Artistique (IRPA), qui numérise de manière systématique les catalogues.

Dans les années 1980, les nouvelles technologies (cassettes, etc.) prennent place dans la fonction de « présentation » des musées. Elles ne sont néanmoins pas encore intégrées ou utilisées durant l'exposition, mais avant ou après. C'est seulement au milieu des années 1980, avec l'apparition des bornes interactives, que le numérique est placé au sein des expositions. Ces bornes sont principalement utilisées comme réceptacles pour les informations supplémentaires qui ne trouvent pas concrètement leur place dans les expositions¹²⁸.

Dans les années 1990, les CDROMS interactifs apparaissent. Leur mission était de rendre la culture accessible à tous et d'amener le contenu vers le public si celui ne voulait pas se rendre dans le musée. Aujourd'hui, ces technologies sont dépassées, mais certains dispositifs actuels s'en inspirent. Dans ces mêmes années, de plus en plus de personnes s'intéressent aux jeux vidéo comme pratique ludo-culturelle. Le jeu vidéo suscite également un intérêt auprès des institutions culturelles qui le voient comme un dispositif qui peut faire passer un message. Comme exemple, nous pouvons citer le jeu « Versailles 1685 : complot à la cour du Roi Soleil ». Il a été développé en 1994 par la *Réunion des Musées Nationaux* (RMN), un établissement culturel public français, et *Cryo Interactive Entertainment*, une société française de création et d'édition de jeux vidéo. Vu comme le premier jeu ludo-culturel, il permet aux joueurs de découvrir Versailles et la vie de Louis XIV, tout en résolvant un mystérieux complot qui vise la destruction de ce lieu et du Roi-Soleil¹²⁹.

Aujourd'hui, les technologies numériques sont présentes dans toutes les fonctions des musées à savoir la présentation (panneaux d'affichages numériques), la conservation (numérisation des œuvres), la recherche, et l'animation (visites guidées par audioguide, ateliers, animations, etc.). Pour de nombreuses institutions culturelles, le numérique est vu comme une opportunité de dépoussiérer leur image et attirer facilement leurs publics. Il représente également des enjeux politiques et économiques puisque de nombreux subsides dépendent de

¹²⁷ Julie Delbouille et Pierre-Yves Hurel, « Culture et médiations numériques » [notes prises dans le cours MEDC0111-1], Université de Liège, Liège, 2018-2019

¹²⁸ *Idem*.

¹²⁹ Abandonware France, Versailles : Complot à la cour du Roi Soleil, [En ligne] https://www.abandonware-france.org/ltf_abandon/ltf_jeu.php?id=1948

l'intégration du numérique dans les institutions. Dans l'idée que le numérique peut fonctionner seul et sans intermédiaire, certaines institutions intègrent des technologies numériques en leur sein, sans réfléchir à la notion de médiation culturelle. Cependant, le numérique ne peut pas être vu comme une solution miracle. Il faut toujours se situer et se positionner par rapport au public que l'on vise et réfléchir à la pertinence de son dispositif. En ce sens, il est important de construire ces derniers avec une certaine réflexion de la médiation que l'on veut mettre en place¹³⁰. Le numérique peut alors être utilisé de différentes manières pour répondre à des objectifs divers.

Les dispositifs de médiation numérique peuvent être utilisés afin de mettre en relation le public avec des contenus culturels de manière immersive ou interactive au sein d'une exposition par exemple. Emmanuelle Lambert explique dans son article *Multimédias et médiation culturelle*, que « les modalités de médiation des multimédias requièrent la participation et l'action de l'utilisateur. L'information et le sens ne sont pas donnés d'emblée, mais à découvrir, à construire par l'utilisateur »¹³¹. En ce sens, les dispositifs ne sont plus simplement des dispositifs de transmission de l'information ou de savoirs, mais des dispositifs interactifs qui donnent la possibilité à l'utilisateur d'élaborer son propre discours sur base des éléments proposés.

Les logiciels numériques permettent également de faire participer le public dans des projets de création collective, dans lesquels les technologies servent soit d'outils d'aide à la création ou de supports à la diffusion¹³². Ces ateliers sont des espaces de découverte, de création, d'expression et développent chez le public de la curiosité, du plaisir et du sens critique. « Ils donnent l'occasion de comprendre l'art, en le décomposant, en le détournant, en se l'appropriant et en créant soi-même »¹³³. Les publics sont placés au centre des projets développés et sont amenés à apprendre « par le faire », ce qui rejoint la démarche d'éducation active présente dans la médiation numérique.

Tout comme pour la médiation numérique, la notion d'appropriation, de participation et de création sont importante pour la médiation culturelle numérique. Avec ces objectifs, nous

¹³⁰ Julie Delbouille et Pierre-Yves Hurel, « Culture et médiations numériques » [notes prises dans le cours MEDC0111-1], Université de Liège, Liège, 2018-2019

¹³¹ Emmanuelle Lambert, « Multimédia et médiation culturelle », dans *MEI « médiation et information »* n°18, 2003, p.183

¹³² Culture pour tous !, « La médiation culturelle numérique : définition », *op. cit.*

¹³³ Emmanuelle Lambert, *op. cit.*, p.187

pouvons établir un lien entre ces deux médiations et la démocratie culturelle, que nous avons définie plus haut comme une démarche qui se concentre sur l'implication du public à la vie culturelle par le biais de la prise de parole, l'engagement et la participation aux processus créatifs. Nous pouvons également placer ces deux médiations dans la démocratisation culturelle puisqu'elles œuvrent dans un objectif de d'accès à la culture numérique. Cependant, elles se distinguent par leur objet : alors que la médiation numérique veut rendre le numérique accessible à tous et développer chez son public un usage responsable, actif et critique des nouvelles technologies (un objectif d'éducation aux médias) ; la médiation culturelle vise plutôt de rendre accessible des œuvres et des produits culturels par le biais de dispositifs numériques.

Nous constatons que les notions d'appropriation, de participation et de création sont importantes pour la médiation numérique et la médiation culturelle numérique. Ces objectifs peuvent être mis en lien avec la démocratie culturelle, que nous avons définie plus haut comme une démarche qui se concentre sur l'implication du public à la vie culturelle par le biais de la prise de parole, l'engagement et la participation aux processus créatifs. Nous pouvons également placer ces deux médiations dans la démocratisation de la culture. Cependant, même si elles œuvrent toutes les deux dans un objectif d'accès à la culture, elles se distinguent par leur objet. Alors que la médiation numérique veut rendre le numérique accessible à tous et développer chez son public un usage responsable, actif et critique des nouvelles technologies (un objectif d'éducation aux médias) ; la médiation culturelle numérique vise plutôt de rendre accessible des œuvres et des produits culturels par le biais de dispositifs numériques.

3.3. Les ateliers de création de jeux vidéo comme des dispositifs de médiation (culturelle) numérique

Les ateliers de création de jeux vidéo peuvent trouver leur place autant dans la médiation numérique que dans la médiation culturelle numérique. Cela va dépendre de l'institution qui met en place le projet, mais aussi des objectifs visés. À travers nos entretiens, nous avons constaté que tous les animateurs intégraient des objectifs de médiation numérique dans leurs ateliers de création de jeux vidéo, certains plus que d'autres, mais que tous ne construisaient pas de dispositifs de médiation culturelle numérique. En effet, ils visent tous à rendre la culture numérique et les technologies numériques (comme le jeu vidéo) accessibles à tous et à développer une attitude critique, active et responsable auprès de leur public face aux médias et aux nouvelles technologies à travers des démarches de pédagogie active et de participation.

Mais ils ne souhaitent pas tous mettre en lien le public avec la culture, grâce au numérique, ni à favoriser une appropriation de cette dernière.

Dans les institutions s'inscrivant particulièrement dans une démarche de médiation numérique et non de médiation culturelle numérique, nous retrouvons les EPN, conçus spécialement dans cette optique d'accès et d'inclusion numérique pour lutter contre la fracture et l'exclusion numérique, mais aussi Brusurf et Kodo Wallonie dont la mission est principalement d'initier leur public à de nombreux logiciels numériques et informatiques. Nous avons d'ailleurs constaté que les animateurs de ces structures se considèrent moins comme des médiateurs culturels et plus comme des médiateurs numériques.

Les autres institutions rencontrées, quant à elles, travaillent soit occasionnellement, soit régulièrement avec des acteurs culturels et développent ainsi des projets que l'on pourrait appelés dispositifs de médiation culturelle numérique. Ces dispositifs peuvent alors se mettre en place dans le cadre d'expositions par exemple.

C'est notamment le cas du projet *PLAY*, dans lequel les animateurs d'Action Médias Jeunes ont organisé des ateliers de création de jeux vidéo dans le cadre de l'exposition *PLAY* ¹³⁴, organisée par le Centre Culturel du Brabant wallon et la plateforme d'art



© Photo reprise sur le site du Centre Culturel du Brabant wallon

contemporain PULSART. Nous avons eu l'occasion d'observer un avant-midi d'atelier, qui s'est fait avec des élèves de primaire à Beauvechain. Après une visite et une réflexion sur l'exposition, les élèves ont été divisés en différents groupes pour créer deux jeux vidéo. Les groupes se sont formés en fonction de l'activité ou du « poste » que les élèves voulaient prendre. Nous avons ainsi retrouvé un groupe « graphisme », qui s'occupait à créer tous les éléments graphiques à intégrer dans le jeu ; un groupe « photo » qui réalisait des photos sur fond vert à intégrer dans le jeu, comme le personnage principal par exemple, représenté par un des enfants ;

¹³⁴ Centre Culturel du Brabant wallon « PLAY » [En ligne] <https://www.ccbw.be/projet/play/>

un groupe « conception sonore », qui enregistrerait des éléments sonores qui devaient être présents dans le jeu, à l'aide d'instruments de musique ; et un groupe « programmation » qui s'occupait de la conception du niveau de jeu, appelé *level design*. Sur une durée de trois heures, ce dispositif a permis de mettre en relation les élèves avec les œuvres exposées et leur a donné l'occasion de se les réapproprier dans une création collective. Ainsi, les enfants ont non



© Photos reprise sur le site du Centre Culturel du Brabant wallon

seulement découvert l'exposition, mais ils ont également été initiés aux métiers de la création de jeux vidéo. En ce sens, nous nous permettons de qualifier cet atelier de dispositif de médiation numérique.

CONCLUSION DE CETTE PREMIÈRE PARTIE

Dans cette première partie, nous avons abordé la notion de médiation culturelle, du métier de médiateur culturel et du concept de médiation (culturelle) numérique. Nous avons vu que la médiation culturelle était une notion polysémique et présente dans de nombreux métiers et pratiques. C'est notamment pour cette raison qu'elle peut être définie de plusieurs manières. Elle peut alors être vue comme une mise en relation entre des institutions culturelles, des œuvres, des savoirs, etc., et des publics potentiels ; mais aussi comme un outil favorisant la transmission et l'appropriation de la culture par le public et comme un outil encourageant la création d'un lien social. Nous avons également constaté que la médiation pouvait être abordée sous le prisme de la démocratisation et de la démocratie culturelles et ainsi être utilisée afin de rendre une culture accessible à un public, mais aussi s'inscrire dans une démarche qui se concentre sur l'implication et la participation du public à la vie culturelle¹³⁵.

Nous avons abordé toutes ces notions afin d'apporter un éclairage théorique sur la question, avant de passer à une analyse plus pratique dans la deuxième partie de ce mémoire.

¹³⁵ *Idem.*

DEUXIÈME PARTIE

LES ATELIERS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO

1. LE JEU VIDÉO AMATEUR

Tout comme dans le cinéma ou dans la musique, il existe une grande pratique de création de jeux vidéo « en amateur » dans l'industrie médiatique du jeu vidéo. Le terme « amateur » provient étymologiquement du mot latin « amator », qui signifie celui qui aime, mais dans la langue française il peut aussi avoir d'autres définitions. D'après le dictionnaire en ligne Larousse.fr¹³⁶, l'amateur peut être :

1. Une personne qui a une préférence marquée ou exclusive pour un genre de choses : *Elle est amatrice de romans policiers ;*
2. Une personne qui est susceptible de se laisser tenter par quelque objet et de l'acquérir : *Un antiquaire qui attend l'amateur ;*
3. Une personne qui s'adonne à une activité artistique, sportive, etc., pour son plaisir et sans en faire profession, par opposition au professionnel : *Faire du théâtre en amateur ;*
4. Une personne qui manque de compétence, de qualification dans ce qu'elle fait, ou qui exerce une activité sans y apporter l'application ou l'assiduité désirable : *Travail d'amateur.* (Péjoratif)

Ces définitions nous montrent que le terme d'« amateur » peut prendre des formes positives et négatives. Dans ses recherches sur les pratiques de jeux vidéo en amateur, Pierre-Yves Hurel reprend la troisième définition pour déterminer ce qu'est un jeu vidéo « amateur » et l'analyse sous l'angle de la pratique. Ainsi, selon lui, le jeu vidéo amateur est « un jeu créé par un ou des amateurs passionnés, non rémunérés pour leurs œuvres, qu'ils souhaitent ou non devenir professionnels »¹³⁷. Les pratiques de création de jeux vidéo en amateur se retrouvent alors hors des circuits commerciaux et ne se présentent pas forcément sous le terme de jeu vidéo amateur sur le terrain¹³⁸. Le chercheur ajoute à cela que « les pratiques relevant de cette définition sont très hétérogènes et varient en fonction des techniques et outils employés »¹³⁹ et distingue différents grands secteurs relevant du jeu vidéo amateur : le BASIC, les logiciels de création de jeux vidéo, le *homebrew*, les *ROM hacks*, le *Modding* et les éditeurs de niveaux.

