

2019-2020

Master 1 Archives

S'EVADER AUX ARCHIVES

*Ludification et escape games dans les services
d'archives comme moyen de conquête de
nouveaux publics*

THIBAUT WACRENIER

Sous la direction de Madame Bénédicte Grailles

Jury

Patrice Marcilloux : professeur en archivistique à l'Université d'Angers

Bénédicte Grailles : maîtresse de conférences à l'Université d'Angers

Soutenu le 11 juin 2020





2019-2020

Master 1 Archives

S'EVADER AUX ARCHIVES

*Ludification et escape games dans les services
d'archives comme moyen de conquête de
nouveaux publics*

THIBAUT WACRENIER

Sous la direction de Madame Bénédicte Grailles

Jury

Patrice Marcilloux : professeur en archivistique à l'Université d'Angers

Bénédicte Grailles : maîtresse de conférences à l'Université d'Angers

Soutenu le 11 juin 2020



**L'auteur du présent
document vous
autorise à le partager,
reproduire,
distribuer et communiquer
selon
les conditions suivantes :**



- Vous devez le citer en l'attribuant de la manière indiquée par l'auteur (mais pas d'une manière qui suggérerait qu'il approuve votre utilisation de l'œuvre).
- Vous n'avez pas le droit d'utiliser ce document à des fins commerciales.
- Vous n'avez pas le droit de le modifier, de le transformer ou de l'adapter.

**Consulter la licence creative commons complète en français :
<http://creativecommons.org/licences/by-nc-nd/2.0/fr/>**

Ces conditions d'utilisation (attribution, pas d'utilisation commerciale, pas de modification) sont symbolisées par les icônes positionnées en pied de page.



AVERTISSEMENT

L'université n'entend donner aucune approbation ni improbation aux opinions émises dans les travaux des étudiant·es : ces opinions doivent être considérées comme propres à leurs auteurs.

ENGAGEMENT DE NON-PLAGIAT

Engagement à signer et à joindre à tous les rapports, dossiers, mémoires ou thèse

Je, soussigné Thibault Wacrenier

déclare être pleinement conscient que le plagiat de documents ou d'une partie d'un document publiée sur toutes formes de support, y compris l'internet, constitue une violation des droits d'auteur ainsi qu'une fraude caractérisée. En conséquence, je m'engage à citer toutes les sources que j'ai utilisées pour écrire ce rapport ou mémoire.

signé par l'étudiant le 26 / 05 / 2020



REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord à remercier ma tutrice de mémoire, Madame Bénédicte Grailles, pour ses nombreux conseils avisés qui m'ont aidé à avancer dans mes recherches.

Je tiens aussi à remercier les archivistes qui ont participé à mon enquête orale : Hélène Saudrais des archives de la Confédération française démocratique du travail (CFDT), Delphine Lelarge des archives départementales des Vosges et Patricia Delauney des archives départementales d'Ille-et-Vilaine. Je remercie aussi Jean-Yves Le Clerc pour ses compléments d'information sur la politique culturelle des archives départementales d'Ille-et-Vilaine ainsi que Mikaël Bougenières des archives municipales de Cambrai pour son témoignage par écrit.

Plus généralement, je suis très reconnaissant des services d'archives ayant répondu à mon questionnaire.

Je remercie aussi la solidarité de mes camarades de classe et leurs échanges très fructueux.

Enfin, je tiens à remercier ma famille pour son soutien indéfectible pendant cette période si particulière.

SOMMAIRE

Avertissement.....	3
Engagement de non-plagiat	5
Remerciements.....	7
Sommaire.....	9
Introduction	13
PREMIERE PARTIE : LA LUDIFICATION DANS LES SERVICES D'ARCHIVES COMME MOYEN DE CONQUETE DE NOUVEAUX PUBLICS	17
I. Nouveaux publics, nouvelle politique culturelle des archives	17
A. L'évolution des publics	17
1. La segmentation des publics	18
2. La fréquentation culturelle des archives	20
3. Le vieillissement des publics	22
B. Une offre culturelle plus large et plus innovante	23
1. La place de la médiation culturelle dans les services d'archives.	24
2. Les archives, un espace culturel	25
3. Les archives, un terrain d'expérimentation	29
II. Le jeu comme intermédiaire entre les institutions culturelles et leurs publics	32
A. Comment le jeu a investi les espaces culturels ?.....	33
1. Le jeu : une pratique culturelle courante	33
2. L'expérimentation des musées, des monuments historiques et des bibliothèques	34
3. L'appropriation du jeu par les archivistes	39
B. Pourquoi jouer ? Les objectifs de la ludification.....	40
1. Les objectifs communicationnels	40

2. Les objectifs pédagogiques.....	45
III. L'intégration du jeu dans la politique culturelle d'un service d'archives	48
A. Les outils de la ludification	48
1. L'apport du numérique	48
2. Le soutien des professionnels du jeu et des acteurs culturels locaux	49
3. La communication	51
B. Evaluer l'adéquation entre le jeu, les fonds mis en valeur, la politique du service et les publics	52
1. L'avis du public	52
2. Comment évaluer un jeu ?	53
Bibliographie.....	57
Etat des sources.....	65
DEUXIEME PARTIE : LES <i>ESCAPE GAMES</i> : UN OUTIL DE MEDIATION ADAPTE ?	73
I. L'<i>escape game</i>, une pratique récente aux archives	73
A. L' <i>escape game</i> , un jeu qui investit les espaces culturels et patrimoniaux	74
1. L'essor des <i>escape games</i> dans les sites touristiques	74
2. Le développement des <i>escape games</i> aux archives	75
B. L' <i>escape game</i> , un jeu qui modernise l'image des archives	80
1. Attirer de nouveaux publics.....	80
2. Donner une plus grande visibilité au service.....	82
II. L'<i>escape game</i>, un outil qui se prête bien au monde des archives	83
A. Des thématiques et des mécaniques de jeu qui font découvrir l'histoire et le monde des archives aux joueurs.....	83
1. Plonger le joueur dans une histoire autour des archives et du patrimoine	83

2. Apprendre par le jeu	90
B. Une manière de valoriser le service et ses collections	95
1. Découvrir autrement les services d'archives	96
2. Valoriser les fonds d'archives par le jeu.....	101
III. Les apports de l'<i>escape game</i> dans les pratiques professionnelles de l'archiviste et dans sa relation avec le public	102
A. Un projet qui demande de l'investissement	102
1. Réfléchir au projet	102
2. L'investissement humain, financier et temporel.....	104
3. Les apports personnels et professionnels.....	108
B. Un public globalement satisfait	111
1. La communication autour de l' <i>escape game</i>	111
2. Les profils des participants	113
3. Des retours très positifs	115
Conclusion	121
Annexes.....	125
Annexe 1 : Guide d'entretien avec Hélène Saudrais	125
Annexe 2 : Inventaire chrono-thématique pour l'entretien avec Hélène Saudrais	127
Annexe 3 : Transcription d'extraits de l'entretien avec Hélène Saudrais	129
Annexe 4 : Guide d'entretien avec Patricia Delauney.....	135
Annexe 5 : Inventaire chrono-thématique pour l'entretien avec Patricia Delauney.....	137
Annexe 6 : Transcription d'extraits de l'entretien avec Patricia Delauney	139
Annexe 7 : Guide d'entretien avec Delphine Lelarge	143

Annexe 8 : Inventaire chrono-thématique pour l’entretien avec Delphine Lelarge.....	145
Annexe 9 : Transcription d’extraits de l’entretien avec Delphine Lelarge	147
Annexe 10 : Témoignage par écrit de Mikaël Bougenières, responsable des archives municipales de Cambrai	153
Annexe 11 : Questionnaire envoyé aux services d’archives ayant mis en place un <i>escape game</i>	161
Annexe 12 : Tableau de recensement des <i>escape games</i>	163
Table des annexes	183
Table des illustrations	185
Table des matières	187
Abstract	191
Résumé.....	191

INTRODUCTION

En octobre 2020 aura lieu une formation proposée par l'association des archivistes français (AAF) intitulée « Archiviste-communicant : utiliser le jeu dans le contexte professionnel »¹. Cette formation, à destination des archivistes en lien avec les publics, a pour objectif de savoir utiliser le jeu dans une formation individuelle ou collective. Cet atelier avait déjà été proposé en 2019 avec l'intitulé suivant : « Inclure le jeu dans les actions de médiation du service d'archives ». Il semblerait que le milieu professionnel des archivistes prenne en compte le jeu comme un nouvel outil de communication, de médiation et de formation. Les recherches universitaires à ce sujet sont très récentes et encore peu nombreuses, notamment à propos des caractéristiques de l'intégration du jeu dans les services d'archives, que l'on observe aussi dans les musées, les sites historiques ou les bibliothèques et concernant ce que cela change dans les relations des services avec leurs publics. Ce mémoire de recherche s'inscrit dans la continuité des travaux déjà menés sur le sujet.

La ludification dans les services d'archives se manifeste par une application des mécanismes de jeu dans le domaine des archives, par des activités proposées sous forme de jeux. Le jeu semble devenir un outil de médiation pour les archives, c'est-à-dire un moyen de mettre en relation un public avec une offre culturelle. Proposer des animations ludiques aux archives témoigne d'une volonté des archivistes de renouveler leur offre et leur image, de s'adapter aux pratiques nouvelles qui voient le jour en cherchant de nouveaux moyens de valoriser leurs fonds. En effet, le jeu est une pratique culturelle courante dont les jeunes générations, public que les archivistes cherchent à toucher, sont adeptes. Quelques initiatives sont apparues à la fin des années 2000 et au début des années 2010 mais la ludification dans les archives semble s'être concrètement développée à partir de 2015. Les archivistes ont imaginé des *serious games* en ligne, des jeux grandeur

¹ Voir <https://www.archivistes.org/Archiviste-communicant-utiliser-le-jeu-dans-un-contexte-professionnel-COMPLET>

nature à proposer à leurs publics. L'*escape game* est un des jeux qui a investi les services d'archives depuis 2016. Dans sa forme initiale, l'*escape game* est un jeu où il faut s'échapper d'une pièce dans un temps limité en cherchant des indices et en résolvant des énigmes. C'est un jeu à la mode depuis une dizaine d'années. Certains services d'archives l'ont adapté afin de faire découvrir le monde des archives et du patrimoine historique. C'est pourquoi il est intéressant de consacrer l'étude de cas à cet exemple de jeu. Ce mémoire s'intègre dans une réflexion plus large sur la valorisation culturelle des archives et les rapports des services d'archives et des archivistes à leurs publics. L'un des intérêts de ce travail de recherche est d'analyser l'évolution des procédés de médiation, en partant notamment du colloque « Quelle politique culturelle pour les services éducatifs des Archives ? » qui a lieu en 2005 à Lyon². La ludification peut être considérée comme un des aspects de la volonté d'innovation des archivistes.

