

ITOIZ, Marie, DROT, Romuald (2020). *Escape game patrimonial : outil ludique de médiation ? La Lettre de l'OCIM*. No 188. Mars-avril 2020. pp 14-21.

Introduction

Marie Itoiz est Docteure en histoire des sciences et des techniques ainsi que chercheuse associée à l'université Paris-Saclay. Enseignant et chercheur en physique nucléaire, Romulad Drot est chargé de mission pour la diffusion des Sciences et du Patrimoine scientifique à l'université Paris-Saclay. Il a notamment conçu l'exposition « Que mangerons-nous demain ? » pour laquelle Marie Itoiz a également contribué.

Dans cet article, les auteurs exposent les choix et étapes de conception de *l'escape game Panique au Lure !* réalisé dans le cadre du projet de protection et valorisation du patrimoine scientifique et technique de l'Université Paris-Sud. Ils interrogent notamment la pertinence d'un tel outil, celui-ci n'est-il qu'un simple jeu ou une véritable médiation ?

Développement

1. synthèse article

Le texte, scindé en cinq courts chapitres, revient sur le processus de création de *Panique au Lure !* L'origine de ce projet découle d'une volonté de valorisation du patrimoine scientifique, en œuvre depuis quelques années déjà au sein du Musée de la lumière et de la matière : Science ACO. Ainsi, le but était de proposer une animation combinant médiation scientifique et valorisation du patrimoine, tout en permettant au public de manipuler des objets de la collection (microscope, goniomètre, diffractomètre) à travers un moment ludique.

Le choix d'interagir avec les objets, préalablement modifiés pour le bon déroulement du jeu, découlait d'une envie que le public s'approprié les lieux, l'énigme et appréhende au mieux la dimension scientifique de celle-ci. Dans le même ordre d'idée et afin d'être cohérent avec l'emplacement et les instruments réels, le scénario s'est axé sur une intrigue réaliste correspondant à l'histoire du musée et des objets utilisés.

Finalement, une analyse succincte du comportement des joueurs retranscrit la manière dont ceux-ci ont appréhendé les énigmes et de quelle manière la cohésion du groupe s'est faite. Les auteurs insistent notamment sur l'importance d'avoir un maître de jeu, qui aide les participants en difficultés.

2. Analyse personnelle

Les différents chapitres permettent d'avoir une vision relativement globale du processus de création de *Panique au Lure !* et peuvent ainsi donner des pistes pour la création d'autres *escape game*. Cependant, et même si ce n'était pas le sujet direct de l'article, il aurait été intéressant de faire un parallèle avec l'utilisation d'une telle médiation dans le monde du patrimoine scientifique ; y-a-t-il d'autres musées des sciences qui créent de tels dispositifs ? ou *Panique au Lure !* est précurseur dans ce domaine ? Les auteurs expliquent avoir essayé différents jeux de ce type pour en saisir la mécanique, mais il n'est pas mentionné si ceux-ci étaient fait dans le cadre d'une valorisation patrimoniale ou pour un but totalement ludique. Malgré une petite impression de « rester sur sa faim » à la lecture de cet article, celui-ci reste très intéressant et enrichissant.

Conclusion

A travers cet article et leur expérience *in situ* de *l'escape game*, les auteurs montrent qu'il est possible de créer une médiation ludique, incluant une participation active du public, tout en permettant un acquis de connaissances à celui-ci. Cette approche, se développant de plus en plus dans le monde patrimonial, permet d'attirer un public habituellement peu friand et connaisseur de tels lieux, et amène une vision différente de ceux-ci.