¹³⁶ Larousse.fr, « Amateur » [En ligne] <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/amateur/2695>

¹³⁷ Pierre-Yves Hurel, « Pour que la création en amateur participe à définir le jeu vidéo », dans Liège Game Lab, *Culture vidéoludique !*, Liège, Presses Universitaires de Liège, coll. « Petite Collection MSH », 2019, p.50

¹³⁸ Pierre-Yves Hurel, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur : Travailler son goût pour l'incertitude*, Thèse de doctorat, Université de Liège, 2020, p.47

¹³⁹ Pierre-Yves Hurel, « Pour que la création en amateur participe à définir le jeu vidéo », *op.cit.*, p.50

Secteurs relevant du jeu vidéo amateur

Le BASIC

Historiquement, la première grande pratique de jeu vidéo amateur peut trouver ses origines fin des années 1960 et début des années 1970, avec l'arrivée du *BASIC* dont le nom est l'acronyme de *Beginner's All-purpose Symbolic Instruction Code*¹⁴⁰, que l'on pourrait traduire en français par *Code d'instruction symbolique polyvalent (ou multi-usage) pour débutants*¹⁴¹. Inventé en 1964 par trois informaticiens du *Dartmouth College* (John George Kemeny, Thomas Eugene Kurtz et Mary Kenneth Keller), le BASIC est un langage de programmation adressé aux non spécialistes et pensé pour être facile à apprendre. Au départ, les trois inventeurs souhaitaient rendre la programmation accessible à tous les étudiants du *Dartmouth College*, inscrits dans d'autres filières que l'informatique¹⁴². Par la suite, la micro-informatique et les ordinateurs personnels ont permis de disperser largement cette pratique, si bien que des milliers de personnes ont commencé à utiliser le *BASIC* pour créer des programmes divers, dont des jeux vidéo¹⁴³.

Les logiciels de création de jeux vidéo

Le relais à ensuite été pris par d'autres langages de programmation et par les logiciels d'aide à la création de jeux vidéo comme *Construct*, *Unity*, *Unreal Engine* ou *RPG Maker*¹⁴⁴. D'après Pierre-Yves Hurel, la pratique la plus courante du jeu vidéo (en) amateur est probablement l'utilisation de ces logiciels, qui recouvre des réalités très diverses et populaires¹⁴⁵. Au total, Damien Djaouti, enseignant chercheur en informatique à l'Université de Montpellier, en recense près de 500¹⁴⁶ sur le site internet collaboratif creatools.gameclassification.com, conçu suite à son étude quantitative et qualitative menée en 2011. Il y « distingue les logiciels "généralistes", qui permettent de créer tout type de jeux (Unity, Game Maker, Construct 2, etc.) et ceux "spécialisés" qui invitent à concevoir un jeu d'un type précis (RPG Maker, Adventure Game Studio, etc.) »¹⁴⁷.

¹⁴⁰ Pierre-Yves Hurel, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur*, op.cit., p.52

¹⁴¹ Traduit par DeepL

¹⁴² Pierre-Yves Hurel, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur*, op.cit., p.52

¹⁴³ Liège Game Lab « Cours JV #1 - LE JEU VIDÉO AMATEUR, avec Pierre-Yves Hurel » [Vidéo YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=ZClk7RwjaUc>

¹⁴⁴ *Idem*.

¹⁴⁵ Pierre-Yves Hurel, « Pour que la création en amateur participe à définir le jeu vidéo », op.cit., p.50

¹⁴⁶ <http://creatools.gameclassification.com>, 493 logiciels (consulté le 12-08-2020)

¹⁴⁷ Pierre-Yves Hurel, « Pour que la création en amateur participe à définir le jeu vidéo », op.cit., p.51

Le Homebrew

Traduit de l'anglais, le terme *Homebrew* signifie « brassé à la maison » et provient initialement du domaine des micro-brasseries populaires aux Etats-unis à partir des années 1970¹⁴⁸. Dans le monde informatique, il désigne les « jeux développés maisons, par des consommateurs sur des consoles ou plateformes de jeux propriétaires¹⁴⁹. Cette pratique ne se base pas sur un jeu, comme le fait le *modding*, mais sur une plateforme et se retrouve alors sur les consoles comme la Gamecube, la Wii, le Gameboy ou la Playstation¹⁵⁰. Normalement, les créateurs de *Homebrew* ont besoin d'un accord du constructeur de la console, mais de nombreuses personnes créent leurs jeux de manière plus ou moins illégale. Cependant, cette pratique est relativement tolérée puisque ces derniers ne se font pas pour des fins commerciales et ne sont pas largement distribués¹⁵¹.

Le modding

Le *modding* est une pratique qui consiste à modifier des jeux vidéo existants, généralement caractérisée par un « degré » de modification plus ou moins grand. Celui qui modifie le jeu ou qui crée un programme à appliquer sur le jeu original s'appelle le « modder »¹⁵². Pierre-Yves Hurel explique que :

La diversité des pratiques au sein même du *modding* est importante, et les modifications apportées peuvent être de toutes natures : de l'altération de la bande-son à l'ajout de sous-titres, de l'amélioration des graphismes au changement des règles, etc.

Pour pouvoir créer des *mods* et les appliquer, les utilisateurs doivent posséder le jeu original. C'est en partie pour cette raison que le *modding* est une pratique globalement acceptée par l'industrie du jeu vidéo¹⁵³. La pratique va aussi être bénéfique pour les studios originels puisqu'elle va permettre de renouveler l'intérêt du jeu de manière gratuite, par l'intervention des *modders* et ce, sans mettre en danger les bénéfices espérés de la vente du produit du studio originel¹⁵⁴. Popularisée et institutionnalisée depuis la sortie de *Doom*¹⁵⁵ en 1993, elle se

¹⁴⁸ Pierre-Yves Hurel, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur*, op.cit., p.68

¹⁴⁹ Play-Mod & RochMedia, « Que veut dire Homebrew ? » [En ligne] <http://play-mod.rochmedia.com/que-veut-dire-homebrew>

¹⁵⁰ *Idem*.

¹⁵¹ Liège Game Lab « Cours JV #1 - LE JEU VIDÉO AMATEUR, avec Pierre-Yves Hurel » [Vidéo YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=ZClk7RwjaUc>

¹⁵² Pierre-Yves Hurel, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur*, op.cit., p.74

¹⁵³ Pierre-Yves Hurel, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur*, op.cit., p.74

¹⁵⁴ *Ibid.*, pp.74-75

¹⁵⁵ Jeu de tir à la première personne, développé et édité par ID Software

retrouve de plus en plus dans les stratégies de marketing des éditeurs, qui n'hésitent pas à intégrer des onglets *mod* dans le menu-titre de leurs jeux¹⁵⁶.

Le ROM Hacking¹⁵⁷

À côté du *modding*, il existe aussi les *ROM Hacks*, dans lesquels les utilisateurs modifient des jeux vidéo existants, à condition d'être émulés sur ordinateurs. Cette pratique est possible grâce à l'émulation, une technique inventée en 1962-63 par IBM qui rend un logiciel (ou un jeu) compatible sur des machines pour lesquelles il n'était pas prévu de base. Ainsi, des jeux prévus sur consoles peuvent être joués sur ordinateurs ou sur d'autres consoles. Les *ROM* sont alors les copies des jeux à lire dans un logiciel « émulateur »¹⁵⁸. Bien que le *modding* et le *ROM Hacking* se ressemblent dans la pratique, les deux techniques se distinguent. Alors que la première crée un *mod*, c'est-à-dire un logiciel indépendant du jeu d'origine, le second modifie le jeu d'origine et en propose une nouvelle version, ce qui peut entraîner des problèmes de droits d'auteur.

Les éditeurs de niveaux

En dernier, Pierre-Yves Hurel cite les éditeurs de niveaux en tant que pratique de jeux vidéo en amateur. Appelés « level editor » en anglais, ces modes créatifs sont intégrés au sein d'un jeu vidéo et permettent aux joueurs de créer leur propre niveau¹⁵⁹. Ils sont proposés en annexe d'un jeu principal et se limitent souvent au réagencement d'éléments déjà présents dans ce dernier¹⁶⁰. Ils trouvent leurs origines au début des années 1980, comme les logiciels d'aide à la création. Le premier serait *K.C. Munchkin!*, un jeu proche de Pac-Man, où le joueur peut créer ses propres labyrinthes. Aujourd'hui, ces éditeurs de niveaux sont toujours d'actualité. Les deux plus célèbres sont *The Little Big Planet* et *Mario Maker*. Ils proposent non seulement des éditeurs de niveaux, mais aussi des plateformes d'échange et de distribution, intégrés directement aux logiciels¹⁶¹. Ainsi, ils permettent de créer des niveaux et de jouer à ceux des autres.

¹⁵⁶ Pierre-Yves Hurel, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur*, op.cit., p.75

¹⁵⁷ *Ibid.*, p.79

¹⁵⁸ *Idem.*

¹⁵⁹ *Ibid.*, p.81

¹⁶⁰ *Idem.*

¹⁶¹ *Ibid.*, p.83

Les ateliers de création de jeux vidéo comme pratique amateur

Nous venons de passer en revue les différents secteurs relevant du jeu vidéo amateur. Cette brève introduction nous permet maintenant de nous pencher sur les ateliers de création de jeux vidéo comme pratique amateur. Nous avons vu que la création de jeux vidéo par des créateurs non-professionnels en dehors des circuits commerciaux relevait de la pratique du jeu vidéo amateur. En ce sens, les ateliers de création de jeux vidéo trouvent bien leur place en tant que pratique de jeu vidéo amateur. En effet, la majorité des ateliers sont animés par des animateurs non-professionnels et ne se retrouvent pas dans des circuits commerciaux. Ils permettent à un public, la plupart du temps novice, de découvrir différentes techniques de programmation et de créer leur propre jeu vidéo. Dans leurs ateliers de création de jeux vidéo, les animateurs interrogés utilisent principalement le logiciel Construct 2 ou 3, ou alors le logiciel Scratch, quand le stage est à destination d'un public plus jeune. Ces logiciels d'aide à la création permettent une prise en main facile où l'utilisateur peut programmer un jeu vidéo sans devoir passer des heures à écrire des lignes de codes.

2. LES ATELIERS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO AMATEURS

2.1. Description des ateliers

Les stages ou ateliers de création de jeux vidéo sont des ateliers créatifs où le public a l'occasion de créer son propre jeu vidéo. S'échelonnant de quelques heures à parfois quelques mois, ces ateliers permettent aux participants de découvrir toutes les facettes et étapes de la création de jeux vidéo : l'écriture du scénario, la conception des mécaniques de jeu, le *game design*, l'illustration graphique, l'enregistrement des sons et la programmation. Nous avons rencontré deux formats d'ateliers de création de jeux vidéo, le premier se présente sous formes de stages de plusieurs jours, principalement durant les vacances scolaires ; et le deuxième est organisé sous forme de cours hebdomadaires. Plus haut dans ce travail, nous avons évoqué que les objectifs de ces ateliers pouvaient être divers : éduquer les jeunes aux médias (Action Médias Jeunes, C-paje), aborder avec eux des sujets de société (Arts&Publics, Le BRASS) ou simplement les initier à la création de jeux vidéo et aux techniques de programmation (Kodo Wallonie, EPN de Trois-Ponts, EPN de Marche-en-Famenne, Brusurf).

2.2. Le public rencontré

Dans le cadre des ateliers de création de jeux vidéo, les animateurs interrogés accueillent principalement un public jeune, entre 8 et 15 ans, bien qu'il leur arrive dans certains cas de rencontrer des enfants plus jeunes ou des adolescents plus âgés. Certains professionnels intègrent leurs ateliers dans des activités scolaires (C-paje), mais la majorité des stages de création de jeux vidéo se donnent pendant les vacances scolaires.