Ainsi, dans un service d'archives, le jeu est-il un moyen adapté pour attirer et fidéliser de nouveaux publics ? Comment adapter la formule du jeu au domaine des archives ? Une évaluation de ces activités ludiques est-elle réalisée ? A propos des *escape games*, comment est-ce devenu une activité appréciée des métiers du patrimoine, en particulier des archives ? Que peut apporter l'organisation d'un *escape game* pour un service d'archives dans sa relation avec le public et dans la valorisation de ses collections ?

Pour répondre à ces questions, une recherche documentaire a été menée sur la médiation culturelle dans les services d'archives, dans un premier temps, puis sur la ludification dans les espaces culturels et patrimoniaux. La revue bibliographique s'est en effet élargie aux musées et aux bibliothèques car les questionnements autour du jeu coïncident. L'étude de cas a d'abord commencé par un recensement exhaustif des *escape games* mis en place par des services d'archives. Puis, afin de collecter plus d'informations, un questionnaire a été envoyé à chaque service concerné. Des données quantitatives ont été récoltées mais aussi des données plus qualitatives et des documents complémentaires. Enfin, une enquête orale a été mise

² Direction des archives de France, *L'action éducative et culturelle des archives : actes du Colloque « Quelle politique culturelle pour les services éducatifs des archives ? », Hôtel de ville de Lyon, les 1er et 3 juin 2005*, Paris, 2007, 311 p.

en place pour comprendre plus en détail la création d'un *escape game* par un service d'archives et les enjeux d'un tel projet.

Toute cette démarche a pour objectif de savoir si les activités ludiques proposées par les services d'archives attirent un public qui n'a pas l'habitude de venir aux archives et si elles sont adaptées au domaine des archives. L'objectif est aussi de savoir si créer un jeu aux archives, notamment un *escape game*, nécessite une ouverture à la créativité et la collaboration des archivistes et si cela représente un investissement considérable.

Dans la première partie, on montrera la manière dont les archivistes ont intégré le jeu dans leur offre culturelle pour attirer de nouveaux publics. On analysera d'abord l'évolution de la politique culturelle des archives. Puis, on mettra en évidence les objectifs, les caractéristiques et les impacts de la ludification dans les services d'archives. Dans la seconde partie, on analysera plus concrètement un exemple de jeu proposé aux archives, l'*escape game*, qui est devenu un outil de médiation permettant au public de s'évader dans le monde des archives et un projet original et enrichissant pour les archivistes.

PREMIERE PARTIE : LA LUDIFICATION DANS LES SERVICES D'ARCHIVES COMME MOYEN DE CONQUETE DE NOUVEAUX PUBLICS

Dans un service d'archives, le jeu est-il un moyen adapté d'attirer et de fidéliser de nouveaux publics ? Pour répondre à cette question, il est essentiel, dans un premier temps, de revenir sur l'évolution de la politique culturelle des archives en la mettant en parallèle avec l'évolution des publics. Puis il sera intéressant d'établir un historique de l'intégration du jeu au sein des institutions culturelles et d'en souligner les raisons. Enfin, pour revenir au domaine des archives, on analysera la manière dont le jeu s'intègre à la politique culturelle des archives.

L'objectif de cette première partie est de connaître les caractéristiques de la ludification dans les services d'archives afin de voir comment elles s'appliquent pour la création d'un *escape game* par des archivistes.

I. NOUVEAUX PUBLICS, NOUVELLE POLITIQUE CULTURELLE DES ARCHIVES

Les archivistes s'adaptent à l'évolution de leurs publics, à l'évolution des pratiques culturelles. Les services d'archives semblent s'affirmer en tant qu'acteur culturel au même titre que les bibliothèques ou les musées en proposant une offre culturelle de plus en plus large et innovante.

A. L'évolution des publics

Les études sur les publics d'archives tendent à segmenter les publics pour distinguer plusieurs profils. Elles permettent de mettre en évidence une fréquentation culturelle des archives plus importante et un vieillissement du public.

1. La segmentation des publics

Si on parle des « publics », c'est qu'il n'y a pas qu'un seul type de personnes qui vient aux archives. Les profils et les motivations des visiteurs sont très variés.

Tout d'abord, une distinction peut être faite entre les lecteurs et le grand public. On sait que, vers la fin du XXe siècle, les personnes qui consultent des archives ne sont pas tous des érudits ou des universitaires. Parmi les lecteurs, on retrouve aussi des généalogistes et des chercheurs amateurs. Dans son étude sur les publics³ datant de 2003, Lucien Mironer note ces différences. Son enquête, initiée en 1999, avait pour objectif de « permettre, grâce à une meilleure connaissance des profils et des besoins des lecteurs, d'améliorer l'accueil des différentes catégories de publics et de diversifier les actions en leur direction »⁴. Lucien Mironer propose une segmentation des publics des archives départementales et communales⁵ avec différentes catégories de lecteurs : les chercheurs professionnels, dont les universitaires et les généalogistes ; les chercheurs amateurs ; les usagers ponctuels qui viennent pour des documents administratifs, reprenant la catégorisation initiée par la Direction des Archives de France dans ses enquêtes statistiques annuelles. Il distingue les lecteurs du public scolaire et du grand public, qui correspond aux personnes qui visitent les expositions et participent aux activités culturelles. Ce public s'est développé en même temps que la valorisation dans les années 1990. Un peu plus tard dans son étude, il montre qu'une partie des lecteurs s'intéresse aussi aux différentes activités du service⁶, que ce soient les expositions temporaires ou les conférences. 48% du public des lecteurs étudiés ont visité au moins une exposition présentée aux archives départementales ou communales. Ce pourcentage monte même à 78% pour les lecteurs enseignants et chercheurs.

La typologie des publics s'est renouvelée avec les progrès technologiques. L'essor d'Internet a poussé les services d'archives à créer leur propre site Web à partir du début des années 2000 et à y publier de plus en plus de ressources utiles

³ Lucien Mironer, *Les publics des archives départementales et communales*, Ministère de la Culture, 2003, 216 p.

⁴ Ibid., p. 12.

⁵ Ibid., p. 16.

⁶ Ibid., p. 133.

aux chercheurs, à savoir des instruments de recherche ou des documents numérisés. Les archivistes ont vu le nombre de personnes consultant leur site augmenter tandis que le nombre de lecteurs en salle a diminué, comme le montre Brigitte Guigueno dans le rapport du Service Interministériel des Archives de France (SIAF) sur les publics : « Désormais en archives départementales, pour 1 lecteur inscrit en salle, ce sont 100 visiteurs uniques sur internet. »⁷ En effet, les sites Internet offrent une plus grande accessibilité des ressources archivistiques au public, qui peut les consulter à distance. Les recherches des internautes sont très majoritairement d'ordre généalogique puisque les services d'archives mettent à disposition l'état-civil en ligne en respectant les délais de communicabilité. L'internaute peut tout aussi bien être un retraité adepte de la généalogie, un étudiant qui souhaite consulter des documents d'archives en ligne pour un travail sans avoir besoin de se déplacer, ou une personne curieuse qui regarde les contenus numériques proposés par le site. Désormais, trois catégories de publics sont distinguées : les lecteurs, le public culturel et les internautes. Brigitte Guigueno parle de « triple public »⁸. D'ailleurs, elle se réfère à l'étude de Laure Ciosi⁹ sur la politique des publics dans les services d'archives¹⁰. Dans ce rapport, elle propose une distinction différente de celle entre les publics d'érudits ou spécialisés et le grand public. Elle fait une segmentation entre les usagers directs, ceux qui utilisent les fonds et les usagers indirects, ceux qui ont un accès aux archives sans passer le seuil de la salle de lecture ou le stade de la recherche. Les lecteurs et les internautes qui consultent des documents numérisés, des instruments de recherche sont dans la première catégorie tandis que le public des activités culturelles et les internautes qui consultent les ressources

⁷ Brigitte Guigueno, Emmanuel Pénicaut, *Enquêtes sur les lecteurs, les internautes et les publics des activités culturelles, dans les services publics d'archives (2013-2014)*, 2015, [en ligne] disponible sur

https://francearchives.fr/file/08ccbaa3654282501138a7739ac59dbecc364552/static_8431.pdf (consulté le 9 novembre 2019), p. 29-30.

⁸ Ibid., p. 69.

⁹ Voir <https://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/notices/62545-la-politique-des-publics-dans-les-services-d-archives>

¹⁰ B. Guigueno, E. Pénicaut, *Enquêtes sur les lecteurs, les internautes et les publics des activités culturelles*, op.cit., p. 9.

culturelles en ligne comme les expositions virtuelles sont dans la deuxième. Brigitte Guigueno pousse plus loin la réflexion sur les usages des publics, en particulier dans une autre étude qu'elle a dirigée, celle de la société Lordculture sur les publics des activités culturelles¹¹. De cette enquête, en sont ressortis cinq profils-types parmi les publics d'archives : les « réguliers mono-activité », ceux qui viennent pour la même activité, que ce soit la consultation d'archives ou les activités culturelles ; les « réguliers multi-activités », ceux qui viennent régulièrement aux animations culturelles et en salle de lecture ou ceux qui participent à tous les types d'activités culturelles (expositions, conférences, lecture d'archives) sans consulter d'archives ; les « visiteurs ponctuels », ceux qui se déplacent aux archives pour une recherche ou une activité culturelle spécifique ; les « primo-visiteurs avec intention », ceux qui viennent pour une activité spécifique dont ils ont eu connaissance ; les « primo-visiteurs passants », ceux qui sont passés devant le bâtiment par hasard et qui, en y entrant, ont découvert un service qui leur était méconnu. Dans l'étude, une répartition des personnes interrogées entre ces différents profils-types a été effectuée : 45% sont des visiteurs réguliers, 30% sont des « primo-visiteurs avec intention », 21% sont des visiteurs ponctuels et 4% sont des « primo-visiteurs passants ». Ainsi, faire ces études permet d'avoir une meilleure connaissance des publics des archives et de se rendre compte de la diversité des profils. Ce savoir est essentiel pour les archivistes désirant proposer des activités culturelles adaptées aux publics.

