



Sciences du jeu

Appel à textes pour le numéro 16

Jeux d'évasion

Dossier thématique coordonné par Julian Alvarez, Antoine Taly et Mathieu Vermeulen

En 2019, près de 700 salles de type *Escape Game*, encore appelées « *escape room* » ou en français, « **jeux d'évasion** » sont recensées en France d'après le site www.escapegame.paris. Concrètement, un jeu d'évasion « consiste généralement à s'échapper d'une pièce ou d'une succession de pièces dans un temps limité. Pour ce faire, un groupe de joueurs doit trouver et collecter un certain nombre d'indices et d'objets afin de résoudre des énigmes. Ces éléments peuvent être cachés ou non, et peuvent être accessibles plus ou moins rapidement dans le jeu. En fonction de la mise à disposition de ces derniers, le jeu se déroulera de façon plus ou moins linéaire, ce qui influencera la difficulté générale de l'épreuve. » (Guigon, Humeau & Vermeulen, 2017). Un JE implique entre quatre et six participants en moyenne, et nécessite plutôt une approche collaborative.

Certains sites spécialisés dans les jeux d'évasion précisent que le Japon, via des sociétés comme Scrap, aurait proposé pour la première fois entre 2004 et 2007, des versions grandeur nature de jeux d'évasion se déroulant dans le monde réel.

Si les jeux d'évasion apparaissent probablement pour la première fois au Japon dans la version actuelle, des parentés peuvent être établies avec des chasses aux trésors, des rallyes (*citygames*), des courses d'orientation (*geocaching*)... Si les règles peuvent différer, nous retrouvons des similarités fortes comme le fait d'explorer, de trouver des objets et de résoudre des énigmes dans un temps souvent limité. D'autres parentés peuvent également être recensées du côté des supports vidéoludiques à l'instar du jeu vidéo anglais *Interieur* (Sprites, 1985) paru sur Amstrad CPC. Il s'agit dans ce jeu vidéo en vue subjective et en deux dimensions d'essayer de s'échapper d'un bureau.

A côté de l'exploration du passé, il est intéressant de se pencher sur les nouvelles productions ludiques qui s'inspirent des jeux d'évasion. Dans le domaine vidéoludique, on voit apparaître des sites spécialisés qui proposent des jeux d'évasion pour PC, tablette et smartphone. La modalité réalité virtuelle s'invite parfois avec des titres comme *I Expect you to die!* (Schell games, 2016) proposant au joueur d'incarner un espion en vue subjective. Enfermé dans un bureau ou encore une voiture, il doit surmonter quelques épreuves de type trouver des objets ou les positionner à des endroits clés pour avancer dans sa quête. Ce titre peut donc être assimilé par certains aspects à un jeu d'évasion. A cela s'ajoutent les *Escape Books*, des ouvrages dont la structure rappelle les livres-jeux ou « livres dont vous êtes le héros » et qui sont structurés sur le modèle des jeux d'évasion. En parallèle, le jeu de société propose de vivre des expériences inspirées des jeux d'évasion à l'instar d'*Exit* (Kosmos, 2016), d'*Escape Box* (Pixie Games, 2017) ou encore d'*Escape the room* (Think Fun, 2016). On trouve enfin des jeux de société de nature hybride, c'est-à-dire associant des aspects analogiques (jeux de cartes) avec du numérique (application sur tablette PC) à l'instar du jeu

Unlock (Space Cowboys, 2016). On découvre ainsi une multitude de supports différents pour proposer une expérience du type jeu d'évasion. Si elles ne proposent pas d'enfermer physiquement les joueurs dans une salle, le principe d'une évasion pour s'échapper d'un lieu virtuel ou imaginaire dans un temps imparti reste présent.

Le secteur du divertissement connaît un développement prononcé. Pour autant d'autres domaines s'approprient en parallèle les jeux d'évasion à l'instar de l'enseignement, de la formation, de la communication, de la santé, du recrutement et des ressources humaines, etc. Comme il ne s'agit pas uniquement de divertir, nous appelons de tels dispositifs des *Serious Escape Games* que nous pouvons traduire en français par **jeux d'évasion sérieux**.