Disparité filles / garçons

Lors de l'observation de plusieurs ateliers de création de jeux vidéo avec Action Médias Jeunes, nous avons constaté un déséquilibre au niveau du public présent puisque la majorité des participants étaient des garçons. De nombreux animateurs exprimaient également ce déséquilibre filles/garçons lorsqu'ils parlaient du public de leurs ateliers. Nous nous sommes alors posé la question d'où pouvait venir cette inégalité des genres représentés au sein de ces ateliers et nous avons cherché la réponse au niveau de la pratique des jeux vidéo par le jeune public puisque de nombreux jeunes affirmaient participer aux ateliers de création de jeux vidéo car ils aimaient jouer aux jeux vidéo.

Samuel Coavoux avance dans son article *La différenciation genrée des pratiques des jeux vidéo*, que les jeux vidéo sont souvent perçus comme un loisir principalement masculin¹⁶² et que le stéréotype du gamer, du joueur intensif, comme un homme jeune est encore largement répandu aujourd'hui. Il explique que le genre reste l'un des déterminants les plus importants des pratiques du jeu et que la fréquence, les terminaux privilégiés, le type de contenus préférés, les sociabilités liées aux jeux diffèrent fortement entre les hommes et les femmes¹⁶³.

Le jeu vidéo représente une part importante dans les loisirs des adolescents. D'après l'étude de Julie De Wilde et de Maud Van Campenhoudt sur les loisirs et pratiques culturelles des jeunes à l'ère du numérique¹⁶⁴, 87% des jeunes déclarent jouer à des jeux vidéo. Les chercheuses avancent que près d'un tiers des jeunes possède une console de jeu fixe dans sa chambre et que la variable la plus associée à cette question est celle du « sexe ». Elles constatent que les garçons sont surreprésentés dans le pourcentage des jeunes possédant une console fixe dans leur chambre et représentent 51%, contre 15% pour les filles¹⁶⁵. De ce fait, ils sont également plus nombreux à jouer à la console que les filles (89% contre 60,5%) et mentionnent un usage plus fréquent de ces jeux. En effet, 28% des garçons affirment y jouer quotidiennement, contre 6% de filles¹⁶⁶.

Les auteures citent également une enquête antérieure (sur les jeunes et la culture de l'écran), menée par Josiane Jouët et Dominique Pasquier en 1999 auprès des jeunes de 6 à 17 ans. Dans celle-ci, les chercheuses constataient déjà que les filles étaient moins équipées en jeux vidéo, plus nombreuses à ne jamais jouer aux jeux vidéo et qu'elles consacraient moins de temps quand elles y jouent¹⁶⁷. Elles expliquent ce fait par deux éléments : « la prédominance sur le marché de jeux vidéo qui n'attirent pas les filles et la volonté des filles de se mettre à distance des écrans »¹⁶⁸. Fanny Lignon y apporte tout de même une nuance, suite à une enquête menée en 2014 sur les pratiques de jeux vidéo des jeunes entre 13 et 19 ans. Elle affirme que,

¹⁶² Samuel Coavoux. « La différenciation genrée des pratiques des jeux vidéo », dans : *Enjeux numériques*, n°6, 2019, p.35

¹⁶³ *Idem.*

¹⁶⁴ Julie De Wilde et Maud Van Campenhoudt, « Les loisirs et pratiques culturelles des jeunes à l'ère numérique en Fédération Wallonie-Bruxelles : une analyse descriptive selon le sexe et le niveau scolaire », Bruxelles, Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles, 2019, p.14

¹⁶⁵ *Ibid.*, p.9

¹⁶⁶ *Idem.*

¹⁶⁷ Josiane Jouët et Dominique Pasquier, « Les jeunes et la culture de l'écran. Enquête nationale auprès des 6-17 ans », dans : *Réseaux*, vol. 17, 92-93, 1999, pp. 25-102. Cité par Julie De Wilde et Maud Van Campenhoudt, *op.cit.*, p.11

¹⁶⁸ *Idem.*

bien que les filles jouent moins souvent aux jeux vidéo que les garçons, elles jouent avec davantage de jeux¹⁶⁹.

Au niveau des hobbies, la pratique du jeu vidéo est également différente selon la variable du « sexe »¹⁷⁰. En effet, il représente le deuxième hobby le plus cité par les garçons (10%, contre 5% pour les filles), venant directement après le football (27%) ; alors que pour les filles, ce hobby vient seulement à la cinquième place, après la danse (15%), l'équitation (6%), la gymnastique (6%) et les activités créatives-artistiques (6%)¹⁷¹.

Julie De Wilde et de Maud Van Campenhoudt concluent leur article en avançant que « les garçons se démarquent par rapport aux filles sur les pratiques liées aux jeux vidéo, mais également au niveau du sport et des sorties en dehors de chez soi pour jouer, flâner, discuter, etc. ». Elles citent Christine Détrez qui avance que « la différenciation des pratiques selon le sexe est liée au besoin d'identification et de sentiment d'appartenance lié au genre » et que « la polarisation sexuée des activités illustre la place des activités de loisirs dans la construction de soi comme garçon ou fille : il s'agit, par les pratiques et les goûts, de dire et de signifier que l'on est une fille ou un garçon »¹⁷².

D'après cette étude, nous pourrions déduire que cette sous-représentation des filles aux ateliers de création de jeux vidéo peut venir du fait qu'elles voient les jeux vidéo comme une pratique plutôt masculine et qu'elles ne jouent pas aussi souvent aux jeux vidéo que les garçons. De nombreux participants affirment d'ailleurs qu'ils viennent au stage de création puisqu'ils aiment jouer aux jeux vidéo. Cependant, cela ne reste qu'une hypothèse, mais ce serait une piste à creuser pour un prochain travail.

Le domaine de l'informatique et les techniques de la programmation, quant à eux, sont également vu comme des pratiques masculines. En ce sens, Céline, une animatrice et formatrice aux nouvelles technologies, se donne comme mission de montrer aux filles que ces domaines leur sont accessibles. Elle organise d'ailleurs des journées thématiques avec d'autres institutions,

¹⁶⁹ Fanny Lignon, « Des jeux vidéo et des adolescents. À quoi jouent les jeunes filles et garçons des collèges et lycées ? », *Le Temps des médias*, vol. 21, no. 2, 2013, pp. 143-160. Cité par Julie De Wilde et Maud Van Campenhoudt, *op.cit.*, p.16

¹⁷⁰ *Ibid.*, p.17

¹⁷¹ *Idem.*

¹⁷² Christine Détrez, « Les pratiques culturelles des adolescents à l'ère du numérique : évolution ou révolution ? », dans : *Revue des politiques sociales et familiales*, n° 125, 2017, pp. 23-34. Cité par Julie De Wilde et Maud Van Campenhoudt, *op. cit.*, p.20

comme par exemple « Cool girls code »¹⁷³, organisé avec le Coder Dojo, « une association qui organise des sessions gratuites afin d'apprendre la programmation aux jeunes de 7 à 18 ans, dans le cadre d'un club »¹⁷⁴. Dans le cadre de cette journée, spécialement dédiée aux filles, celles-ci peuvent découvrir les langages de programmation, l'électronique, les robots, etc.¹⁷⁵

¹⁷³ Coder Dojo Belgium, « Cool Girls Code » [En ligne] <http://coderdojo4divas.be/fr/>

¹⁷⁴ Coder Dojo Belgium, « À propos » <https://www.coderdojobelgium.be/fr/a-propos-de-coderdojo/coderdojo-belgium>

¹⁷⁵ Coder Dojo Belgium, « Cool Girls Code » [En ligne] <http://coderdojo4divas.be/fr/>

3. ANALYSE DES ATELIERS DE CRÉATION DE JEUX VIDÉO EN TANT QUE DISPOSITIFS DE MÉDIATION CULTURELLE

Que ce soit dans le milieu scolaire ou en dehors, de nombreux dispositifs de médiation culturelle ont pour objectif de guider les enfants ou les jeunes vers des pratiques culturelles qu'ils connaissent peu. Dans le cas des ateliers de création de jeux vidéo, l'objectif est moins de faire découvrir le jeu vidéo aux jeunes, puisque c'est une pratique qu'ils connaissent déjà pour la plupart – comme nous l'avons évoqué auparavant –, mais de leur faire découvrir le jeu vidéo sous un autre angle, l'angle de la création.

Dans ce chapitre, nous tenterons de comprendre si les ateliers de création de jeux vidéo peuvent être qualifiés de dispositifs de médiation culturelle ou non.

2.1. Les ateliers de création de jeux vidéo vus par le prisme de la démocratisation et la démocratie de la culture

Comme expliqué précédemment, la médiation n'est pas une notion stable et précise, mais polysémique. Elle est présente dans de nombreux métiers et pratiques, c'est pourquoi elle peut être définie d'une multitude de manières. La façon de définir ou de voir la médiation culturelle peut aussi influencer la manière dont sont mis en place les dispositifs de médiation et les objectifs recherchés par ceux-ci. En ce sens, il nous semblait intéressant de nous pencher sur les perceptions ou définitions de la médiation culturelle, propres aux professionnels interrogés, et de les faire dialoguer avec les visions des chercheurs reprises plus haut. Ainsi, nous tenterons de comprendre quels aspects de médiation culturelle les animateurs rencontrent dans leur profession et si la mise en place d'ateliers de création de jeux vidéo se fait dans l'idée d'une médiation culturelle particulière.

Nous avons vu que la médiation culturelle était définie comme une mise en relation entre des institutions culturelles, des œuvres, des savoirs, etc. et des publics potentiels. Elle est aussi vue comme un outil favorisant la transmission et l'appropriation de la culture par le public et comme un outil encourageant la création d'un lien social. Nous l'avons également abordée à travers le prisme de la démocratisation de la culture et de la démocratie culturelle.

Du côté des animateurs, plusieurs tendances se dessinent quant à leur définition personnelle de la médiation culturelle : celle de la médiation comme accès à la culture, particulièrement à celle du jeu vidéo, mais aussi de la médiation culturelle comme outil de

création, d'expression et d'appropriation de la culture. Dans ces entretiens, ces notions s'imbriquent souvent les unes dans les autres, nous avons donc décidé de les reprendre les unes après les autres.

Les ateliers de création de jeux vidéo organisés dans un objectif de démocratisation de la culture

Nombre des animateurs interrogés voient la médiation culturelle comme un outil favorisant l'accès à la culture, notamment à la culture des jeux vidéo et de leur création. Cet accès à la culture peut s'intégrer dans un objectif de démocratisation de la culture, mentionné auparavant, puisque l'accent est mis sur l'accessibilité de cette culture pour le large public. Rappelons que la culture valorisée par cette dernière est une culture dite « légitime ». Dans le cadre des ateliers de création de jeux vidéo, la culture rendue accessible est la culture du jeu vidéo, qui est souvent vue comme culture plus « populaire » et non comme de la « haute culture », comme nous l'avons vu dans un chapitre précédent. À travers leurs ateliers, les animateurs veulent donner accès à cette culture et à la création, mais plusieurs d'entre eux tentent également de valoriser et de légitimer le jeu vidéo en tant qu'objet culturel :

[...] On essaie de favoriser une approche peut-être un peu différente des objets culturels qu'ils consomment au quotidien et notamment les jeux vidéo. Les jeunes ne considèrent peut-être pas, ou de manière générale les jeux vidéo ne sont pas forcément considérés comme des objets culturels. Et du coup, dans ce cas-ci, c'est clairement de la médiation culturelle, car on essaie de donner cette place déjà en tant qu'objet culturel au jeu vidéo et puis on essaie de l'aborder en tant que tel. On essaie de voir tout ce que ça implique, comment un jeu vidéo peut-il véhiculer des représentations en tant qu'objet culturel justement, quels sont tous les enjeux liés à la production du jeu vidéo, à l'institution du jeu vidéo, etc. (**Alex**, animateur et chargé de projets audiovisuels et jeux vidéo)

Un animateur multimédia dans un EPN indique que ce manque de reconnaissance pour le jeu vidéo en tant qu'objet culturel résulte d'un manque de connaissance et de compréhension :

Alors j'essaie de soutenir les personnes qui éprouvent des difficultés à utiliser les outils du numérique pour qu'elles deviennent suffisamment autonomes avec. De donner la possibilité à ceux qui ne les possèdent pas, d'y avoir accès et de les utiliser. Je tente aussi de démontrer que le numérique et, notamment le jeu vidéo, sont des éléments intrinsèques de la culture. Ce qui est très difficile à faire valoir, également dans le milieu culturel, car ce dernier est « dénigré » et n'est considéré que comme un divertissement pour lequel on porte encore peu d'intérêt. Ce désintérêt est souvent expliqué par un manque de connaissance et de compréhension. (**Maxime**, animateur multimédia)

Que ce soit la culture du jeu vidéo ou la culture du numérique et des technologies, la plupart des animateurs interrogés ont comme but de valoriser celles-ci et de montrer qu'elles se valent au même titre que d'autres cultures. En ce sens, la légitimation de cette « sous-culture »

peut également s'intégrer dans la démocratie culturelle puisque celle-ci contribue à la revitalisation des cultures populaires et à la déhiérarchisation des corpus artistiques ainsi qu'à l'extension du concept d'art¹⁷⁶. Le jeu vidéo et sa création peuvent alors être vus comme art et objet culturel.