2. La fréquentation culturelle des archives

Depuis les années 1990, le public culturel est de plus en plus nombreux et sa fréquentation des archives dépasse désormais celle, traditionnelle, des salles de lecture. En s'appuyant sur l'enquête de Brigitte Guigueno sur les publics, on peut démontrer que le nombre de personnes participant aux activités culturelles et éducatives est plus élevé que le nombre de lecteurs inscrits en salle : « Dans les archives départementales, on compte aujourd'hui 1 lecteur inscrit en salle pour 7

¹¹ Société Lordculture, *Étude des publics des activités culturelles dans le réseau des archives départementales et municipales en France métropolitaine*, Paris, Service interministériel des Archives de France, 2015, 90 p. [en ligne] disponible sur https://francearchives.fr/file/a05ae5bd9170d03ca150497c236fa767d5f5bb84/static_8410.pdf (consulté le 9 novembre 2019).

participants aux activités culturelles (scolaires compris). »¹² Si on regarde les résultats de l'enquête annuelle du SIAF de 2018¹³, on voit que, dans l'onglet « Valorisation », sur les 101 services ayant répondu, on dénombre en tout 277 771 séances de travail¹⁴ en salle de lecture pour 418 043 visiteurs d'expositions. Dans son rapport concernant l'année 2013, le SIAF mettait déjà en avant cette tendance, en reprenant une observation faite par le personnel des archives municipales de Lyon : « On vient maintenant bien plus aux Archives pour une manifestation culturelle que pour faire une recherche. »¹⁵ Par ailleurs, cette évolution se distinguait déjà en 2005, puisque les membres du colloque « Quelle politique culturelle pour les services éducatifs des Archives ? »¹⁶ soulignaient que les archives n'étaient pas seulement fréquentées par des lecteurs : « Les Archives ne sont plus le domaine privilégié d'un public captif qui vient « consommer » l'archive dans le cadre de ses recherches ou d'une pratique en amateur de l'histoire. »

A l'occasion des Journées européennes du patrimoine (JEP), la plupart des services d'archives mettent en place des actions à destination de leurs publics, comme des visites des magasins d'archives ou des activités ludiques. Cet événement qui se déroule en septembre est un bon moyen pour les archivistes d'attirer des visiteurs qui ne sont jamais venus aux archives auparavant.

¹² B. Guigueno, E. Pénicaud, *Enquêtes sur les lecteurs, les internautes et les publics des activités culturelles*, op.cit., p. 69.

¹³ Voir <https://francearchives.fr/article/37978>

¹⁴ Voir les grilles d'enquête sur <https://francearchives.fr/fr/article/38380> : « Il s'agit des séances de travail consacrées à la consultation des archives. Une personne étant venue le matin et l'après-midi est comptée pour une séance. Une personne venant deux jours de suite est comptée pour deux séances. Les séances concernent tout type d'activité des lecteurs, et pas seulement la consultation d'articles impliquant manutention dans les dépôts et prise en compte par le logiciel de gestion des communications : doivent être également comptabilisées (ou du moins estimées) les séances consacrées à la consultation de microfilms ou de cédéroms disponibles en libre-service et des fichiers numériques consultables en intranet (sur serveur local). »

¹⁵ Service interministériel des Archives de France, *Des archives en France 2013*, L'activité des services d'archives, Paris, SIAF, 2014, p. 31.

¹⁶ Direction des archives de France, *L'action éducative et culturelle des archives...*, op.cit.

Brigitte Guigueno s'est intéressée à ce public dans son étude parue en 2015¹⁷. Elle souligne que 78% des personnes interrogées et s'étant rendu aux archives dans le cadre des JEP étaient des primovisiteurs, c'est-à-dire des visiteurs qui venaient pour la première fois aux archives. C'est un public qui est majoritairement différent du public des lecteurs. Elle précise, avec d'autres statistiques, que sur les 22% qui se sont déjà rendus aux archives, la moitié n'est venue qu'une seule fois auparavant et que les habitués – ceux qui sont allés aux archives plus de cinq fois – ne représentent que 19% des visiteurs déjà venus, soit 4% des personnes interrogées en tout. Grâce aux réponses des sondés, Brigitte Guigueno dessine une typologie propre au public des JEP. Elle en retire que c'est un public socialement plus populaire que les autres publics, un public d'origine locale et qui recherche un savoir, pour 92% d'entre eux. Par ailleurs, organiser des animations au moment des JEP semble être une bonne façon de fidéliser les publics. Brigitte Guigueno montre que le public est souvent très satisfait de sa visite aux archives et une partie des visiteurs souhaite revenir. Parmi les personnes interrogées, 50% sont désireux de consulter des archives en salle de lecture, 27% veulent participer à d'autres activités et 38% comptent consulter le site Internet du service. Dans la conclusion de son étude, elle affirme que les JEP sont un moyen pour les services d'archives de renouveler leurs publics : « Venant en grande majorité pour la première fois et d'ancrage local, ce type de public – qui est plus séduit par la gratuité – se révèle un vivier intéressant pour le renouvellement de l'audience des archives. »¹⁸

3. Le vieillissement des publics

Si les publics des archives ont évolué ces dernières années avec l'augmentation du nombre de chercheurs amateurs, d'internautes et de visiteurs participant aux activités culturelles, les services d'archives peinent à attirer les plus jeunes générations. Les archivistes constatent un vieillissement de leurs publics. Dans son étude, Brigitte Guigueno le montre très bien en s'appuyant sur la moyenne d'âge des visiteurs¹⁹. La moyenne est de 54 ans pour les lecteurs inscrits, 60 ans pour les

¹⁷ B. Guigueno, E. Pénicaud, *Enquêtes sur les lecteurs, les internautes et les publics des activités culturelles*, op.cit., p. 21-27 : Le public des Journées européennes du patrimoine

¹⁸ Ibid., p. 69.

¹⁹ Ibid., p. 16.

internauts et 51 ans pour les visiteurs des JEP. C'est le public le plus jeune mais on voit bien que la moyenne reste élevée. D'ailleurs, dans la partie sur les visiteurs des JEP, Brigitte Guigueno s'intéresse à l'âge de ce public²⁰. Près de la moitié (45%) ont entre 45 et 65 ans tandis que 10% d'entre eux sont des élèves ou des étudiants et seulement 2% ont moins de 18 ans. On voit bien ici que le jeune public représente une faible partie du public des archives. Néanmoins, cette tendance n'est pas propre aux archives. On peut faire ce même constat dans les bibliothèques, par exemple. Dans son étude sur les pratiques culturelles des Français, Olivier Donnat met en évidence un « vieillissement général des publics »²¹. Il montre que, concernant les activités culturelles comme la visite de musées ou d'expositions, l'âge moyen des publics augmente, notamment parce que les espaces culturels sont de plus en plus fréquentés par les personnes âgées et moins par les jeunes générations : « Sur l'axe juvénile/senior, la période 1973-2008 est dominée par une tendance générale au vieillissement des « publics de la culture » qui fait écho à celui de la population française dont l'âge moyen a augmenté de trois ans en trente-cinq ans, mais renvoie également à la participation culturelle désormais plus forte des seniors et, dans certains domaines, à un recul de celle de la population jeune. »²² L'étude du graphique sur l'évolution de l'âge moyen des participants entre 1981 et 2008²³ permet de constater que les personnes visitant un musée ou une exposition d'art étaient âgées de 38 ans en moyenne en 1981 contre 44 ans en 2008. Ainsi, face au vieillissement de leurs publics, les services d'archives comme d'autres institutions culturelles tentent d'attirer un public plus jeune, en particulier pour les activités culturelles proposées.

B. Une offre culturelle plus large et plus innovante

L'action culturelle est l'un des aspects importants des archives. Selon le dictionnaire de terminologie archivistique, l'action culturelle correspond aux « activités d'un service d'archives destinées à faire connaître au public l'existence et

²⁰ Ibid., p. 21.

²¹ Olivier Donnat, *Pratiques culturelles, 1973-2008*, Ministère de la Culture et de la Communication, 2011, p. 28.

²² Ibid., p. 31.

²³ Ibid., p. 32.

l'intérêt scientifique ou artistique des fonds et collections qu'il conserve et à les mettre ainsi en valeur par le biais d'expositions, de conférences, de publications, de visites, etc. »²⁴. La valorisation est désormais une des missions fondamentales des archivistes et ceux-ci s'efforcent de proposer des activités culturelles à destination de leurs publics.

1. La place de la médiation culturelle dans les services d'archives

En règle générale, la médiation culturelle est « un ensemble d'actions visant, par le biais d'un intermédiaire [...], à mettre en relation un individu ou un groupe avec une proposition culturelle ou artistique [...], afin de favoriser son appréhension, sa connaissance et son appréciation »²⁵. Elle répond à un double enjeu. D'une part, elle répond à un enjeu de démocratisation culturelle puisqu'elle favorise l'accès du plus grand nombre aux valeurs patrimoniales. D'autre part, elle répond à un enjeu de démocratie culturelle en permettant la valorisation des expressions culturelles des populations. Yves Jammet, qui a participé au colloque sur l'action éducative et culturelle des archives, applique cette idée aux archives²⁶. Il affirme que la médiation culturelle favorise l'accès au patrimoine à ceux qui n'ont pas l'habitude d'aller aux archives et facilite l'appropriation des fonds par les publics. Il ajoute aussi que ces actions de médiation par les services d'archives sont fortement ancrées au niveau territorial, en particulier pour les archives municipales et départementales. Il y a un lien de proximité qui se crée avec le public. C'est d'ailleurs pour cela que les élus favorisent la médiation des institutions culturelles de leur territoire. Anne-Catherine Marin l'explique dans un article de *La Gazette des archives*²⁷. La médiation culturelle est souvent une demande des élus, afin de favoriser une démocratisation culturelle de proximité et de créer du lien social.

²⁴ Direction des archives de France, *Dictionnaire de terminologie archivistique*, 2002, p. 8.

²⁵ Bruno Nassim Aboudrar et François Mairesse, *La médiation culturelle*, Paris, Presses Universitaires de France, 2018, p. 3.

²⁶ Yves Jammet, « Réfléchir le projet culturel et la médiation ? Quelles stratégies pour l'action culturelle ? », dans Direction des archives de France, *L'action éducative et culturelle des archives*, op.cit., p. 183-189.

²⁷ Anne-Catherine Marin, « Archivistes, tous médiateurs ? Petites réflexions sur les pratiques professionnelles », *La Gazette des archives*, n° 247, n° 3, 2017, p. 147.

Les archivistes peuvent être considérés comme des médiateurs culturels puisque, par le biais d'activités, ils partagent un savoir, transmettent des connaissances. Bruno-Nassim Aboudrar et François Mairesse détaillent le rôle du médiateur culturel dans leur ouvrage²⁸. Ils considèrent que les établissements culturels sont des lieux d'apprentissage en dehors du contexte scolaire et que ce sont les médiateurs culturels qui transmettent un savoir au public. D'ailleurs, ils s'interrogent sur le mode de transmission des connaissances. Ils se demandent si le médiateur doit partager l'information telle quelle à un public passif ou s'il essaye d'amener le public à chercher à comprendre et à connaître des informations, par le biais de l'observation et de la déduction. En fait, cela dépend de l'information que l'on veut transmettre et du public à qui on s'adresse : est-ce que ce sont des enfants ou des adultes, des habitués ou des néophytes ? On voit bien ici l'intérêt des établissements culturels, et donc des archives, à connaître les publics auxquels ils s'adressent pour développer des actions culturelles. Les services d'archives communiquent de plus en plus avec leurs publics par le biais de la médiation culturelle. Ils font usage de plusieurs modes de partage de connaissances différents, tels que les expositions ou les activités ludiques, pour toucher un maximum de personnes. Par conséquent, on peut dire que la médiation culturelle a une place essentielle au sein d'un service d'archives.