Les différences entre langues anglaise et française nous invitent à préciser ce que nous entendons par de tels vocables : Tout d'abord, « jeu » s'entend dans notre approche comme « dispositif » ou « artefact » ou « *game* » en anglais. En effet, en français, « jeu » peut également s'entendre comme activité de jeu au sens de « *play* ». L'adjectif « sérieux » (*serious*) est à comprendre au sens « d'utilitaire ». Il s'agit ainsi de proposer des fonctions utilitaires associées au jeu, comme diffuser des messages (ex. transmettre un cours), dispenser des entraînements (ex. proposer des exercices), collecter des données (ex. évaluer). La finalité d'un jeu d'évasion sérieux est donc de s'écarter du seul divertissement. Le titre *100 objets* (YS Interactive, 2017) est par exemple une application pour smartphone qui reprend les codes des JE pour promouvoir en filigrane une exposition éponyme au musée de Valenciennes.

Les jeux d'évasion sérieux peuvent faire l'objet de nombreuses innovations sur le plan technologique, ludo-pédagogique, artistique, économique ou encore de celui des usages. Il s'agit sans doute d'un objet frontière qui permet de convoquer et de fédérer de manière cohérente un ensemble de technologies diverses issues du numérique, de la robotique ou des objets connectés avec des activités collaboratives comme le co-design, le jeu d'entreprise, la ludo-pédagogie, etc.

Sur le plan scientifique, l'étude des jeux d'évasion, sérieux ou non, comme celle du jeu renvoie à la pluridisciplinarité des sciences du jeu et peut conduire à mobiliser, entre autres, l'informatique, la biologie, les neurosciences, les sciences de l'éducation, les sciences de l'information et de la communication, les sciences de gestion, les sciences de la santé, etc. Enfin, sur le terrain du jeu, tant les jeux d'évasion sérieux (JES) que les jeux d'évasion (JE) semblent à même de pouvoir hybrider les jeux analogiques et numériques.

Ce dossier se propose de réunir des articles qui étudient les jeux d'évasion dans le sens le plus large, ou des jeux qui mobilisent des principes proches. La liste des pistes proposées ci-dessous n'est en rien exclusive d'autres approches ou thématiques.

- **Questionner les règles associées aux JE et JES :** La notion de jeu d'évasion implique souvent d'être enfermé, de résoudre des énigmes dans un temps donné et de communiquer. Est-ce une constante ? Peut-on trouver des jeux d'évasion qui s'affranchissent de telles caractéristiques ? En outre, que signifie sur un plan éthique d'enfermer des personnes ? Quels sont les effets de « l'enfermement » des joueurs ? Comment cela se traduit-il en dehors du cadre des loisirs ? Est-ce applicable et transposable dans des écosystèmes comme le milieu scolaire par exemple ?
- **Etudier les dispositifs JE et JES :** Des hybridations semblent pouvoir s'opérer entre différents types de jeux, analogiques (jeux de société, jeux de rôle...) et numériques (jeux vidéo, jeux électroniques...) au sein des jeux d'évasion ou des jeux d'évasion sérieux sur les plans de la technologie, du game design, du contenu artistique, des usages, etc. Que peuvent signi-

fier de telles convergences ? Est-ce que les JE et les JES représentent une forme de convergence de différents jeux existants ? S'agit-il d'objets frontières ?

- **Explorer l'histoire des JE et JES :** Comme tout jeu, les jeux d'évasion et des jeux d'évasion sérieux connaissent une histoire, ou peut-être plusieurs. Quelles sont les sources d'inspirations des JE et des JES ? Quels sont les acteurs associés à ces types de jeux ?
- **Etudier les utilisateurs et concepteurs de JE et JES :** Qui jouent à des jeux d'évasion ou des jeu d'évasion sérieux ? A quelles fréquences ? Existerait-il des caractérisations d'utilisateurs ? Qui produit des JE ou des JES ? Dans quelles conditions ? Dans quels buts ? Avec quelles ressources ? Qui commande ces dispositifs ?
- **Etudier les aspects utilitaires :** Les jeu d'évasion présentent-ils des aspects « utilitaires » potentiels ? De quels types ? En présence de quels types d'utilisateurs ? Dans quels conditions ou contextes se développent de tels aspects utilitaires ? A contrario, existe-t-il des contextes, des conditions d'utilisations, des manières de jouer ou d'utiliser les différents types de jeux d'évasion qui risquent de « diluer le jeu » comme l'écrit Gilles Brougère (2012) dans le cas des *Serious Games* ?
- **Etudier les pratiques et les usages :** Que font les joueurs de jeux d'évasion sérieux ou non ? Quelles sont les modalités de collaboration que l'on peut recenser entre les joueurs ? Perçoit-on des stratégies similaires dans la manière de se répartir les rôles entre joueurs d'une partie à l'autre ? Comment les tâches se répartissent-elles entre les joueurs ? Que se passe-t-il pour les joueurs qui perdent ou qui ne répondent pas aux demandes des autres joueurs ? Quelles influences peut avoir le contexte lorsque le jeu se déroule en dehors de la sphère des loisirs (séminaire d'entreprise, agence de recrutement, formation, école...) ?