Les ateliers de création de jeux vidéo organisés dans un objectif de démocratie culturelle

Au-delà de l'accès que les animateurs veulent donner à la culture du jeu vidéo et de sa création, les animateurs suivent aussi un objectif de démocratie culturelle, que nous avons défini précédemment comme « une démarche qui se concentre sur l'implication du public à la vie culturelle par le biais de la prise de parole, l'engagement et la participation aux processus créatifs »¹⁷⁷. Dans leurs ateliers de création de jeux vidéo, les animateurs suivent alors un double objectif de la médiation culturelle, qu'ils définissent de la manière suivante :

Pour moi, la médiation culturelle c'est rendre la culture accessible au grand public, mais c'est aussi mettre le grand public dans la position de créer lui-même de la culture. Je pense que c'est les deux grands éléments importants. D'une part, de les mettre en contact avec des œuvres qu'ils n'ont peut-être pas vues et, avec la médiation culturelle, leur permettre de les comprendre. Mais aussi de faire comprendre aux gens que l'art, ce n'est pas quelque chose pour un artiste avec un grand A. Leur montrer qu'il y a de la valeur dans toutes les productions artistiques, quelles qu'elles soient. Je pense que c'est ça. C'est mettre le public dans une position où il peut mettre la main à la pâte et voir qu'on a tous le potentiel d'être artistes et que ce qu'on produit a de la valeur. (**Thierry**, créateur de jeux vidéo indépendant)

Cette conception de la médiation culturelle est également reprise par un autre professionnel :

D'après ce que j'ai appris, les deux dimensions de la médiation culturelle c'est mettre en valeur la création des personnes et leur montrer que tout le monde peut être créateur de contenu culturel, mais c'est aussi la démocratiser et rendre la culture accessible. Si je devais l'interpréter plus personnellement, je dirais que dans mes ateliers par exemple quand j'utilise le jeu vidéo, j'ai l'impression de travailler sur deux aspects. [...] J'ai envie de leur faire découvrir le médium, créer une réflexion avec eux sur le médium et leur donner à créer, essayer qu'ils se l'approprient. (**Ekin**, médiateur culturel)

Ces deux témoignages nous montrent que pour les animateurs, la médiation culturelle se définit également en termes de participation et de création de la part du public. Plusieurs professionnels parlent également de la médiation culturelle comme outil d'appropriation de la

¹⁷⁶ Jean-Marie Lafortune, « De la médiation à la médiation : le double jeu du pouvoir culturel en animation », *op. cit.*, pp.54-55

¹⁷⁷ Citation reprise dans le chapitre « La médiation (culturelle) numérique, p.44

culture par le public. Une animatrice et formatrice aux nouvelles technologies voit surtout la médiation culturelle comme une mise en relation :

[...] Selon moi, c'est le fait de se faire rencontrer des publics. Tous les publics, les publics, quel que soit l'âge, quelle que soit la situation socioéconomique ; et l'art avec un grand A, donc pas l'art noble, mais tous les arts, grâce à des processus mis en place. [...] Donc selon moi, c'est un métier qui permet de se faire rencontrer des publics, quels qu'ils soient, avec les arts, et qu'ils puissent comprendre ces arts et se les approprier. (**Céline**, animatrice et formatrice aux nouvelles technologies)

Une autre personne interrogée rejoint cet aspect d'appropriation :

Disons simplement que la médiation culturelle pour moi est l'ensemble des dispositifs et des outils mis en œuvre pour accompagner l'appropriation par le public de la culture et en particulier de la culture artistique. (**Maxime**, animateur et chargé de projet web et jeux vidéo)

Ces informateurs se situent donc tout à fait dans la filiation de Bernadette Dufrêne et Michèle Gellereau, qui affirment que « la mission du médiateur est de guider les gens pour qu'ils deviennent acteurs de leur propre développement culturel, celui-ci étant compris comme intégration de la culture légitime »¹⁷⁸. En ce sens, nous pouvons qualifier les ateliers de création de jeux vidéo comme des espaces de médiation où le public a l'opportunité de découvrir le monde des jeux vidéo et de leur création, mais aussi de créer eux-mêmes des contenus culturels ; ce qui les place dans la démocratie culturelle. Ainsi, par cette démarche de démocratie culturelle, que Jean-Marie Lafortune appelle *médiaculture*, « les animateurs encouragent l'éclosion de nouveaux lieux d'activités et privilégient de nouveaux contenus artistiques ainsi que de nouveaux processus créatifs »¹⁷⁹. Seuls ou à plusieurs, les participants des ateliers de création de jeux vidéo sont placés au centre du processus de création où ils peuvent créer leur propre jeu vidéo. Ils découvrent ainsi l'envers du décor de la création de jeux vidéo en explorant, par exemple, les divers métiers et pratiques présents dans ce secteur : graphisme, programmation, son, etc.

Tableau récapitulatif

Afin de mieux visualiser le point de vue de chaque animateur à propos de la médiation culturelle et des objectifs de médiation qui sous-tendent l'organisation des ateliers de création de jeux vidéo, nous avons décidé de construire le tableau récapitulatif suivant. Celui-ci reprend

¹⁷⁸ Bernadette Dufrêne et Michèle Gellereau, « Qui sont les médiateurs culturels », *op. cit.*, p.168

¹⁷⁹ Jean-Marie Lafortune, « De la médiation à la médiaculture : le double jeu du pouvoir culturel en animation », *op. cit.*, p.55

l'institution pour laquelle ils travaillent et leur définition de la médiation culturelle sous forme de mots clés.

Tableau 4 La médiation culturelle vue par les animateurs d'ateliers de création de jeux vidéo

	Lieu de travail	Définition de la médiation culturelle
Alex	Action Médias Jeunes	<ul style="list-style-type: none"> • Facilite l'échange entre des publics et des objets culturels • Réappropriation des objets culturels • Approche différente des objets culturels • Légitimation du jeu vidéo en tant qu'objet culturel • Education aux médias
Maxime	Action Médias Jeunes	<ul style="list-style-type: none"> • Dispositifs et outils d'accompagnement du public. • Appropriation par le public de la culture, et en particulier la culture artistique et médiatique • Donne du sens à des pratiques et à des œuvres • Visée d'éducation aux médias
Ekin	Arts&Publics	<ul style="list-style-type: none"> • Mise en valeur de la création des publics • Accessibilité de la création de contenus culturels pour tous les publics • Accessibilité de la culture pour tous • Réappropriation de la culture du public, réflexion critique sur le médium jeu vidéo • Visée d'éducation aux médias
Frédéric	Indépendant	<ul style="list-style-type: none"> • Accessibilité de la programmation • Facilite la compréhension en groupe des problématiques • Apprendre à apprendre • Visée d'éducation permanente.
Thomas	Brusurf	<ul style="list-style-type: none"> • Donner des outils culturels à un public, une sensibilité ou un accès à la culture.
Benoît	Le BRASS	<ul style="list-style-type: none"> • Partage mutuel de connaissances et de pratiques • Pas juste une transmission, mais un aller-retour • Création du public
Céline	Kodo Wallonie	<ul style="list-style-type: none"> • Rencontre entre tous les arts (pas juste l'art noble) avec tous les publics (quel que soit l'âge, la situation socioéconomique, etc.) • Processus qui permet de comprendre les arts et se les approprier
Thierry	Indépendant	<ul style="list-style-type: none"> • Accessibilité de la culture pour le grand public • Mise en contact du public avec les œuvres • Compréhension des œuvres par le public • Accessibilité de la création artistique pour le grand public • Création du public et mise en valeur des créations.
Boris	C-paje	<ul style="list-style-type: none"> • Facilite la compréhension et réception des objets culturels pour les publics • Accessibilité de la culture et de l'art • Multitude de formes de culture • Valorisation de toutes les cultures • Aspect de l'éducation permanente (former des cracs)
Bruno	Indépendant	<ul style="list-style-type: none"> • Faire venir une culture à un certain public • Appropriation de la culture par le public par la mise à disposition

		<ul style="list-style-type: none"> • Faire venir un certain public à une culture
Martine	EPN Marche-en-Famenne	<ul style="list-style-type: none"> • Ne sait pas définir la médiation culturelle, mais elle dit vouloir donner accès aux technologies au tout public (démocratisation), faire passer le message que les technologies c'est positif (légitimation) et susciter un intérêt chez le public pour qu'il ait envie d'aller plus loin et de refaire les activités chez soi (appropriation).
Maxime	EPN et Centre Culturel de Trois-Ponts	<ul style="list-style-type: none"> • Diffusion et compréhension de la culture • Accessibilité de la culture pour tous • Montre l'utilité de la culture • Visée d'éducation permanente.

2.2. Médiation culturelle participative

Nous avons constaté que de nombreux animateurs organisaient leurs ateliers de création de jeux vidéo afin de faire participer le public à la création artistique. Nathalie Casemajor, Ève Lamoureux et Danièle Racine avancent que la notion de participation – présente autant dans les champs des loisirs, de l'animation culturelle et de la médiation culturelle – occupe une place de plus en plus importante dans les politiques de la culture, notamment dans un objectif de démocratie culturelle. Dans leur texte *Art participatif et médiation culturelle : typologie et enjeux des pratiques*, elles se penchent sur l'art dit « participatif » et sur les figures du public « actif », et se demandent comment ces deux aspects sont mobilisés dans le paradigme de la médiation culturelle, qui « valorise particulièrement les pratiques et projets qui incluent les publics dans une forme d'expression partagée »¹⁸⁰.

*Typologie et enjeu de la participation du public*¹⁸¹

Dans leur recherche, les auteures s'intéressent aux pratiques et projets dans lesquels le public se retrouve inclus dans le processus même de production ou de diffusion des œuvres. Pour déterminer quels types de participation sont possibles dans les projets de médiation, les chercheuses ont développé une typologie, qu'elles présentent sous forme d'un tableau à double entrée.

¹⁸⁰ Nathalie Casemajor, et al., « Art participatif et médiation culturelle : typologie et enjeux des pratiques ». In: CAMART, Cécile (dir.) et al. *Les mondes de la médiation culturelle*, vol. 1 : approches de la médiation. Paris. Éditions L'Harmattan. 2015, pp. 171-184. (N° de page précis non disponible sur le PDF repris sur le site <http://montreal.mediationculturelle.org/etudes-et-recherches/groupe-de-recherche/mutation-des-pratiques-artistiques-et-participation-mupap/>)

¹⁸¹ Les paragraphes suivants reprennent les éléments du texte CASEMAJOR, Nathalie, et al. (2015). « Art participatif et médiation culturelle : typologie et enjeux des pratiques », *op. cit.*, pp.171-184

Catégories centrales et catégories limites

Les colonnes indiquent quatre catégories centrales de participation : l'*interaction*, la *réappropriation*, la *collaboration* la *cocréation* ; et deux catégories limites : l'*interprétation des œuvres* et la *pratique artistique amateur*.

Celles-ci se positionnent sur l'axe horizontal selon le moment où elles font intervenir le public, soit à *l'extérieur du cadre de production de l'œuvre* (interprétation et interaction), soit à *l'intérieur du cadre de production de l'œuvre* (collaboration, cocréation et pratique amateur). La réappropriation, quant à elle, se situe à l'intersection de ces deux axes.