2. Les archives, un espace culturel

Alors que les institutions politiques rattachent les archives au patrimoine et à la culture, les archivistes semblent plus considérer leur service comme un service administratif : « contrairement aux autres secteurs patrimoniaux, les archives sont la seule entité à n'avoir pas la dimension culturelle comme unique finalité, puisqu'elles sont services administratifs avant d'être services culturels. »²⁹ La valorisation est absente de la formule des « 4C »³⁰, communément utilisée pour résumer le métier d'archiviste. Mais, en réalité, la revendication des archives

²⁸ B.-N. Aboudrar et F. Mairesse, *La médiation culturelle*, op.cit.

²⁹ Association des archivistes français, *Abrégé d'archivistique principes et pratiques du métier d'archiviste*, Paris, AAF, 2012, p. 295.

³⁰ Les « 4C » correspondent à la collecte, au classement, à la conservation et à la communication des documents d'archives.

comme service administratif relève plus de la posture professionnelle. Si cela s'avère moins évident que pour les musées ou les bibliothèques, les archives sont aussi des espaces culturels. Comme dit précédemment, la valorisation, que l'on peut rattacher à la médiation culturelle, est une des missions fondamentales de l'archiviste. Déjà, on remarque que dans les manuels d'archivistique comme l'*Abrégé d'archivistique* de l'Association des archivistes français, c'est une mission systématiquement incluse dans les activités de l'archiviste. Elle est aussi présente dans les référentiels métier, plus précisément dans la partie sur les activités de l'archiviste, au même titre que le classement ou la conservation. En outre, elle fait partie intégrante de l'organigramme du SIAF au sein de la sous-direction de la communication et de la valorisation des archives. Enfin, c'est une mission inscrite dans la législation. En effet, la mission de valorisation est spécifiée dans l'article 65 de la loi 83-663 relative à la répartition des compétences entre les communes, les départements, les régions et l'Etat³¹, dans l'article L212-6 du Code du patrimoine³² ou encore dans le Décret n° 2013-788 du 28 août 2013 portant statut particulier du corps des conservateurs du patrimoine³³. De plus, valoriser les fonds de son service

³¹ *Loi n° 83-663 du 22 juillet 1983 complétant la loi n° 83-8 du 7 janvier 1983 relative à la répartition de compétences entre les communes, les départements, les régions et l'Etat*, 22 juillet 1983, art. 65. : « L'Etat exerce un contrôle technique sur l'activité du personnel scientifique et technique des communes, départements et régions chargé de procéder à l'étude, à la conservation et à la mise en valeur du patrimoine. »

³² *Code du Patrimoine*, art. L212-6. : « Les collectivités territoriales sont propriétaires de leurs archives. Elles en assurent elles-mêmes la conservation et la mise en valeur. »

³³ *Décret n° 2013-788 du 28 août 2013 portant statut particulier du corps des conservateurs du patrimoine*, 28 août 2013, art. 3. : « Les conservateurs du patrimoine, quel que soit leur grade, exercent des responsabilités scientifiques et techniques visant notamment à inventorier, recoler, étudier, classer, conserver, entretenir, enrichir, mettre en valeur et faire connaître le patrimoine. Ils peuvent participer à cette action par des enseignements ou des publications. Ils peuvent être appelés à favoriser la création littéraire ou artistique dans leur domaine de compétence particulier. Ils exercent notamment leurs fonctions dans des services déconcentrés, des services de l'administration centrale, des services à compétence nationale ou des établissements publics. Ils peuvent se voir confier des missions particulières portant sur l'ensemble du territoire ou sur une zone géographique déterminée. Ces missions peuvent avoir un caractère administratif, scientifique, technique ou pédagogique. Ils participent au développement de la recherche. Ils ont vocation à exercer des fonctions de direction des établissements ou services assurant les missions mentionnées au premier alinéa du présent article. »

est une mission que les archivistes tiennent à cœur. François Burgy, archiviste à la ville de Genève l'a très bien exprimé lors des journées d'études organisées en 2010 à Louvain-la-Neuve sur « La valorisation des archives » : « Tout bien considéré, il apparaît légitime d'affirmer que les archivistes valorisent les archives [...], parce qu'ils aiment les archives, parce qu'ils aiment leur discipline, parce qu'ils aiment leur profession. Le bonheur archivistique est une puissante motivation à s'engager, par la valorisation des archives, à faire connaître et reconnaître les archives [. . .] dans des cercles toujours plus larges de la société. » En réalité, on peut dire que les archives sont à la fois un service administratif et un espace culturel. Bente Jensen et Charlotte Jensen l'expliquent dans l'article « The Archives' Perception of the Users-the Users' Perception of the Archives »³⁴. Selon les auteures, l'archiviste est partagé entre deux rôles : il est à la fois au service de l'administration mais il est aussi une composante essentielle de la vie culturelle locale.

La valorisation permet de donner à voir une autre image des archives. Elles sont souvent méconnues ou mal connues du grand public. Les services d'archives ont longtemps été perçus comme des services seulement accessibles aux érudits et n'étant pas en phase avec leur temps. Les actions culturelles sont donc essentielles pour les archivistes dont l'objectif est d'apporter plus de visibilité aux archives et de moderniser leur image poussiéreuse. C'est un défi pour la profession, comme le montre Brigitte Guigueno dans son étude³⁵. Par le biais d'activités culturelles et de la diffusion de la programmation, les archivistes valorisent leur service, montrent que ce sont des lieux ouverts et accessibles à tous. L'étude sur les publics des activités culturelles de la société Lordculture apporte des précisions concernant l'objectif de visibilité des archivistes³⁶. Les archives profitent d'événements culturels majeurs pour attirer de nouveaux publics et montrer que le service est un acteur culturel à part entière : les JEP, des journées portes ouvertes, la Journée internationale des archives, les commémorations d'événements historiques comme

³⁴ Bente Jensen, Charlotte S.H Jensen, « The Archives' Perception of the Users-the Users' Perception of the Archives », *Comma*, n° 3, 2005, p. 1-8.

³⁵ B. Guigueno, E. Pénicaud, *Enquêtes sur les lecteurs, les internautes et les publics des activités culturelles*, op.cit., p. 40-41.

³⁶ Société Lordculture, *Étude des publics des activités culturelles*, op.cit., p. 5.

la Première Guerre mondiale. À travers leurs actions, les archivistes montrent que leur service est accessible, qu'il ne s'adresse pas qu'aux érudits et aux chercheurs professionnels. Ils veulent ouvrir le bâtiment des archives à un maximum de personnes et faire de leur service un espace culturel, un lieu chaleureux, voire un tiers-lieu³⁷. En tout cas, c'est ce que souhaitaient les archivistes Ariane James-Sarazin et Isabelle Rambaud dans l'article « Les archives à la rencontre de leur public. Les services éducatifs »³⁸ en 2006 : « Enfin, faire venir jusqu'à soi un public plus large, c'est aussi accepter de détourner les archives, en tant que lieu patrimonial, de leur vocation première pour en faire un lieu culturel comme un autre, que l'on aime fréquenter et où il se passe toujours quelque chose. »

C'est ce que dit aussi Laure Ciosi dans son rapport sur la politique des publics des services d'archives, publié en 2013 : « Via leurs actions, ces services s'attellent à faire sortir les archives de leur carcan purement historique et scientifique, en dévoilant « la diversité des facettes des archives », tant du point de vue des domaines que des périodes historiques qu'elles touchent, aux personnes qui ne connaissent ni ne fréquentent ces services »³⁹. Elle souligne aussi que les services d'archives sont des acteurs culturels locaux : « Il s'agira dès lors de prendre une place au sein de la dynamique territoriale dans l'objectif de devenir un acteur reconnu et mobilisé dans des actions pédagogiques, culturelles, scientifiques et artistiques territoriales. »⁴⁰ Ainsi, par leur programmation culturelle, les archives deviennent un acteur culturel local reconnu, intégré dans une dynamique territoriale, que ce soit à l'échelle de la ville, du département ou de la région. Les

³⁷ Le tiers-lieu est un espace de sociabilité et d'échange qui n'est ni le domicile, ni le travail.

³⁸ Ariane James-Sarazin, Isabelle Rambaud « Les archives à la rencontre de leur public. Les services éducatifs », *La Gazette des archives*, n° 204, 2006, p. 275.

³⁹ Laure Ciosi, *La politique des publics dans les services d'archives. Étude sur la politique des publics et ses partenariats fonctionnels dans le réseau des archives municipales, départementales et régionales en France métropolitaine*, Ministère de la Culture et de la Communication, Direction générale des patrimoines, Service interministériel des Archives de France en partenariat avec le Département de la politique des publics, 2013, [en ligne] disponible sur https://francearchives.fr/file/0ee6f84284d0f3507f11075a75fe3cd96198cdbcdbd/static_7087.pdf (consulté le 9 novembre 2019), p. 12.

⁴⁰ Ibid., p. 13.

archives sont des espaces culturels locaux, car, comme le montre Franck Burckel⁴¹ dans son article « Nouveaux usages, nouveaux publics pour les archives », la communication et la médiatisation autour des actions des services les font reconnaître en tant que maillon de l'offre culturelle aux côtés des musées et des bibliothèques.

Depuis les années 2000, l'offre culturelle des services d'archives s'élargit, comme en témoigne Ariane James-Sarazin et Isabelle Rambaud : « C'est ouvrir les Archives au théâtre et à la création littéraire [...], à la musique [...], aux arts plastiques, à la photographie contemporaine [...], au cinéma, afin de favoriser le dialogue entre expressions culturelles différentes. »⁴² La diversification des activités proposées s'accélère depuis le début des années 2010. Dans son étude sur les publics, Brigitte Guigueno cite plusieurs de ces activités : les expositions, les ateliers, les conférences, les projections de films, les spectacles, les jeux, en précisant que « ces activités ont conduit à faire reconnaître les archives comme structure patrimoniale à part entière »⁴³. Cette offre se rapproche de celle présentée par les bibliothécaires. En proposant des animations variées, les archivistes comptent bien attirer un panel de public plus large.

3. Les archives, un terrain d'expérimentation

Dans l'offre culturelle des services d'archives, ce sont les expositions qui sont les plus récurrentes. On vient de voir que l'offre se diversifiait de plus en plus depuis les années 2000 environ. Ces dernières années, les archivistes programment de nouvelles activités aux visiteurs afin de renouveler leur politique culturelle et de s'adapter aux pratiques d'une société qui évolue constamment. C'est une manière pour les archives d'être des espaces en adéquation avec leur temps. Dans son article sur la valorisation publié en 2016, Elodie Belkorchia, archiviste chargée du pôle archives audiovisuelles, dématérialisation et valorisation de la mairie

⁴¹ Franck Burckel, « Nouveaux usages, nouveaux publics pour les Archives », *La Gazette des archives*, n° 222, 2011, p. 143.