Organisation scientifique

La réponse à cet appel se fait en deux temps.

Dans un premier temps, les auteurs désirant répondre à cet appel peuvent envoyer aux responsables du dossier une proposition n'excédant pas 5000 signes avant le 1^{er} avril 2020. Les responsables du dossier leur répondront quant à l'adéquation de celle-ci au projet.

Dans un deuxième temps, qu'ils/elles aient ou non soumis une proposition préalable, les auteurs envoient leur article au plus tard le 30 septembre 2020 ainsi que les éléments demandés en fichier joint (le nom du fichier est le nom de l'auteur) au format rtf. ou doc. Ce fichier est composé des éléments suivants :

1. le titre de l'article et le nom du (des) auteur(s) avec leur rattachement institutionnel et contact courriel ;
2. un résumé de 1000 signes, espaces compris, en français et en anglais ;
3. une liste de mots-clefs (5 à 8) en français et en anglais ;
4. l'article, d'une longueur de 25 000 à 50 000 signes, espaces compris, devra respecter les indications aux auteurs. Une autre version de l'article, entièrement anonyme (références, nom de l'auteur, etc.), devra également être jointe pour évaluation ;
5. une courte biographie du (des) auteur(es).

Ces documents sont envoyés par courrier électronique à Julian Alvarez (julian.alvarez@espe-Inf.fr), Antoine Taly (taly@ibpc.fr) et Mathieu Vermeulen (mathieu.vermeulen@imt-lille-douai.fr).

Calendrier

- 1^{er} avril 2020 : date limite pour soumettre une proposition (phase facultative)
- 15 mai 2020 : Retour sur les résumés
- 30 septembre 2020 : date limite de réception des articles
- 15 janvier 2021 : avis aux auteurs des articles après expertise en double aveugle
- 15 mars 2021 : date limite de remise de la 2^e version des articles
- 2^e semestre 2021 : parution du numéro

Bibliographie

BROUGERE G. (2012). « Le jeu peut-il être sérieux ? Revisiter Jouer/Apprendre en temps de serious game » *Australian Journal of French Studies*, 49(2), 117-129.

BORREGO, C., FERNANDEZ, C., BLANES, I., & ROBLES, S. (2017). « Room escape at class: Escape games activities to facilitate the motivation and learning in computer science ». *Journal of Technology and Science Education*, 7(2), 162-171.

CLARKE, S., PEEL, D. J., ARNAB, S., MORINI, L., KEEGAN, H., & WOOD, O. (2017). « escapED: a framework for creating educational escape rooms and Interactive Games For Higher/Further Education ». *International Journal of Serious Games*, 4(3), 73-86.

GUIGON, G., HUMEAU, J. & VERMEULEN, M. (2017). « Escape Classroom : un escape game pour l'enseignement ». *9^e Colloque Questions de Pédagogie dans l'Enseignement Supérieur (QPES 2017)*, Jun 2017, Grenoble, France.

KINIO, A. E., DUFRESNE, L., BRANDYS, T., & JETTY, P. (2019). « Break out of the Classroom: The Use of Escape Rooms as an Alternative Teaching Strategy in Surgical Education ». *Journal of surgical education*, 76(1) : 134-139

KOLAR, T. (2017). « Conceptualising tourist experiences with new attractions: the case of escape rooms ». *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, 29(5), 1322-1339.

NICHOLSON, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

STASIAK, A. (2016). « Escape rooms: A new offer in the recreation sector in Poland ». *Turyzm*, 26(1), 31-47.