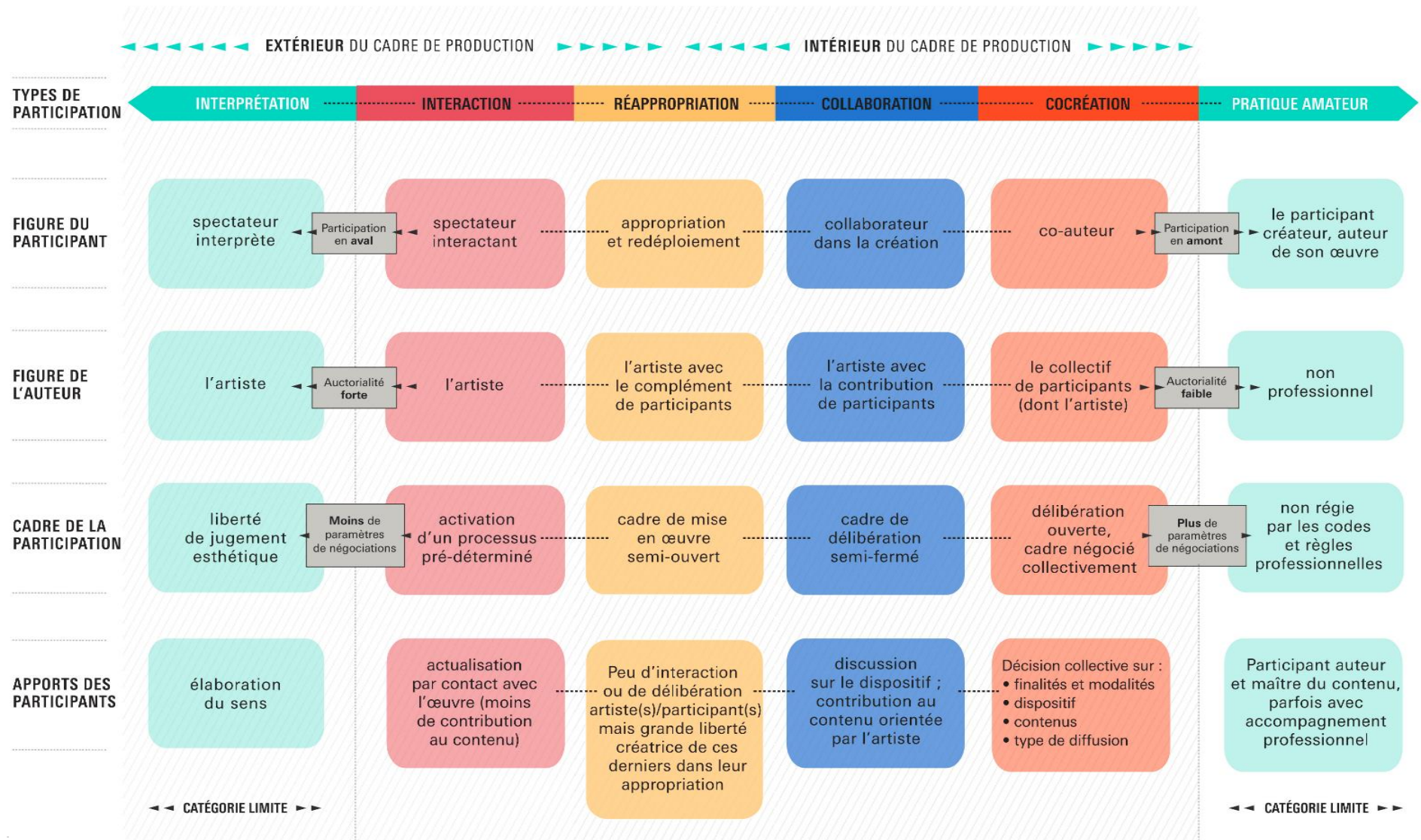
Paramètres des idéaux types

Les lignes indiquent les paramètres des idéaux types, ou les types simplifiés. Ces catégories sont conçues de type simplifié et non comme une réalité empirique et se structurent autour de cinq dimensions :

- le *type de participation* (catégories centrales et limites) ;
- la *figure du public* (qu'est-ce qui caractérise le rôle des participants ?) ;
- la *figure de l'auteur* (qui signe l'œuvre ?) ;
- le *cadre de la participation* (quels sont les paramètres du projet négociés collectivement avec les participants ?)
- les *apports des participants* (quelle est la nature de la contribution fournie par les participants ?)

Les auteures précisent qu'un même projet de médiation peut avoir plusieurs volets et faire intervenir différents types de participation.

TYPOLOGIE ET ENJEUX DE LA PARTICIPATION DU PUBLIC



Nous avons repris cette typologie afin de comprendre les modalités de participation présentes dans les ateliers de création de jeux vidéo. Avant de nous pencher sur ces ateliers, nous allons commencer par expliquer les différentes catégories présentées¹⁸².

L'interaction

Le degré de participation dans cette catégorie est relativement faible. En effet, il se résume à un contact et une interaction du spectateur – appelé « spectateur interagissant » – avec l'œuvre, qu'il active selon un « mode d'emploi » défini par l'artiste. C'est alors en activant le potentiel d'interaction de l'œuvre que le spectateur contribue à sa création. Le cadre de la participation est alors bien défini par l'artiste, qui est le seul à créer le concept artistique et à signer l'œuvre finale.

La réappropriation

Dans les dispositifs de cette catégorie, les participants ont l'occasion de se réapproprier des œuvres existantes, dont la paternité revient à l'artiste, avec une marge de manœuvre plus ou moins grande. Dans ce type de projets, on retrouve d'un côté l'artiste professionnel et de l'autre côté, des individus ou des collectivités qui détiennent une certaine liberté créatrice pour (re)créer des œuvres d'après un certain canevas.

La collaboration

Dans les projets de collaboration, les participants ont une place centrale au sein du projet. Ils jouent un rôle de collaborateurs pour contribuer à une proposition artistique émanant de l'artiste qui joue, d'une certaine façon, le rôle de directeur artistique. En ce sens, c'est lui qui va définir le cadre du projet dans lequel vont s'inscrire les participants et le nourrir par « un apport de thèmes, de sens et de créativité ».

La cocréation

Ce type de configuration offre une place déterminante aux participants. Ils sont coauteurs du projet et participent concrètement aux discussions et aux décisions liées à l'élaboration de l'œuvre, sa confection et sa diffusion. Cette dernière peut alors émaner soit d'une proposition de l'artiste, soit du collectif de participants. L'artiste, quant à lui, devient un

¹⁸² Les paragraphes suivants reprennent également les éléments du texte CASEMAJOR, Nathalie, et al. (2015). « Art participatif et médiation culturelle : typologie et enjeux des pratiques », *op. cit.*, pp.171-184

membre du groupe parmi les autres. Il peut néanmoins jouer le rôle de « facilitateur » grâce à son expérience et son expertise et favoriser ainsi la prise de parole publique des personnes participantes.

L'interprétation des œuvres

Les chercheuses expliquent qu'habituellement, l'interprétation d'une œuvre n'intervient qu'une fois achevée, mais que celle-ci contribue tout de même pleinement à sa création « en activant le potentiel d'être au monde d'une œuvre, voire en transfigurant l'imagination de l'auteur pour lui attribuer de nouvelles significations ». Elles avancent que, bien qu'il ne crée pas l'œuvre, le spectateur est loin d'être passif. Lorsqu'il entre en contact avec une œuvre, il n'est pas un simple contemplateur ou réceptacle ; il la regarde, l'écoute, la sent, l'absorbe. Il est alors qualifié d'« interprète actif », puisqu'il « déploie ses compétences et participe à l'élaboration d'un sens émergeant dans la rencontre, par le jugement esthétique ».

La pratique artistique amateur

Dans ce type, l'amateur est désigné comme « celui qui développe un goût artistique, qui participe, en connaisseur, au commentaire et à l'interprétation des œuvres », mais aussi comme « celui qui pratique un art par plaisir, qui en maîtrise certaines techniques, sans en faire sa profession », comme l'artiste amateur par exemple. Ces démarches d'expérimentation et de création artistique peuvent s'exercer de manière autonome et autodidacte par l'artiste pour des raisons diverses comme la détente, l'apprentissage de nouvelles compétences ou la socialisation par exemple ; ou alors, se donner dans le cadre de cours ou d'ateliers, encadrés par des artistes ou des enseignants. Les créations finales, quant à elles, seront signées par l'artiste amateur.

Les formes de participation présentes dans les ateliers de création de jeux vidéo

Pour terminer cette partie, nous avons transposé les catégories et idéaux types – exposés dans la typologie ci-dessus – et les appliquons aux ateliers de création de jeux vidéo.

D'après les notions développées ci-dessus, les ateliers de création de jeux vidéo peuvent être qualifiés d'ateliers de collaboration. En effet, les animateurs offrent aux jeunes la possibilité de créer leurs propres jeux vidéo ; et ce, dans un cadre prédéfini qui est celui de l'atelier. Les jeunes se situent dans une posture de collaborateur. Ils sont relativement libres dans leur production, mais bénéficient d'un soutien et d'un encadrement de la part des animateurs. Ces derniers déterminent alors le cadre du projet et les étapes par lesquelles vont

passer les participants pour arriver à leur création finale. Dans certains cas, ils définissent même un thème central autour duquel se développe la création. C'est notamment le cas des ateliers de création de jeux vidéo organisés par Arts&Public, centrés la plupart du temps autour d'un thème de société que les animateurs veulent aborder avec les jeunes.

2.3. Les ateliers de création de jeux vidéo comme espaces d'apprentissage

D'après Bruno Nassim Aboudrar et François Mairesse, les ateliers sont « la forme la plus courante des activités de médiation, en dehors des dispositifs "oraux" et "écrits" »¹⁸³ et peuvent être vus comme des lieux pour faire des expériences, pour apprendre et pour créer, situés à l'opposé de l'instruction scolaire¹⁸⁴. L'un des outils au cœur des activités de médiation culturelle est alors la pédagogie par projet¹⁸⁵, une pratique de pédagogie active qui permet de générer des apprentissages à travers la réalisation d'une production concrète, individuelle ou collective¹⁸⁶. Cette forme d'apprentissage est également présente dans le cadre des ateliers de création de jeux vidéo puisque les participants sont au centre de la création d'une production concrète : un jeu vidéo. Nous nous sommes alors demandée quels apprentissages pouvaient être générés au sein de ces ateliers.

Yasmine B. Kafai et Quinn Burke avancent, dans leur livre *Connected Gaming : What Making Video Games Can Teach Us about Learning and Literacy*, que plusieurs apprentissages sont possibles à travers la création de jeux vidéo : l'apprentissage d'une pratique et l'apprentissage d'une connaissance ou d'un contenu.

Les chercheurs expliquent que la création de jeux vidéo permet en premier lieu aux jeunes d'acquérir des compétences techniques comme les langages de programmation, mais aussi des concepts et pratiques informatiques¹⁸⁷. Ils déclarent aussi que, au-delà des concepts et pratiques informatiques, les jeunes pouvaient également apprendre des contenus académiques en créant des jeux vidéo, à travers les contenus qui y étaient abordés¹⁸⁸. Ils citent notamment l'exemple de « Mixed up planets »¹⁸⁹, un jeu vidéo créé par une élève de 10 ans en 1993, dans

¹⁸³ Bruno Nassim Aboudrar et François Mairesse, *La Médiation culturelle*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 2018, p.88

¹⁸⁴ *Idem.*

¹⁸⁵ *Idem.*

¹⁸⁶ Les méthodes actives, « Les différentes méthodes actives, leurs intérêts et limites » [En ligne] <https://sites.google.com/site/lesmethodesactives/section-s>

¹⁸⁷ Yasmine B. Kafai et Quinn Burke, *Connected Gaming : What Making Video Games Can Teach Us about Learning and Literacy*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2016, p.26

¹⁸⁸ Yasmine B. Kafai et Quinn Burke, *op.cit.*, p.30

¹⁸⁹ *Ibid.*, pp.19-20

le cadre du projet « Project Headlight », du MIT Media Lab. Le but de son jeu était de réarranger les planètes dans le bon ordre afin de reconstruire la bonne structure du système solaire. À travers la création du jeu, la jeune fille a non seulement appris à coder et à programmer son propre jeu, mais elle a également développé des connaissances sur le sujet de son jeu : l'astronomie.

Yasmine B. Kafai et Quinn Burke avancent aussi que la création de jeux vidéo peut développer des compétences métacognitives¹⁹⁰ chez l'enfant comme la résolution de problèmes ou la pensée systémique. En effet, dans la création de leur jeu, les jeunes doivent réfléchir comment structurer leur jeu, comment faire dialoguer les éléments entre eux, etc. ; et ce, à travers des langages de programmation. Ces langages fonctionnent sur un système d'instruction conditionnelle. Les jeunes sont alors amenés à réfléchir à quelles conditions ils doivent mettre en place pour arriver au résultat désiré.