⁴² A. James-Sarazin, I. Rambaud « Les archives à la rencontre de leur public. Les services éducatifs », op.cit., p. 275.

⁴³ B. Guigueno, E. Pénicaut, Enquêtes sur les lecteurs, les internautes et les publics des activités culturelles, op.cit., p. 10.

d'Aubervilliers, montre, en prenant appui sur les résultats de l'enquête annuelle du SIAF de 2013, que les archivistes sont toujours à la recherche d'innovations en matière de médiation culturelle⁴⁴. L'enquête révèle que 22% des propositions culturelles des services interrogés relèvent d'une catégorie « autres ». On voit bien ici que des activités autres que les expositions ou les conférences sont proposées, que l'offre culturelle est variée. Néanmoins, on peut aussi dire qu'en 2013, les changements ne sont pas encore réellement pris en compte car la catégorie « autres » reste assez floue. Selon Anne-Catherine Marin, dans un article de *La Gazette des archives*, ces expérimentations convergent vers une approche plus sensible de l'action culturelle : « donner à vivre une expérience plutôt que donner à voir une exposition »⁴⁵. Elle considère que les archives sont vectrices d'émotions et font plonger le visiteur dans l'atmosphère d'une époque. C'est ce qu'affirmait aussi Patrice Marcilloux en conclusion de la XIVe journée d'étude d'archivistique portant sur la valorisation culturelle : « Au programme classique de vulgarisation et de démocratisation de la culture, une place nouvelle s'est dégagée autour de l'émotion, de la sensibilité et du rapport de chacun à l'histoire individuelle. »⁴⁶

Un des aspects principaux de l'innovation culturelle aux archives est le numérique. Proposer des contenus numériques permet de capter le public internaute, d'offrir du contenu culturel aux personnes ne pouvant se rendre aux archives, tels que des expositions virtuelles, des applications, des jeux en ligne. Dans l'article « La diffusion des archives ou les 12 travaux des archivistes à l'ère du numérique », Yvon Lemay et Anne Klein montrent ce que peut apporter le numérique pour la médiation culturelle des archives. Un des travaux des archivistes est d'« élargir le cadre de référence des archives »⁴⁷. Sur Internet, les services d'archives peuvent, par exemple, créer des concours où les participants doivent

⁴⁴ Elodie Belkorchia, « La valorisation : mutation(s) dans le temps long », *La Gazette des archives*, n° 244, 2016, p. 199.

⁴⁵ A.-C. Marin, « Archivistes, tous médiateurs ? Petites réflexions sur les pratiques professionnelles », *op.cit.*, p. 150.

⁴⁶ Patrice Marcilloux, « Conclusions de la XIVe journée d'étude d'archivistique d'Angers », *ALMA*, [en ligne] disponible sur <https://alma.hypotheses.org/1917> (consulté le 29 janvier 2020).

⁴⁷ Yvon Lemay et Anne Klein. « La diffusion des archives ou les 12 travaux des archivistes à l'ère du numérique », *Les Cahiers du numérique*, n° 8, 2012, p. 26-28.

utiliser les archives à des fins artistiques. Ces concours sont diffusés plus largement car le numérique permet plus de partage, d'interactivité. C'est un moyen de dépoussiérer l'image des archives et de donner accès aux documents tout en mettant en valeur la création artistique. Pour les auteurs, le numérique assure une plus grande visibilité des archives. Ils proposent d'ailleurs l'idée d'un portail culture.fr qui serait un « annuaire spécialisé proposant une sélection de ressources culturelles et artistiques en ligne »⁴⁸ concernant les archives. Pour prendre un exemple plus précis, on peut s'intéresser à l'offre culturelle des archives départementales d'Ille-et-Vilaine. Jean-Yves Le Clerc, chef du service Nouveaux usages des archives et gestion de l'établissement (dont l'acronyme est Nuage) dans cette institution, en parle dans la revue professionnelle suisse *Arbido*⁴⁹. Le volet numérique est un aspect important de la politique culturelle de ce service. Depuis 2010, de nombreux projets voient le jour : des expositions virtuelles, des applications mobiles en 2011-2012 utilisant la géolocalisation⁵⁰, un jeu de géocaching en partenariat avec le comité départemental de tourisme de Haute Bretagne intitulé « La forêt d'Arthur » et le jeu pédagogique « Classe 1914, ne m'oubliez pas » en 2016. Ces projets sont effectués à l'aide de professionnels du développement numérique. Pour Jean-Yves Le Clerc, cette offre numérique est une manière de s'adresser à de nouveaux publics, en particulier les jeunes générations qui sont très présentes sur le Web et qui sont habituées aux nouvelles technologies. Il parle même de « cercle vertueux du numérique dans les archives » puisque « les sites d'archives sont très fréquentés par des internautes ou des généanutes [...] à qui les services d'archives vont proposer d'autres contenus, sous forme numérique, comme alternative à ceux que ces derniers consultent habituellement ». Les pistes du numérique sont donc bien explorées par les archivistes pour renouveler leur offre culturelle.

Par ailleurs, les archivistes font appel à des artistes pour imaginer de nouvelles formes d'action culturelle. C'est une façon de montrer que les archives sont un lieu

⁴⁸ Ibid., p. 35.

⁴⁹ Jean-Yves Le Clerc, « La diversification de l'offre culturelle des archives sur Internet : un exemple français avec les Archives départementales d'Ille-et-Vilaine », *arbido*, n° 1, 2018.

⁵⁰ « Arthur Regnault, Architecte-Voyageur » : application conçue par la société Camineo, qui propose trois itinéraires routiers sur les traces de l'architecte Arthur Regnault.

culturel qui rentre en connexion avec d'autres formes d'expression culturelles. Dans leur projet scientifique, culturel et éducatif pour 2017-2020, les Archives nationales font un bilan pour 2013-2016. Elles soulignent que les archivistes ont collaboré avec différents artistes⁵¹ : des photographes, des musiciens, des dessinateurs⁵², des ingénieurs du son et de la vidéo, des danseurs.

Dans son rapport annuel de 2017, le SIAF prend en compte ces nouveaux aspects de la médiation culturelle qui font des services d'archives des laboratoires d'innovations⁵³ : « Les Journées européennes du patrimoine continuent à être plébiscitées par les services, qui rivalisent d'imagination pour animer les visites : parcours théâtralisés (Ain), jeux (Alpes-de-Haute-Provence, Nord), expérimentations de réalité virtuelle (Vosges). » Ils constatent que « les outils itinérants [...], ainsi que les outils virtuels, sont très utilisés et permettent notamment de pallier les difficultés de déplacement »⁵⁴.

II. LE JEU COMME INTERMEDIAIRE ENTRE LES INSTITUTIONS CULTURELLES ET LEURS PUBLICS

Le jeu est de plus en plus employé par les institutions culturelles comme une approche différente destinée à attirer de nouveaux publics. Cela suit la tendance à la ludification des apprentissages. Si l'on reprend la définition de David Helgason, fondateur d'Unity Technologies⁵⁵, la ludification est l'ensemble des mécanismes du jeu appliqués à d'autres domaines. Dans le domaine du patrimoine et de la culture, on voit se développer beaucoup de *serious games*. Concernant cette

⁵¹ *Projet scientifique, culturel et éducatif des Archives nationales 2017-2020*, Ministère de la Culture et de la Communication, 2016, p. 23.

⁵² Voir le mémoire de recherche d'Anaïs Barbet, sous la direction de Bénédicte Grailles, *Archives et bande dessinée : vers une évolution de la médiation (1999-2018)*, 2018, 175 p. [en ligne] disponible sur <http://dune.univ-angers.fr/fichiers/17008278/2018HMAR9055/fichier/9055F.pdf> (consulté le 13 février 2020).

⁵³ Service interministériel des Archives de France, *Des archives en France 2017, L'activité des services d'archives*, Paris, SIAF, 2018, p. 28.

⁵⁴ Ibid., p. 32.

⁵⁵ Voir <https://blogs.unity3d.com/2010/01/14/2010-trends/>

catégorie de jeu, Julian Alvarez, docteur en science de l'information et de la communication, dans sa thèse *Du Jeu vidéo au Serious game : approches culturelle, pragmatique et formelle*, la définit comme une « application informatique, dont l'objectif est de combiner à la fois des aspects sérieux (serious) tels, de manière non exhaustive, l'enseignement, l'apprentissage, la communication, ou encore l'information, avec des ressorts ludiques issus du jeu vidéo (game) »⁵⁶.

A. Comment le jeu a investi les espaces culturels ?

Le jeu, pratique culturelle courante dans notre société, suscite l'intérêt des institutions culturelles et patrimoniales. Elles considèrent qu'il peut être un outil pédagogique pouvant attirer de nouveaux visiteurs et améliorer leur visibilité.

1. Le jeu : une pratique culturelle courante

La culture du jeu dans notre société a très bien été analysée par Céline Meneghin⁵⁷ dans l'article « Le jeu comme bien culturel et commun ». Elle rappelle que le jeu est devenu un produit massivement acheté dans les années 1950 et qu'avec le développement de l'informatique, les jeux vidéo sont apparus. Elle considère le jeu comme une activité sociale⁵⁸ : « Dans notre société des loisirs où l'épanouissement personnel a pris une place prépondérante, cela est d'autant plus primordial. » De nos jours, la pratique du jeu est très développée. Le marché du jeu se porte bien avec un chiffre d'affaires annuel de trois millions d'euros et un réseau dense de plus de quatre cents boutiques spécialisées en France. De plus en plus d'événements autour du jeu ont lieu comme le Festival international des jeux de Cannes, qui existe depuis 1987 et qui accueille plus de cent mille personnes à chaque fois. La valeur de partage est associée au jeu, en témoigne les nombreuses associations et clubs de jeux ainsi que des communautés de joueurs très actives sur Internet.

⁵⁶ Julian Alvarez, *Du Jeu vidéo au Serious game : approches culturelle, pragmatique et formelle*, Université Toulouse, 2007, p. 9.

⁵⁷ Céline Meneghin, « Le jeu comme bien culturel et commun » dans Julien Devriendt, *Jouer en bibliothèque*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib 2015, p. 16-24.

⁵⁸ Ibid., p. 18.

La ludification, ou *gamification*, est aussi une pratique devenue courante, ce qui s'explique notamment par une généralisation croissante de la pratique des jeux vidéo. C'est ce que constate Thierry Robert, spécialiste des *serious games* en bibliothèque et animateur du blog Ludicité, dans son article « La gamification de la bibliothèque »⁵⁹ : « Le concept d'utiliser le jeu et le plaisir pour motiver les jeunes et les travailleurs se retrouve sous différentes formes à l'intérieur de la majorité des sociétés et des cultures. » Par conséquent, ce concept suscite l'intérêt des institutions culturelles car proposer des jeux à son public, c'est démontrer qu'elles s'adaptent aux pratiques de notre société actuelle.

