

Travail de Fin d'Etudes : Potentialités du média vidéoludique en soutien de la démarche participative

Auteur : Speka, Vladyslav

Promoteur(s) : Elsen, Catherine

Faculté : Faculté des Sciences appliquées

Diplôme : Master en ingénieur civil architecte, à finalité spécialisée en ingénierie architecturale et urbaine

Année académique : 2019-2020

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/9096>

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.

Potentialités du média vidéoludique en soutien de la démarche participative : Etude de cas « LiègeCraft »

Vladyslav Speka - Travail de fin d'études réalisé en vue de l'obtention du grade de Master Ingénieur Civil Architecte

Université de Liège – Faculté des Sciences Appliquées

Année académique 2019-2020

Promotrice :

Catherine Elsen – professeur à l'Université de Liège

Résumé :

Activement inscrits dans un processus d'innovation permanente, les architectes cherchent des solutions nouvelles afin de créer des ensembles architecturaux qui répondent au mieux aux besoins des citoyens. La compréhension fine de ces besoins a toujours été un enjeu majeur de la conception architecturale, et les processus de participation citoyenne renforcent cette dimension en permettant aux citoyens d'exprimer leurs idées. Cependant ce processus présente une série de contraintes qui constituent des barrières à la participation de certaines populations. Ce mémoire propose donc d'étudier l'emploi du média vidéoludique dans le cadre d'un processus participatif, en particulier dans le contexte du projet « LiègeCraft » qui utilise ce média dans le cadre d'ateliers participatifs. Au cours de ce travail, nous réalisons des entretiens approfondis avec les participants de ce projet, mais aussi avec l'équipe organisatrice et avec des représentants de projets similaires afin de mieux comprendre les enjeux associés à ce média ainsi que les opportunités et limites qu'il présente. Nous nous intéressons également plus en détail au jeu Minecraft, employé dans le cadre de LiègeCraft, pour mettre à jour ses avantages et inconvénients et comprendre les valeurs ajoutées de ce jeu en regard de la démarche participative, et de la conception architecturale et urbaine au sens large. Nous discutons l'effet de propagation de ces ateliers participatifs et identifions un profil type particulier attiré par ces derniers, « le jeune citoyen-joueur », qui est traditionnellement difficile à motiver via une participation citoyenne classique. Finalement, les conclusions de cette étude démontrent que l'emploi du média vidéoludique dans le cas des ateliers participatifs résulte en un « empowerment » des citoyens tout en valorisant la voix des plus jeunes. Nous observons également un effet positif de ce type de démarche sur la perception et la légitimation du média vidéoludique.

Mots-Clefs : Participation citoyenne, Architecture, Aménagement urbain, Ateliers participatifs, Média vidéoludique, Minecraft