Créer des jeux pour apprendre la programmation, les concepts et pratiques informatiques

Nous avons constaté auparavant que tous les ateliers ou stages de création de jeux vidéo, à l'exception de ceux organisés au centre culturel BRASS, initiaient les jeunes à la programmation, par le biais de programmes d'aide à la création comme Construct ou Scratch. Ils apprennent par exemple à faire bouger un personnage, à le faire sauter, à tirer des boules de feu, à créer des pièges, etc. La mission d'un animateur est notamment de faire comprendre aux jeunes que tout doit être programmé dans un jeu vidéo, et que rien ne doit être laissé au hasard :

Moi l'idée, c'est qu'ils sortent de l'atelier en comprenant ce qu'a fait le code, qu'ils comprennent ce qu'a engendré chaque ligne de code, c'est vraiment important. Quand un jeune tombe dans un trou dans son jeu et qu'il ne meurt pas, je lui demande s'il l'a programmé et c'est là qu'on voit que tout doit être programmé dans un jeu. Et ils se rendent compte que c'est hyper tentaculaire de faire un jeu vidéo, il faut tout dire et on ne peut pas laisser place à l'interprétation humaine. C'est ça l'intérêt de leur montrer qu'il faut tout faire dans le codage d'un jeu vidéo. (Thomas, animateur et formateur pour un centre informatique)

Certains animateurs approchent la programmation de manière déconnectée. Céline et Martine réalisent par exemple le « jeu du robot idiot », appelé aussi « jeu de la tartine », où elles essaient de faire comprendre aux jeunes les logiques de programmation :

¹⁹⁰ Yasmine B. Kafai et Quinn Burke, *op.cit.*, pp.32-33

Des fois au début des animations, je fais le jeu de la tartine, c'est pas mal non plus. Je prends tous les accessoires pour faire une tartine, comme si j'étais chez moi le matin et je deviens un robot et les jeunes doivent me donner les instructions pour faire une tartine. Alors chez les grands, ça peut aller très loin. Par exemple, si je suis gauchère ou droitnière, ils vont me faire prendre le couteau de la main droite et ça va être un bordel pas possible. Je joue vraiment le jeu et je ne fais pas de l'interprétation. C'est très, très compliqué en tant qu'adulte, en tant qu'humain parce qu'on interprète très vite. Prendre un couteau, pour nous, il n'y a pas cinquante manières de le faire. Mais pour un robot, prendre un couteau, ça ne veut rien dire pour lui. Donc, on peut aller très, très, très loin. Déposer ou lâcher le couteau, ça va pas être la même chose. Donc moi, je joue vraiment le jeu. Ce qui m'a amenée des fois à des situations cocasses. Voilà pourquoi ça, il faut le faire avec du choco et pas de la confiture. Et ce qui est super, c'est qu'on peut faire ça dans n'importe quelle situation. (Céline, animatrice et formatrice aux nouvelles technologies)

Au-delà de la programmation, les jeunes sont également initiés à d'autres pratiques informatiques. Dans les ateliers organisés par Action Médias Jeunes, ils apprennent par exemple le détournage et la colorisation d'images sur GIMP¹⁹¹ et l'édition sonore sur Audacity¹⁹². Ils apprennent ainsi tous les métiers qui se cachent derrière la création de jeux vidéo.

Dans certains cas, les animateurs doivent aussi apprendre aux jeunes à utiliser un ordinateur, avant de pouvoir passer à la réalisation du jeu vidéo, ça a déjà été le cas pour Ekin :

On a parfois des enfants qui n'ont jamais touché à un ordinateur de leur vie et du coup il a ces difficultés-là. Parfois, tu leur apprends à faire un « copier-coller » ou à utiliser une souris. (Ekin, médiateur culturel)

Créer des jeux pour apprendre des contenus académiques

Dans le cadre de notre enquête de terrain, nous avons rencontrés plusieurs animateurs qui se donnaient comme objectif d'aborder des sujets de société avec les jeunes dans le cadre de leurs ateliers de création de jeux vidéo. L'objectif d'un médiateur interrogé est alors de créer une réflexion avec les jeunes sur le jeu vidéo et sur la thématique abordée, afin qu'elle puisse se retrouver dans la mécanique même du jeu ; c'est-à-dire que le jeu reflète le sujet abordé à travers son gameplay¹⁹³ :

[P]our pouvoir aborder la thématique dans un jeu vidéo, les jeunes doivent l'appréhender et la transcrire en termes de mécaniques de jeux vidéo, ça demande une certaine réflexion qui est intéressante. Il faut créer les règles du jeu, donc créer un enjeu, qui est l'ennemi, l'obstacle, quel est le but du jeu, etc. Et cela demande de comprendre la thématique. C'est parfois très difficile. Les jeunes ont souvent le réflexe de prendre un jeu qu'ils connaissent et d'y coller une fin qui convient au thème. Ce qui serait parfait, c'est que le gameplay en lui-même raconte la rhétorique

¹⁹¹ Un outil d'édition et de retouche d'image open source

¹⁹² Un logiciel d'enregistrement et d'édition sonore open source

¹⁹³ Le gameplay correspond à l'ergonomie du jeu, la façon dont on y joue, la facilité avec laquelle on accomplit certaines actions, etc. source : <http://www.gameart.eu/publi/dossiers/lexique/gameplay.html>

procédurale. C'est-à-dire que les mécaniques de jeu en soi racontent quelque chose. C'est un peu l'objectif. (**Ekin**, médiateur culturel)

Il en va de même dans le cadre de l'atelier de création de jeux vidéo « Genre et jeux vidéo » organisé par Action Médias Jeunes et le *Collectif Mixité*¹⁹⁴, un collectif liégeois qui travaille sur la place des filles en Maison de Jeunes. Dans ce projet à long terme, les jeunes, de 9 à 16 ans, étaient amenées à réfléchir à la place des filles et des garçons dans les Maisons de Jeunes. Les animateurs ont d'abord évoqué avec eux des questions sur le genre, sur la mixité et sur les stéréotypes. Ils ont ensuite analysé des jeux vidéo afin de voir comment les genres y étaient représentés, quels rôles étaient assignés aux personnages féminins, masculins, etc. Par la suite, ils se sont demandé quels jeux pouvaient être créés et quels messages ceux-ci devaient faire passer. Trois jeux sont ressortis de ce projet : *La route vers la maison des jeunes*, *Battle of equality* et *Stereotype hunter*. Les jeunes se sont approprié la thématique et l'ont abordée de manière différente pour construire leurs jeux.

*La route vers la Maison des Jeunes*¹⁹⁵

Pour les quatre jeunes qui ont réalisé ce jeu, la problématique de la sous-représentation de filles au sein des Maisons de Jeunes était liée au fait qu'il y avait plus d'animateurs que d'animatrices. Ainsi, ils ont inventé un jeu de plateforme où le joueur doit convaincre une animatrice de travailler dans leur MJ pour qu'elle puisse proposer des nouvelles animations plus inclusives et convaincre davantage de filles à s'y inscrire. Le pitch de leur jeu est le suivant :

Il n'y a pas beaucoup de filles qui participent aux activités à la maison des jeunes. C'est sans doute parce qu'il n'y a que des animateurs et aucune animatrice. Aide Fatih, Selim, Noah et Osman à trouver une personne motivée pour devenir animatrice et à l'escorter jusqu'à la maison MJ ! Ainsi, il y aura sûrement plus de filles qui viendront s'amuser.

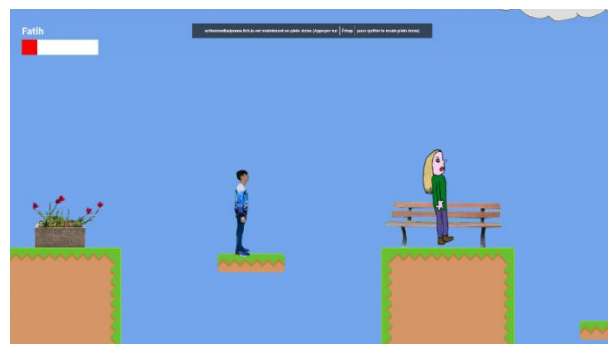
Attention, la route est pleine de dangers : des crottes de chien sur le trottoir sur lesquelles on peut glisser, des smartphones qui vont nous distraire et des vélos qui nous foncent dessus. Heureusement les personnages ont des super pouvoirs.

Tu verras des sphères planétaires sur ton chemin. Ce sont des points de sauvegarde. Ils te permettent également de changer de personnage si tu en as envie.¹⁹⁶

¹⁹⁴ Ceci n'est pas un jeune, « Collectif Mixité » [En ligne] <http://cecinestpasunjeune.org/index.php/collectif-mixite/>

¹⁹⁵ Action Médias Jeunes, « En route vers la maison des jeunes » [En ligne] <https://actionmediasjeunes.itch.io/la-route-vers-la-mj>

¹⁹⁶ *Idem.*

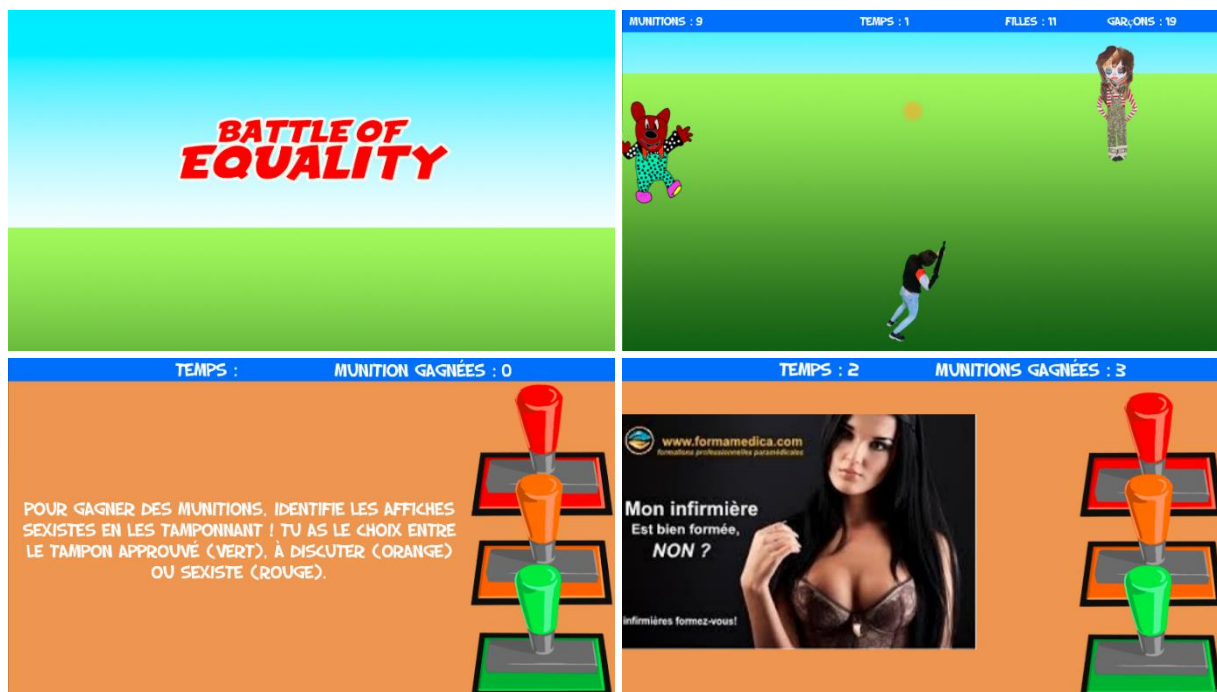


Captures d'écran du jeu « La Route vers la Maison des Jeunes »

*Battle of equality*¹⁹⁷

Les cinq filles présentes lors du projet ont inventé un jeu de tir où le joueur doit toucher les garçons avec des bombes-ovules magiques pour les transformer en filles et ainsi rétablir l'égalité filles/garçons dans la Maison de Jeunes. À côté de ça, il doit aussi combattre le sexisme dans l'environnement médiatique en triant les affiches et en supprimant celles qu'il juge sexistes :

Les garçons ont envahi la maison des jeunes ! Lance-leur des ovules de peinture pour les transformer en fille et rétablir la parité. Déplace-toi avec les touches gauche et droite (ou Q et D). Vise avec la souris et tire avec le clic gauche. Attrape les bonus bleus pour gagner du temps, mais fais attention aux malus oranges ! Quand il te reste peu de munitions, attrape les bonus verts ! Si tu as du mal à différencier les filles des garçons, sois attentif au son...¹⁹⁸



Captures d'écran du jeu « Battle of equality »

¹⁹⁷ Action Médias Jeunes, « Battle of equality » [En ligne] <https://actionmediasjeunes.itch.io/battle-of-equality>

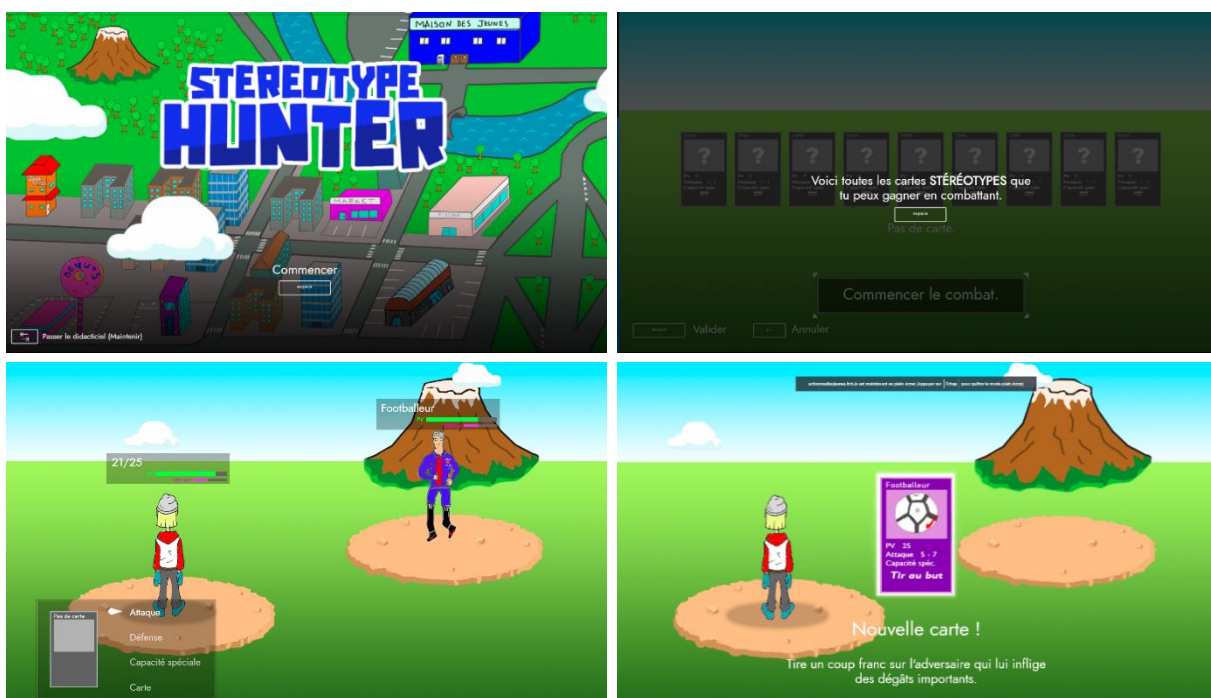
¹⁹⁸ Idem.