2. L'expérimentation des musées, des monuments historiques et des bibliothèques

Les *serious games* suscitent d'abord l'intérêt de l'Education Nationale. Elle voit le jeu comme un outil pédagogique à destination des élèves. Les initiatives sont encouragées par le Ministère. Des blogs sur les *serious games* se créent comme le blog « Jeux Sérieux Créteil »⁶⁰, blog académique sur les usages des jeux sérieux.

Les initiatives des musées et des monuments historiques sont d'abord ponctuelles vers la fin des années 2000 puis se multiplient dans les années 2010. Elles répondent à une envie de changer l'expérience des visiteurs. C'est ce qui est montré dans l'article « Gamification in Local Intangible Cultural Heritage Museum for Children : A Case Design »⁶¹, publié en 2019. Cette volonté de renouvellement résulte du constat que les musées attirent moins les nouvelles générations. Dans l'article, les auteurs prennent l'exemple des musées qui valorisent le patrimoine culturel immatériel, où on y trouve souvent beaucoup de tableaux de texte. Ces musées semblent moins fréquentés par le public. Ils s'appuient sur une étude d'Oliver Smith intitulée « Why You Don't Want to Go to a Museum » et sur son

⁵⁹ Thierry Robert, « La gamification de la bibliothèque » dans Julien Devriendt, *Jouer en bibliothèque*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib 2015, p. 122.

⁶⁰ Voir <http://jeuxserieux.ac-creteil.fr/>

⁶¹ Yuchen Weng, Tao Shen, Sihuang Chen et Bing Xiao, « Gamification in Local Intangible Cultural Heritage Museums for Children : A Case Design », *Design, User Experience, and Usability. Application Domains*, Cham, Springer International Publishing, 2019, p. 233-245.

article « 21 Reasons Why I Hate Museum » paru dans *The Telegraph*⁶². Il pense qu'il y a un manque d'interaction entre les visiteurs et les expositions mais aussi entre les visiteurs eux-mêmes. Selon les auteurs de l'article sur la gamification, le jeu favorise l'interaction et améliore l'efficacité de l'apprentissage. Le développement d'expositions interactives dans les musées est une bonne idée pour susciter l'intérêt des plus jeunes. L'interaction est un élément essentiel pour changer l'expérience des visiteurs. On peut retrouver cette idée dans l'article « La gamification des dispositifs de médiation culturelle : Quelle perception et quel impact sur l'expérience de visite ? Le cas de la corderie Royale »⁶³. Il faut noter que Juliette Passebois-Ducrot, une des auteures, est enseignante chercheuse à l'IAE de Bordeaux et s'intéresse aux processus de valorisation des expériences de visiteurs de musées. Elles citent un extrait de l'article « L'innovation dans les musées et lieux de patrimoine en France et dans le monde : cahier des tendances 2014 »⁶⁴ du Club Innovation & Culture France (CLIC France) qui s'intéresse à l'innovation dans le domaine du patrimoine et de la culture : « La visite d'un musée ou d'un lieu de patrimoine ne peut ainsi plus se résumer à un parcours passif mais doit devenir une expérience, pendant laquelle le visiteur devient acteur. Une nouvelle forme d'expérience, durant laquelle le visiteur interagit avec le lieu, avec ses collections, avec ses expositions et avec les autres visiteurs. » Les auteures considèrent que le jeu, par sa dimension interactive, peut être un moyen pour les musées et les lieux patrimoniaux de transformer l'expérience des visiteurs.

Le jeu est devenu un instrument de médiation in-situ, communément utilisé par les musées et les lieux patrimoniaux. Il y a différents types de jeux proposés dans ces espaces. En premier lieu, on peut mentionner les jeux vidéo, les parcours-jeux sur tablette, sur smartphone, pour découvrir un monument historique ou les collections d'un musée. Par exemple, le musée royal de Mariemont a lancé un jeu

⁶² Voir <https://www.telegraph.co.uk/travel/lists/21-reasons-why-i-hate-museums/>

⁶³ Juliette Passebois-Ducrot, Florence Euzéby, Sarah Machat et 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, France, 2015, 29 p.

⁶⁴ Voir <http://www.club-innovation-culture.fr/linnovation-dans-les-musees-et-lieux-de-patrimoine-en-france-et-dans-le-monde-cahier-des-tendances-2014/>

vidéo intitulé « Le Passeur » en 2016, à l'occasion de deux expositions égyptiennes⁶⁵. C'est un jeu pour les enfants de 10 à 14 ans, qui les initie à la mythologie égyptienne et leur fait découvrir des antiquités égyptiennes. En second lieu, on peut évoquer les jeux grandeur nature, plus précisément les jeux de piste, de rôle ou d'enquête grandeur nature. Des musées ont organisé des *escape games*, comme le musée des Automates à Falaise d'août à novembre 2018⁶⁶. Dans cet *escape game*, les participants doivent résoudre des énigmes et reconstituer des engrenages pour remettre en marche des automates. D'autres ont proposé des jeux de rôle ou des jeux d'enquête à leurs publics. Le 21 mai 2016, lors de la Nuit des Musées, le Musée de la Contrefaçon à Paris a organisé deux séances de *murder party*⁶⁷. Les participants devaient chercher des indices dans le musée afin d'élucider le crime. Ces jeux grandeur nature permettent d'explorer différemment les musées ou les monuments historiques et favorisent une immersion totale. Mais le jeu peut aussi être un outil de communication et de valorisation en ligne pour les musées et les monuments historiques, afin que les joueurs puissent découvrir ces espaces et leur histoire sans se déplacer. C'est le cas du *serious game* « OFabulis » créé par le Centre des monuments nationaux en 2014⁶⁸. C'est à la fois un jeu « point and click », c'est-à-dire, un jeu où on doit chercher des indices pour résoudre des énigmes, et un MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Games) où les joueurs développent des avatars et coopèrent pour progresser dans l'histoire. « OFabulis » fait découvrir dix-neuf monuments aux joueurs dont la basilique cathédrale de Saint-Denis, le château de Vincennes, l'abbaye de Cluny et la maison de Georges Clémenceau. L'objectif du jeu pour le Centre des monuments nationaux est de faire découvrir autrement le patrimoine culturel aux jeunes adultes et de les inciter à venir visiter les monuments historiques présentés dans le jeu.

⁶⁵ Voir <http://www.musee-mariemont.be/index.php?id=14746>

⁶⁶ Voir <https://www.ouest-france.fr/normandie/falaise-14700/falaise-un-escape-game-au-musee-des-automates-6498943>

⁶⁷ Voir <https://musee-contrefacon.com/programmation-culturelle/murder-party-dans-les-coulisses-du-musee-de-la-contrefacon/>

⁶⁸ « OFabulis, un jeu sérieux pour faire découvrir 19 monuments français », *Club Innovation & Culture CLIC France* [en ligne], 20 octobre 2014, disponible sur <http://www.club-innovation-culture.fr/ofabulis-un-jeu-serieux-pour-faire-decouvrir-19-monuments-francais/> (consulté le 17 janvier 2020).

Quand les *serious games* commencent à se développer dans les musées et les monuments historiques, les bibliothèques sont encore en marge de ce phénomène. Néanmoins, il faut mentionner que la pratique du jeu en bibliothèque est une pratique ancienne. Françoise Legendre le rappelle dans son rapport⁶⁹ sur le jeu en bibliothèque. En effet, dans les années 1960-1970, les bibliothécaires proposaient des jeux à destination des enfants. C'était un moyen de se démarquer des modes d'apprentissage plus classiques de l'école. Au moment de l'essor des *serious games* dans les musées, des essais ont été faits mais ils n'ont pas trouvé leur public. En fait, l'introduction du jeu en bibliothèque passe par l'ouverture des bibliothécaires et des publics. Andrew Walsh, dans son entretien pour le *Bulletin des bibliothèques de France*, l'explique⁷⁰ : « La principale barrière est bien souvent la confiance des bibliothécaires dans leurs capacités pédagogiques. » Il peut y avoir une réticence de la part des membres de l'équipe, comme le montrent Myriam Gorsse et Cécile Swiatek dans l'article « Place au jeu » : « Les résistances les plus marquées ne sont donc pas celles des décideurs. Les équipes, en revanche peuvent ne pas se reconnaître dans ces actions et opposer une certaine résistance aux programmes ludiques. »⁷¹ Elles prolongent leur raisonnement en recommandant de sensibiliser et former le personnel aux compétences professionnelles et techniques liées à la mise en place d'un jeu. Il y a aussi des réticences d'une partie du public. Les usagers n'ont pas l'habitude d'apprendre de manière ludique et créative. C'est pourquoi les bibliothécaires essaient de réfléchir aux objectifs de leurs projets afin de les adapter au contexte et au public cible.

Les *serious games* ont commencé à se faire une place au sein des bibliothèques au début des années 2010. Les bibliothécaires ont d'abord mis en valeur des jeux déjà existants en les proposant, par exemple, sur le site Internet de leur bibliothèque.

⁶⁹ Françoise Legendre, *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile*, février 2015, [en ligne] disponible sur <https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Livre-et-Lecture/Documentation/Publications/Rapports-de-l-IGB/Jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile> (consulté le 15 mars 2020), p. 32.

⁷⁰ Andrew Walsh, « Active training in libraries : bibliothécaires, faites vos jeux ! », *Bulletin des bibliothèques de France*, n°16, 2018, p. 23.

⁷¹ Myriam Gorsse et Cécile Swiatek, « Place au jeu ! », *Bulletin des bibliothèques de France*, n°6, 2015, p. 130.

Puis des projets de création de jeux se sont développés à partir de 2012. Dans son rapport sur le jeu en bibliothèque, Françoise Legendre explique qu'il peut y avoir des circonstances favorisant l'intégration du jeu en bibliothèque⁷². En effet, des projets innovants et ludiques voient le jour plus facilement si la direction est sensibilisée aux pratiques ludiques ou si l'équipe accueille de jeunes collègues car ils peuvent parfois avoir une approche différente de leur rôle de professionnel. Dès 2012, des journées d'étude, des conférences et des journées professionnelles se développent autour de ce sujet. Une des premières journées d'études est organisée en octobre 2012 par l'Ecole nationale supérieure des Sciences de l'Information et des Bibliothèques (ENSSIB) et s'intitule « Faites vos jeux ! Rien ne va plus ? Les *serious games* en bibliothèque ». Comme les initiatives des bibliothécaires deviennent de plus en plus régulières, les rencontres professionnelles se multiplient : « Cette expansion des jeux sérieux a donné lieu à l'organisation d'une journée d'étude en 2014 par la Bibliothèque nationale de France, durant laquelle plusieurs jeux sérieux ont été présentés en partenariat avec le Play Research Lab de la Chambre de commerce et d'industrie de Valenciennes. »⁷³ La bibliothèque départementale de la Somme propose mensuellement des matinées ludiques à l'intention des professionnels des bibliothèques. Par ailleurs, des groupes professionnels sur Facebook sont créés comme le groupe « Jeu en bibliothèque » et les bibliothèques collaborent avec les ludothèques, les associations et clubs de jeux, les boutiques spécialisées pour leurs projets. Toutes ces journées professionnelles, ces rencontres autour du jeu sont un moyen de partager des connaissances, des retours d'expérience, des conseils pratiques entre bibliothécaires et de mettre en commun des recommandations d'outils. Alors que les jeux en bibliothèque se sont d'abord timidement développés du fait d'initiatives localisées ou individuelles, le jeu est devenu un outil de médiation régulièrement utilisé par les bibliothécaires, et ce en grande partie grâce au partage, à la communication entre les bibliothécaires.

⁷² F. Legendre, *Jeu et bibliothèque*, op.cit., p. 43.

⁷³ Ibid., p. 30.

3. L'appropriation du jeu par les archivistes

Le développement d'activités ludiques aux archives se fait plus tardivement que dans les musées ou dans les bibliothèques. Il existe bien quelques initiatives dans les années 2000 et le début des années 2010. On peut mentionner le jeu « Le Mystère de la Cordelière » des archives départementales de l'Aube développé en 2006⁷⁴, sans oublier les ateliers éducatifs où des jeux sont parfois proposés aux enfants. Mais l'essor des *serious games*, des jeux grandeur nature aux archives date plutôt de 2015. Myriam Gorsse et Cécile Swiatek l'indiquent dans leur article « Place au jeu » publié cette année-là : « le jeu s'impose dans toute sa dimension politique et technique en bibliothèque mais aussi en musée, en archives, en enseignement. »⁷⁵ Dans leurs rapports annuels, le SIAF commence à évoquer l'emploi du jeu dans les services d'archives dans l'édition de 2017 avec l'*escape game* créé par les archives départementales du Morbihan à l'occasion de l'exposition « Scènes de crime : enquêtes aux archives »⁷⁶. Mais c'est dans l'édition de 2018 que l'intégration du jeu aux archives est plus mise en évidence : « On constate une montée en puissance des activités ludiques pour attirer un public plus familial et plus jeune : visites insolites, géocaching, *murder party*, jeux sérieux, rallye. »⁷⁷ D'ailleurs, le portail *France Archives*, propose, depuis le 19 mars 2020, une page recensant les différentes catégories d'activités ludiques aux archives.⁷⁸ Les jeux à destination du grand public sont distingués des jeux destinés aux élèves. Dans la première partie, les jeux classiques comme le jeu de l'oie, le memory sont mentionnés, ainsi que les jeux de plateau, comme le jeu « Réseaux » sur le thème de la Résistance imaginé par les archives départementales des Yvelines. Les jeux grandeur nature sont aussi évoqués, comme le « martre-garou des Archives », variante du loup-garou créé par les archives départementales du Bas-Rhin. Dans cette article, il est souligné que les *escape games* et les *murder parties* sont très à la

⁷⁴ Voir <http://www.archives-aube.fr/a/155/le-mystere-de-la-cordeliere/>

⁷⁵ M. Gorsse et C. Swiatek, « Place au jeu ! », op.cit., p. 136.

⁷⁶ SIAF, *Des archives en France 2017*, op.cit., p. 54.

⁷⁷ SIAF, *Des archives en France 2018, L'activité des services d'archives*, Paris, SIAF, 2019, p. 26.

⁷⁸ Voir <https://francearchives.fr/fr/article/223934141>

mode aux archives. Par exemple, les archives départementales d'Indre-et-Loire, plus précisément la direction des Archives et de l'Archéologie, ont organisé une *murder party* pour les Journées du patrimoine en 2018⁷⁹. Comme définie sur la page Web du service, une *murder party* est « un jeu d'enquête en huis clos et en équipe contenant une série d'épreuves et une quête d'indices pour résoudre une affaire criminelle ». Le jeu était destiné aux adultes et avait pour objectif de faire découvrir les métiers des archives et de l'archéologie aux participants. Pendant trois heures, les joueurs ont exploré la salle de lecture, les magasins de conservation, l'atelier reliure. C'est une façon de découvrir les archives autrement. Enfin, les jeux en ligne sont mentionnés comme le jeu « Classe 1914 – Ne m'oubliez pas ! » des archives départementales d'Ille-et-Vilaine. Pour les élèves, des jeux classiques, des jeux de plateau et des jeux numériques sont proposés. Par exemple, en 2017, les archives départementales de Loire-Atlantique ont lancé une application multimédia sur l'expédition du navire négrier « Le Saint-Edouard » qui propose aux joueurs de mener une enquête historique de façon interactive. Certains services d'archives placent le jeu au cœur de leur offre culturelle. C'est le cas des archives municipales d'Antibes qui ont coutume de proposer des animations ludiques à leurs visiteurs, telles qu'un jeu de piste dans les magasins d'archives, un jeu des sept familles, des puzzles ou un *escape game*. Ces jeux font découvrir l'univers des archives et des documents anciens aux différents publics. Le jeu est donc devenu un levier utilisé par les archivistes pour renouveler leur offre culturelle.

B. Pourquoi jouer ? Les objectifs de la ludification

La ludification est un nouveau mode de communication entre les institutions patrimoniales et culturelles et leurs publics. C'est un moyen de moderniser leur image mais aussi de transmettre un savoir de manière innovante.

1. Les objectifs communicationnels

Le jeu répond à un des objectifs des archivistes, à savoir la modernisation de l'image de leur service et de leur métier : « l'aspect ludique doit permettre aussi de dépoussiérer un peu l'image traditionnelle que le public se fait du monde des

⁷⁹ Voir <https://archives.touraine.fr/editorial/page/b9aa04ee-4bc2-40fe-82c0-9256b90afb8a>

archives. »⁸⁰ Reprenons l'exemple du jeu « Le mystère de la Cordelière » qui répond bien à cette ambition. En plus de valoriser les fonds d'archives sous une forme ludique, ce *serious game* permet de renouveler la communication du service via leur site Internet. Les archives départementales de l'Aube modernisent leur image en adoptant de nouveaux codes, en s'adaptant aux pratiques culturelles. Développer un jeu sur leur site Internet, c'est être présent là où se situent les nouveaux publics, les jeunes générations, à savoir dans des pratiques de plus en plus virtuelles. Cela vaut aussi pour les bibliothèques et les musées, qui par le biais d'une offre ludique, s'adaptent aux pratiques culturelles de leurs publics. Cet effort de renouvellement constant de l'action culturelle est souligné par Céline Meneghin dans son article « Le jeu comme bien culturel et commun »⁸¹ : « Les bibliothèques se sont toujours adaptées aux nouveaux supports, aux nouvelles pratiques culturelles. Le jeu est l'un des moyens de s'adresser à un public qui ne les fréquente pas ou plus, de même que la musique ou la vidéo ont pu le faire. » L'adoption du jeu dans ces institutions démontre que ce sont des terrains d'innovation. C'est pourquoi, comme l'explique Françoise Legendre dans son rapport sur le jeu, les bibliothèques de Brest ont intégré le jeu dans le cadre du projet de la médiathèque des Capucins⁸². Elle cite le projet scientifique et culturel datant de 2011 : « C'est une nouvelle image de la bibliothèque que l'on souhaiterait imprimer, une bibliothèque vivante, excitante, ludique et moins scolaire, moins institutionnelle, moins austère que le modèle traditionnel. » Thierry Robert va même plus loin dans l'article « La gamification de la bibliothèque »⁸³. Il considère que la ludification s'insère dans la conception de la bibliothèque comme troisième lieu puisqu'elle favorise son accès et son appropriation par le public : « En plus de donner une image positive et ludique de la bibliothèque, cette technique pourrait aider à maintenir la fréquentation des usagers, leur faire vivre des expériences singulières, contribuer au développement de la lecture et favoriser la participation citoyenne. »

⁸⁰ Association des archivistes français, *Abrégé d'archivistique*, op.cit., p. 322.

⁸¹ C. Meneghin, « Le jeu comme bien culturel et commun », op.cit., p. 22.

⁸² F. Legendre, *Jeu et bibliothèque*, op.cit., p. 61.

⁸³ T. Robert, « La gamification de la bibliothèque », op.cit., p. 126.

Les bibliothèques universitaires ou plus largement les bibliothèques des écoles créent aussi des animations ludiques. C'est une manière de moderniser leur image mais aussi d'améliorer la communication entre les bibliothécaires et les étudiants. C'est d'ailleurs pour cela que la bibliothèque de Sciences Po a organisé un *escape game* pour faire découvrir le service aux nouveaux étudiants lors de la semaine de la pré-rentree⁸⁴. Les bibliothécaires en charge du projet ont voulu rendre la découverte plus interactive. En effet, des évaluations ont été faites concernant les visites des années précédentes. Elles ont mis en évidence le fait qu'il n'y avait pas vraiment d'interaction entre les bibliothécaires et les étudiants. En effet, les années précédentes, une courte visite des locaux était menée par un étudiant puis les outils de recherche et les services de la bibliothèque étaient présentés. Le personnel a donc décidé de créer un *escape game* pour que les étudiants puissent mieux connaître la bibliothèque. Selon les auteures, le jeu est un moyen de « minimiser la sensation d'effort d'apprentissage et de mémoriser les cinq objectifs de base : trouver un livre, demander un livre, emprunter un livre, se faire aider, reprographier »⁸⁵. Charlotte Tempier, ingénieure pédagogique à Sciences Po Paris et partenaire du projet, pense que le jeu permet de « favoriser l'interactivité plutôt que la magistralité, la collaboration plutôt que la compétition »⁸⁶. Si les bibliothécaires lancent des projets innovants, c'est parce qu'ils se rendent compte que les étudiants connaissent mal leur service. A la bibliothèque Marie Curie (BMC) de l'Institut national des sciences appliquées (INSA) de Lyon, Guillemette Trognon et Marie-Paule Voïta ont fait ce constat⁸⁷. Plusieurs enquêtes ont été menées auprès des étudiants. Il en ressort qu'ils ont parfois une représentation négative de la bibliothèque associée à la notion de travail et que 40% des élèves de première et deuxième année ne la fréquentent pas. Elles en déduisent que la communication est inefficace, trop passive et qu'elle n'implique pas assez les étudiants. En effet, ils ne

⁸⁴ Anita Beldiman-Moore, Anna Callejon Mateu et Charlotte Tempier, « Le Jeu, catalyseur de connaissances. Un *escape game* à la bibliothèque de Sciences Po », *Bulletin des bibliothèques de France*, n°16, 2018, p. 26-31.

⁸⁵ Ibid., p. 27

⁸⁶ Ibid., p. 30.