*Stereotype hunter*¹⁹⁹

Créé par les cinq adolescents plus âgés (entre 14 et 15 ans), Stereotype Hunter est un RPG (jeu vidéo de rôle). Le joueur incarne un adolescent qui est à la chasse des stéréotypes, qu'il doit combattre tour par tour en parcourant la ville. Dès qu'il a combattu un stéréotype, il récolte une carte. Il libère ainsi le personnage qu'il a combattu et peut le ramener à la Maison de Jeunes où il pourra faire ce dont il a envie.

Il n'y a que les garçons qui peuvent jouer au football. La danse ? C'est réservé aux filles ! Avez-vous déjà vu une mécanicienne ? ... Vous en êtes certain-e ?

Partez à la chasse et donnez une bonne leçon à ces stéréotypes de genre dans Stereotype Hunter !



Captures d'écran du jeu « Stereotype hunter »

Nous pouvons voir, à travers ces différents cas de figure, que les jeunes se sont appropriés la thématique et l'ont abordé manière différentes pour construire leur jeu. Grâce à cet atelier, nous pourrions nous imaginer qu'ils aient pu développer des connaissances sur les stéréotypes de genres, mais aussi des compétences techniques. Cependant, nous ne pouvons pas en être certain puisque nous n'avons pas interrogé ou évalué les jeunes.

¹⁹⁹ Action Médias Jeunes, « Stereotype Hunter » [En ligne] <https://actionmediasjeunes.itch.io/stereotype-hunter>

Quelle évaluation est possible ?

Pour terminer ce mémoire, nous avons abordé le sujet de l'évaluation avec les animateurs des ateliers de création de jeux vidéo et cherché à savoir comment ils évaluaient leurs activités. Plusieurs animateurs exprimaient une difficulté, quant à l'évaluation concrète de leurs ateliers, ce qu'ils expliquaient notamment par la durée assez courte de leurs projets :

Faire une évaluation, c'est très très compliqué parce la plupart de nos projets sont à court terme. Et pour les quelques projets à long terme, c'est compliqué d'évaluer vraiment les impacts. Si je prends un exemple, on avait projet sur le thème de la représentation des joueurs et l'addiction aux jeux et on a créé des jeux vidéo. Effectivement, ce qui était intéressant était de voir l'évolution autour des discussions qu'on avait avec les jeunes en début de projet sur certaines représentations. Ici, c'était possible, car on avait tout le temps nécessaire pour mettre tout ça en place et là, on a vu vraiment qu'il y avait une évolution dans la réflexion des jeunes par rapport aux représentations. Maintenant, quand on fait des stages uniquement sur la technique, on imagine qu'ils voient un peu mieux comment on fait un jeu et quelles sont les différentes étapes. Par contre, je ne suis pas certain qu'ils fassent les ponts entre leur propre consommation des jeux vidéo et ce qu'on a fait ensemble. (**Maxime**, animateur et chargé de projet web et jeux vidéo)

Nous avons vu précédemment que de nombreux animateurs inscrivaient leurs ateliers dans un objectif d'éducation aux médias, afin de rendre les jeunes plus actifs, critiques, et responsables vis-à-vis de ceux-ci. Selon les animateurs, ce processus est très dur, voire impossible à évaluer sur le court terme :

On va dire que c'est assez dur d'évaluer parce que l'éducation aux médias c'est un processus donc on ne peut pas donner une animation une après-midi et savoir à la fin de l'après-midi si les participants ont été éduqués aux médias ou non. C'est plus compliqué que ça parce que c'est un processus qui s'inscrit dans la construction du jeune et qui fait que peut-être deux semaines après, deux mois plus tard ou deux années plus tard, il va aborder tel média dans telle circonstance différemment grâce à ce qu'il a vécu à ce moment-là ou peut-être pas. (**Alex**, animateur et chargé de projets audiovisuels et jeux vidéo)

Aucun animateur n'a mis en place un dispositif strict pour évaluer les compétences développées ou contenus appris par les jeunes lors de leurs ateliers. Certains animateurs intègrent tout de même des moments de débriefing ou de parole. Pour eux, l'évaluation qu'ils peuvent faire passe plutôt par le feeling :

[Q]uand j'ai le temps, j'essaie toujours d'avoir au minimum 5 minutes de feedback à la fin d'une activité, parce que c'est quelque chose qui me semble très important et c'est quelque chose que les gens ont besoin de dire aussi. Ces gens, quand ils ont fini quelque chose, ils ont besoin de dire leur ressenti, même s'il ne va pas être utilisé. Il y a des besoins qui existent et je pense que s'il y a moyen, autant les laisser s'exprimer. Et donc, si on a le temps, on va faire soit une activité qui permet aux participants de s'exprimer sur ce qu'on a fait, soit juste prendre le pouls en demandant si ça leur a plus, s'ils vont recommencer, etc. (**Bruno**, formateur indépendant)

Pour tous les animateurs, le but de ces ateliers est avant tout d'intéresser les jeunes à la création de jeux vidéo et de susciter chez eux du plaisir. S'ils ont atteint ces deux objectifs, alors ils qualifient leur stage de « réussi » :

Pour moi, ce qui est important c'est de savoir si un, les enfants se sont amusés et si deux, les enfants ont appris quelque chose. Et c'est à peu près tout. Dans le sens où c'est toujours bien d'avoir un résultat final, mais ça ne m'intéresse pas spécialement si je me rends compte que les jeunes ont été perdus ou que ça ne les intéresse pas ce genre de choses. Au final, la chose la plus importante dans le stage est de susciter un intérêt chez eux. (**Thierry**, créateur de jeux vidéo indépendant)

CONCLUSION

Ce mémoire avait comme objectif de répondre à la problématique suivante « Les ateliers de création de jeux vidéo sont-ils des dispositifs de médiation culturelle ? » Tout au long de ce dossier, nous avons utilisé différentes méthodes pour répondre à cette interrogation comme la recherche documentaire, des entretiens et des observations. La crise liée au COVID-19 a quelque peu entravé notre enquête de terrain, mais nous avons tout de même réussi à constituer notre étude pratique, via des échanges écrits et téléphoniques avec les animateurs.

Après avoir éclairci la notion de médiation culturelle et distingué les approches de démocratisation de la culture, plus incitative, et de la démocratie culturelle, plus participative, nous nous sommes penchée sur les définitions d'animateur et de médiateur culturel. Pour ce faire, nous avons interrogé 12 animateurs pour qu'ils circonscrivent la dénomination de leurs fonctions, via le contexte de leur profession. Trois appellations sont ressorties de leurs propos, quant à la définition de leur métier : celles de « médiateur culturel », d'« animateur culturel » et d'« éducateur aux médias ». Nous avons remarqué que 8 animateurs sur 12 s'identifient à l'appellation de « médiateur culturel », bien qu'ils ne soient que deux à retrouver cette dénomination dans l'intitulé de leur métier. Deux autres professionnels ne rejettent pas le fait qu'ils puissent faire de la médiation culturelle au sein de leurs ateliers, mais se considèrent plus comme des animateurs. Les deux derniers, quant à eux, ne s'y identifient pas du tout. Ils rejettent le terme « culturel », qui leur semble trop vaste, et se considèrent plutôt comme des « médiateurs numériques ». Du côté de l'appellation d'« animateur culturel », tous s'y identifient ; et ce, par la simple raison qu'ils organisent des animations, notamment autour du jeu vidéo qu'ils considèrent comme un objet culturel. La majorité des professionnels interrogés s'identifient également à l'appellation d'« éducateur aux médias ». Ils estiment développer une réflexion et un regard critique chez les jeunes face aux médias qu'ils utilisent, de manière créative.

Dans la deuxième partie de notre travail, nous nous sommes intéressée aux ateliers de création de jeux vidéo. Nous avons débuté notre chapitre par la description de ces activités et par l'analyse de leur public. Nous avons repéré un certain déséquilibre quant aux genres représentés au sein de ces ateliers, qui semblent attirer plus spécifiquement des garçons que des filles. Nous avons avancé certains éléments qui pourraient expliquer cette disparité filles/garçons, mais ceux-ci ne présentent qu'une brève introduction au sujet. Ce thème nous

paraît tout à fait intéressant à creuser et pourrait faire l'objet d'une recherche documentaire et d'une enquête plus approfondie.

Nous avons ensuite analysé les ateliers de création de jeux vidéo à travers le prisme de la médiation culturelle. En premier lieu, nous les avons approchés à l'aide des notions de démocratisation et de démocratie culturelles. Nous avons constaté que de nombreux animateurs inscrivaient leurs activités dans l'objectif de rendre accessible la culture (démocratisation) et de faire participer le public à la création artistique, autour d'un projet commun (démocratie). Dans le cadre de ces ateliers, la culture rendue accessible est celle du jeu vidéo. Pour ce faire, de nombreux animateurs apportent de la documentation à propos de ce sujet et prévoient des moments de jeux pour faire découvrir des jeux vidéo aux jeunes, différents des jeux auxquels ils jouent d'habitude. Parallèlement, les animateurs développent des activités qui placent les jeunes au centre du projet et du processus de création. Seuls ou à plusieurs, les participants ont l'occasion d'y développer leur propre jeu vidéo.

Nous avons vu que la participation était centrale aux ateliers de création de jeux vidéo. Suite à ce constat, nous avons décidé de poursuivre notre rédaction en nous interrogeant plus en détail sur les différentes formes de participation présentes au sein de ceux-ci. Pour ce faire, nous nous sommes inspirée d'une typologie proposée par Nathalie Casemajor, Ève Lamoureux et Danièle Racine. D'après cette dernière, ces ateliers peuvent être qualifiés de dispositifs de collaboration, dans lesquels les jeunes prennent une posture de collaborateurs. Ils sont alors relativement libres dans leur création, mais sont tout de même encadrés par les animateurs qui définissent le cadre de l'atelier et, dans certains cas, le sujet autour duquel se structure la création.

Pour terminer notre mémoire, nous avons cherché à comprendre si les ateliers de création de jeux vidéo pouvaient engendrer des apprentissages. À travers les écrits de chercheurs et nos observations de terrain, nous avons relevé deux apprentissages principaux : l'apprentissage de techniques informatiques et l'apprentissage d'un contenu. Dans un premier temps, les participants sont initiés à différentes techniques informatiques pour créer leur jeu vidéo. Ils peuvent alors développer des compétences en programmation, en graphisme et en édition sonore par exemple. Dans le cas où les animateurs abordent une thématique avec les jeunes par le biais de leurs ateliers, les participants peuvent également développer des connaissances sur le sujet traité. Nous avons cité l'exemple de l'atelier « Genre et jeux vidéo » qui avait pour but de sensibiliser les jeunes aux thématiques liées au genre, comme les

stéréotypes, les représentations des femmes dans les médias, etc. Nous pouvons alors nous imaginer que les jeunes ont pu développer un certain apprentissage à ce sujet. Toutefois, nous ne pouvons l'affirmer avec certitude puisque nous nous sommes basée essentiellement sur les propos des animateurs et non sur ceux des participants. Afin de nous pencher plus en détail sur la question, nous pourrions envisager une enquête plus approfondie qui interrogerait plus spécifiquement les participants.

Pour conclure, nous pouvons tout de même avancer que, de notre point de vue, les ateliers de création de jeux vidéo peuvent être qualifiés de dispositifs de médiation. En effet, ils intègrent deux grands axes de la médiation culturelle : la démocratisation et la démocratie culturelles. Ainsi, ils donnent l'occasion aux jeunes de découvrir la culture du jeu vidéo, mais aussi d'être acteurs de leur propre projet culturel, à travers la création individuelle ou collective. Ils permettent aussi de mettre en lien les jeunes et de les faire travailler sur un projet commun. En ce sens, ils répondent à l'aspect de la médiation culturelle, évoqué en début de travail, qui consiste à favoriser la communication entre différents groupes sociaux et à établir un lien social, par le biais de la culture²⁰⁰.

²⁰⁰ *Ibid.*, p.202

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

ABOUDRAR Bruno Nassim et MAIRESSE François, *La Médiation culturelle*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 2018, 128p.

BEAUD Stéphane et WEBER Florence, *Guide de l'enquête de terrain*, Paris, La Découverte, 2010, 336 p.

CHAUMIER Serge et MAIRESSE François, *La Médiation Culturelle*, Paris, Armand Colin, coll. « U », 2017, 301p.

LAFORTUNE Jean-Marie (dir.), *La Médiation culturelle : Le sens des mots et l'essence des pratiques*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2012, 222p.

HUREL Pierre-Yves, *L'expérience de création de jeux vidéo en amateur : Travailler son goût pour l'incertitude*, Thèse de doctorat, Université de Liège, 2020, 312p.

KAFI Yasmine B. et BURKE Quinn, *Connected Gaming : What Making Video Games Can Teach Us about Learning and Literacy*, Cambridge, MA, The MIT Press, 2016, 201p.

KAUFMAN Jean-Claude, *L'entretien compréhensif*, Malakoff, Armand Colin, coll. « 128 », 4^e édition, 2016, 128p.

LEJEUNE Christophe, *Manuel d'analyse qualitative : analyser sans compter ni classer*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, coll. « Méthodes en science humaines », 2^e édition, 2019, 155p.

LIÈGE GAME LAB, *Culture vidéoludique !*, Liège, Presses Universitaires de Liège, coll. « Petite Collection MSH », 2019, 144p.

PERETZ Henri, *Les méthodes en sociologie : l'observation*, Paris, La Découverte, coll. « Repères », 2004, 128 p.

SERVAIS Christine (dir.), *La médiation. Théorie et terrains*, Louvain-la-Neuve, De Boeck Supérieur, coll. « Ouvertures sociologiques », 2016, 240p.

Articles

CASEMAJOR, Nathalie, et al. (2015). « Art participatif et médiation culturelle : typologie et enjeux des pratiques », dans *Les mondes de la médiation culturelle*, vol. 1 : approches de la médiation. Paris. Éditions L'Harmattan. 2015. pp. 171-184.

COAVOUX Samuel. « La différenciation genrée des pratiques des jeux vidéo », dans : *Enjeux numériques*, n°6, 2019, p.35-38

DARRAS Bernard, « Étude des conceptions de la culture et de la médiation », dans : *MEI (Médiation et information)*, n° 19, 2003, pp.61-85

DE WILDE Julie et VAN CAMPENHOUDT Maud, « Les loisirs et pratiques culturelles des jeunes à l'ère numérique en Fédération Wallonie-Bruxelles : une analyse descriptive selon le sexe et le niveau scolaire », Bruxelles, Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles, 2019, 27p.

DUFRÊNE Bernadette et GELLEREAU Michèle, « Qui sont les médiateurs culturels ? Statuts, rôles et constructions d'images », dans : *MEI « médiation et information »* n°19, 2004, pp.163-175

DUFRÊNE Bernadette et GELLEREAU Michèle, « La médiation culturelle. Enjeux professionnels et politiques », dans : *Hermès, La Revue*, vol. 38, n° 1, 2004, pp.199-206

FRIEDBERG Erhard, « L'analyse sociologique des organisations », dans *Pour*, n°28, 1988, pp. 119-122

GELLEREAU Michèle, « Pratiques culturelles et médiation », dans Stéphane Olivesi éd., *Sciences de l'information et de la communication*. Grenoble, Presses universitaires de Grenoble, coll. « Communication en + », 2014, pp.25-41

LAFORTUNE Jean-Marie, « De la médiation à la médiation : le double jeu du pouvoir culturel en animation », dans *Lien social et Politiques*, n° 60, 2008, pp.49-50

LAMBERT Emmanuelle, « Multimédia et médiation culturelle », dans : *MEI « médiation et information »* n°18, 2003, pp.181-190

MERCIER Silvère, « Médiation numérique des savoirs dans les bibliothèques : de quoi parle-t-on ? », *L'Observatoire*, vol. 51, no. 1, 2018, pp.68-71

VANNESTE Damien, SCIEUR Philippe, LOWIES Jean-Gilles, « Faire médiation culturelle – Évolution et orientations des métiers de l'animation en centres culturels (Communauté française de Belgique) », Bruxelles, Observatoire des Politiques Culturelles, Coll. « Étude ; 2 », 2013, 104p.

Notes de cours

VANDENINDEN Elise, « Aspect de la profession de médiateur culturel » [notes prises dans le cours MEDC0010-2], Université de Liège, Liège, 2018-2019

DELBOUILLE Julie et HUREL Pierre-Yves, « Culture et médiations numériques » [notes prises dans le cours MEDC0111-1], Université de Liège, Liège, 2018-2019

Sites internet

Consultés entre juin 2020 et août 2020

Musée Royal de Mariemont. « Jeu vidéo : le passeur » [en ligne] <http://www.musee-mariemont.be/index.php?id=14746>

Métiers SIEP, « Médiateur.trice culturel.le » [en ligne] <http://metiers.siep.be/metier/mediateur-culturel-mediatrice-culturelle/>

Action Médias Jeunes, « Philosophie » [En ligne] <https://www.actionmediasjeunes.be/philosophie/>

Action Médias Jeunes, « Ateliers » [En ligne] <https://www.actionmediasjeunes.be/ateliers/>

Action Médias Jeunes, « Formations » [En ligne] <https://www.actionmediasjeunes.be/formations/>

Action Médias Jeunes, « Services » [En ligne] <https://www.actionmediasjeunes.be/services/>

Action Médias Jeunes, « Ateliers de création de jeux vidéo » [En ligne] <https://www.actionmediasjeunes.be/ateliers/atelier-de-creation-de-jeux-video/>

Arts&Publics, « Accueil » [En ligne] <https://artsetpublics.be>

Arts&Publics, « Musées & Médiation » [En ligne] <https://artsetpublics.be/pole/musees>

Arts&Publics, « Jeu vidéo & Société » [En ligne] <https://artsetpublics.be/pole/jeux-video>

Arts&Publics, « ISP & Médiation Culturelle » [En ligne] <https://artsetpublics.be/pole/isp-et-mediation-culturelle>

Le BRASS, « À propos » [En ligne] <https://www.lebrass.be/apropos/activites/>

Le BRASS, « Outils » [En ligne] <https://www.lebrass.be/outils/>

Propos recueillis lors de l'interview avec Benoit, médiateur culturel au BRASS

Le BRASS, « Écran total » [En ligne] <https://www.lebrass.be/ecrantotal/>

C-paje, « Le C-paje, c'est quoi ? » [En ligne] <http://www.c-paje.be/page/c-paje>

C-paje, « Notre dispositif formation » [En ligne] <http://www.c-paje.be/page/formation>

C-paje, « L'exposition numérique Jeunes Pensées Pixels » [En ligne] <http://www.c-paje.be/animation/projet/4>

Kodo Wallonie, « Qui sommes-nous ? » [En ligne] <https://kodowallonie.be>

Brusurf, « Qui sommes-nous ? » [En ligne] <https://brusurf.wordpress.com/qui-sommes-nous/>

Brusurf, « Qui sommes-nous ? » [En ligne] <https://brusurf.wordpress.com/qui-sommes-nous/>

Visitez Bruxelles, « Le Centre informatique Brusurf » [En ligne] <https://www.bruxelles.be/centre-informatique-brusurf>

Brusurf, « Création de jeux vidéo » [En ligne] <https://brusurf.wordpress.com/2018/12/14/creation-de-jeux-video/>

EPN de Wallonie, « A propos des EPN » [En ligne] <http://www.epndewallonie.be/a-propos-des-epn/>

Digital Wallonia, « Développement du dispositif des EPN (Espaces Publics Numériques) de Wallonie » [En ligne] <https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/100-nouveaux-epn>

EPN de Trois-Ponts, « Kids 3.0. » [En ligne] <https://epn3ponts.wordpress.com/kids-3-0/>

Kaleo asbl « #BALANCETONGEEK en forêt » <https://www.kaleo-asbl.be/fr/sejours/stages/balancetongeeek-en-foret/>

Métier SIEP « Animateur.trice socioculturel.le » <http://metiers.siep.be/metier/animateur-socioculturel-animatrice-socioculturelle/>

Conseil Supérieur de l'éducation aux medias, "L'éducation aux medias" [En ligne], <http://www.educationauxmedias.eu/educationauxmedias>

Fédération Wallonie-Bruxelles, « Éducation permanente » [En ligne], <http://www.educationpermanente.cfwb.be>

Réseau national de la médiation numérique, « La médiation numérique ? » [En ligne] <http://www.mediation-numerique.fr/presentation-mediation-numerique.html>

EPN de Wallonie, « Guide EPN » [En ligne] <http://www.epndewallonie.be/files/Image/uploads/2008/12/guideepn.pdf>

Baromètre de la société de l'information, Bruxelles : SPF Economie, 2019 [PDF] disponible sur <https://economie.fgov.be/fr/publications/barometre-de-la-societe-de-0>

Réseau national de la médiation numérique, « La médiation numérique ? » [En ligne] <http://www.mediation-numerique.fr/presentation-mediation-numerique.html>

Les cahiers de l'inclusion numérique, « Inclusion numérique » [En ligne] <https://www.inclusion-numerique.fr/definition-inclusion-numerique/>

Silvère Mercier, « Médiation numérique : réappropriation vs autonomie », [En ligne] <http://www.bibliobsession.net/2011/09/29/mediation-numerique-territoire-assmednum/>

Culture pour tous !, « La médiation culturelle numérique : définition », [En ligne] <https://www.culturepourtous.ca/professionnels-de-la-culture/accompagnement-numerique/mediation-culturelle-numerique/>

Abandonware France, Versailles : Complot à la cour du Roi Soleil, [En ligne] https://www.abandonware-france.org/ltf_abandon/ltf_jeu.php?id=1948

Culture pour tous !, « La médiation culturelle numérique : définition », *op. cit.*

Centre Culturel du Braban wallon « PLAY » [En ligne] <https://www.ccbw.be/projet/play/>

Larousse.fr, « Amateur » [En ligne] <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/amateur/2695>

Liège Game Lab « Cours JV #1 - LE JEU VIDÉO AMATEUR, avec Pierre-Yves Hurel » [Vidéo YouTube] <https://www.youtube.com/watch?v=ZC1k7RwjaUc>

Damien Djaouti, « Game Creation Tools Classification » [E, ligne]

Play-Mod & RochMedia, « Que veut dire Homebrew ? » [En ligne] <http://play-mod.rochmedia.com/que-veut-dire-homebrew>

Coder Dojo Belgium, « Cool Girls Code » [En ligne] <http://coderdojo4divas.be/fr/>

Coder Dojo Belgium, « À propos » <https://www.coderdojobelgium.be/fr/a-propos-de-coderdojo/coderdojo-belgium>

Coder Dojo Belgium, « Cool Girls Code » [En ligne] <http://coderdojo4divas.be/fr/>

Jean-Marie Lafortune, « De la médiation à la médiacion : le double jeu du pouvoir culturel en animation », *op. cit.*, pp.54-55

Les méthodes actives, « Les différentes méthodes actives, leurs intérêts et limites » [En ligne] <https://sites.google.com/site/lesmethodesactives/section-s>

Le gameplay correspond à l'ergonomie du jeu, la façon dont on y joue, la facilité avec laquelle on accomplit certaines actions, etc. source : <http://www.gameart.eu/publi/dossiers/lexique/gameplay.html>

Ceci n'est pas un jeune, « Collectif Mixité » [En ligne] <http://cecinestpasunjeune.org/index.php/collectif-mixite/>

Action Médias Jeunes, « En route vers la maison des jeunes » [En ligne] <https://actionmediasjeunes.itch.io/la-route-vers-la-mj>

Action Médias Jeunes, « Battle of equality » [En ligne] <https://actionmediasjeunes.itch.io/battle-of-equality>

Action Médias Jeunes, « Stereotype Hunter » [En ligne] <https://actionmediasjeunes.itch.io/stereotype-hunter>