⁸⁷ Guillemette Trognon, Marie-Paule Voïta, « Communiquer autrement avec les étudiants : l'expérience du jeu en réalité alternée à la bibliothèque Marie Curie de l'INSA Lyon », dans Julien Devriendt, *Jouer en bibliothèque*, Villeurbanne, Presses de l'Enssib 2015, p. 128-139.

regardent que très peu la lettre d'information de la bibliothèque et ne connaissent pas vraiment les services et les collections de la bibliothèque. L'objectif du personnel est de moderniser la communication en ayant recours à des moyens plus utilisés par les étudiants comme les réseaux sociaux. Dans l'article, les deux auteures citent Tanguy Pouzol et Brice Clocher, membres de l'association vidéo « La Mouette » : « Il s'agit de jeunes personnes dont les codes de communication sont typés. Ils sont sur-connectés et très réceptifs aux courtes formes médiatiques, au détriment de la communication classique telles que documents écrits, vidéos institutionnelles et didacticiels, auxquels ils n'accordent que peu d'attention [...] Ce projet doit toucher une corde sensible sur un plan personnel et émotionnel. »⁸⁸ Ainsi, la BMC a décidé de créer un jeu en réalité alternée, c'est-à-dire un jeu où on raconte une histoire qui prend place dans le monde réel et où les joueurs doivent résoudre des énigmes pour avancer. Dans la première phase du jeu, de faux événements viennent perturber la vie du campus et intriguent les étudiants : « En créant des événements intrigants, en affichant devant leurs yeux et en leur parlant directement, nous comptons atteindre les étudiants d'une manière plus percutante que les réseaux sociaux ne pourraient le faire, et ainsi favoriser les rumeurs et le bouche-à-oreille. »⁸⁹ L'objectif de cette première phase est d'attirer les étudiants afin de les faire participer à la deuxième et troisième phase du jeu où ils doivent résoudre des énigmes en équipe. On voit donc bien que le jeu est ici un outil de communication moderne qui touche plus les étudiants.

Jouer dans une bibliothèque, dans un musée ou aux archives, c'est aussi découvrir un espace culturel de manière différente. Un *escape game*, par exemple, est un jeu favorisant la découverte et l'appropriation d'un lieu et de ses ressources. Les bibliothèques de Montréal, où travaille Thierry Robert, auteur de l'article « La gamification de la bibliothèque », ont choisi de faire découvrir leurs différentes espaces dans une approche ludique⁹⁰. Chaque semaine, les bibliothécaires cachent un objet dans un espace reculé de la bibliothèque et donnent un indice à l'entrée. Cela permet aux usagers de découvrir des espaces méconnus de leur bibliothèque

⁸⁸ Ibid., p. 131.

⁸⁹ Ibid., p. 133.

⁹⁰ T. Robert, « La gamification de la bibliothèque », op.cit., p. 123.

puisque'ils changent de parcours habituel pour se prendre au jeu. Pour les archives, on peut prendre l'exemple des archives départementales d'Ille-et-Vilaine qui ont proposé différents jeux au sein de leur service : un jeu d'enquête pour l'exposition « Qui a refroidi Lemaure ? », un livret-jeux pour l'exposition sur Hélène Jégado, un *escape game* pour les Journées du patrimoine en 2019. S'ils proposent ces activités, c'est pour ouvrir un maximum le bâtiment des archives et intéresser un autre public que le public traditionnel. Il y a ici une volonté de faire du service d'archives un tiers-lieu.

Si les archives, les bibliothèques et les musées ont cette volonté de moderniser leur image et d'avoir une meilleure visibilité, c'est pour attirer de nouveaux publics. Pour éviter de connaître une baisse de leur fréquentation, ces espaces doivent se renouveler. C'est ce qu'affirme Françoise Legendre dans son rapport de l'Inspection générale des bibliothèques : « Les bibliothèques qui entraînent leurs usagers – et leurs équipes – sur le terrain du jeu veulent nouer ou renouer un lien distendu entre la bibliothèque et certains publics – jeunes et étudiants notamment, changer l'image de la bibliothèque et du bibliothécaire, utiliser le jeu comme vecteur de sociabilité et d'échange entre générations, entre les usagers eux-mêmes, et entre usagers et bibliothèque. »⁹¹ Le jeu est plus susceptible de toucher des publics qui fréquentent peu les espaces culturels et patrimoniaux : les jeunes générations, les publics éloignés qui peuvent découvrir ces lieux grâce à des *serious games* en ligne. Dans son rapport, Françoise Legendre parle aussi des publics qui ne sont pas habitués à la lecture⁹² : « Le jeu suscite des échanges et facilite une mise en confiance de publics fragiles. » Elle prend l'exemple de la Bibliothèque publique d'information du Centre Pompidou qui organise des chasses au trésor pour les scolaires mais aussi pour les publics adultes, en particulier les usagers non francophones, qui participent aux ateliers de conversation en français langue étrangère. Ce jeu leur permet de découvrir les différents espaces, collections et services de la bibliothèque : « La découverte de l'institution est rendue dynamique par l'activité ludique menée en groupe et favorise la pratique du français. » On retrouve ce même objectif dans les services d'archives puisque qu'une grande partie

⁹¹ F. Legendre, *Jeu et bibliothèque*, op.cit., p. 12.

⁹² Ibid., p. 51.

des jeux proposés sont destinés soit au grand public qui ne connaît pas les archives, soit à des enfants pour le faire découvrir le monde des archives. C'est le cas des archives départementales d'Eure-et-Loir qui ont organisé une chasse aux trésors intitulée « A la recherche du parchemin perdu » pour des enfants âgés de 8 à 12 ans, lors des vacances de Pâques en 2017⁹³. Pour la responsable du service éducatif, proposer cette activité à des enfants est un moyen d'augmenter la fréquentation du service, de créer une dynamique positive et de renforcer la visibilité des archives en tant qu'espace culturel. Les jeux sont donc une source d'innovation permettant de renouveler et diversifier l'offre culturelle d'un service et de toucher un large public.

2. Les objectifs pédagogiques

Pour les archives, comme pour les bibliothèques et les musées, le jeu est aussi considéré comme une nouvelle façon d'apprendre.

En bibliothèque, des animations ludiques sont proposées afin de développer les compétences informationnelles des usagers, autrement dit apprendre à faire une recherche et à maîtriser l'information. La dimension pédagogique du jeu est soulignée par Andrew Walsh, spécialiste des pédagogies actives à l'université d'Huddersfield dans un entretien pour le *Bulletin des bibliothèques de France* : « L'apprentissage ludique et actif met le focus sur l'acquisition des compétences plutôt que sur la compréhension des contenus. »⁹⁴ Comme exemple de *serious game* pédagogique, on peut prendre « Escouade B » créé par les bibliothèques de Montréal⁹⁵. C'est un jeu à destination des enfants de 8 à 13 ans dont l'objectif est de former à l'analyse de l'information sur le web : identifier les ressources fiables, savoir analyser les informations trouvées sur Internet. Dans « Escouade B », le joueur doit se balader dans le métro de Montréal et réussir des épreuves autour des sites Internet et des ressources numériques. Dans les bibliothèques universitaires, le jeu est considéré comme un dispositif de pédagogie active. Pour démontrer cela,

⁹³ Voir https://www.lechorepublicain.fr/chartres-28000/loisirs/une-chasse-aux-tresors-aux-archives-d-eure-et-loir_12353518/

⁹⁴ A. Walsh, « Active training in libraries : bibliothécaires, faites vos jeux ! », op.cit., p. 22.

⁹⁵ Voir <http://serious.gameclassification.com/FR/games/43821-Escouade-B/index.html>

Magalie le Gall et Gilles Morinière, qui travaillent à la bibliothèque de la Sorbonne détaillent la création du pôle « Département formation et innovations pédagogiques » à la Sorbonne, dans un article du *Bulletin des bibliothèques de France*⁹⁶. Ce pôle de la Sorbonne a été initié par Myriam Gorsse en 2013 sous le nom « Formation des usagers » puis il a pris son nom actuel en 2018. Myriam Gorsse est responsable du pôle formation de la Bibliothèque universitaire Pierre et Marie Curie (BUPMC) et du Learning Network Sorbonne Universités. Le département dont elle a la charge présente des formations innovantes avec des approches collaboratives et ludopédagogiques. La gamification est un des aspects de ce pôle. Pour que les étudiants découvrent la bibliothèque autrement, une *murder party*, un *escape game* et un jeu vidéo ont été créés. En 2018 et 2019, Myriam Gorsse a lancé le projet des « amphithéâtres gamifiés » dont le but est de transmettre les principes de la recherche documentaire dans des cours en amphithéâtre qui accueillent jusqu'à quatre-vingt-dix étudiants au moyen d'un *escape game* avec des énigmes à résoudre.

Les jeux inventés par les archivistes, que ce soient des *serious games* ou des jeux grandeur nature, ont aussi des objectifs pédagogiques. C'est un moyen de découvrir les archives, d'acquérir de nouvelles connaissances historiques et de s'initier à la recherche. Le volet pédagogique est très important dans le *serious game* « Gueule d'Ange », par exemple⁹⁷. C'est un jeu de piste en ligne proposé par les archives départementales des Yvelines en collaboration avec les archives départementales des Hauts-de-Seine sur le thème de la Première Guerre mondiale et destiné aux collégiens et lycéens. Le but est d'aider un descendant du soldat Alphonse Mottin à retrouver l'identité de « Gueule d'Ange ». C'est un outil ludique qui initie les joueurs à la recherche et à l'analyse de ressources historiques numériques et qui leur fait apprendre des éléments et du vocabulaire sur la vie au front ou à l'arrière pendant la Grande Guerre. Au fil du jeu, plusieurs sites répertoriant des archives de ce conflit sont présentés comme « Mémoire des hommes », le site des archives départementales des Yvelines ou le site « Europeana » avec à chaque fois un tutoriel d'aide à la recherche adapté aux élèves. Avec ce jeu, les archivistes ont aussi la

⁹⁶ Magalie Le Gall et Gilles Morinière, « Expérimenter, assembler, piloter », *Bulletin des bibliothèques de France*, n°16, 2018, p. 70-75.

⁹⁷ Voir <https://gueuledange.yvelines.fr/#landing>

volonté de faire découvrir des documents d'archives, des sources historiques locales. Pour illustrer « Gueule d'Ange », ils ont détourné des fac-similés de documents conservés aux archives des Yvelines et au Ministère de la Défense ainsi que des archives privées, rassemblées et numérisées lors des opérations de la Grande Collecte. Cela permet aussi de valoriser le patrimoine de cette guerre. L'aspect pédagogique est très important dans ce *serious game*. En effet, il est lié au programme scolaire puisque la Première Guerre mondiale est étudiée au collège et au lycée. Un concours est d'ailleurs proposé chaque année auprès des collégiens et des lycéens avec une énigme supplémentaire afin de mettre en pratique les connaissances acquises pendant le jeu. Par exemple, l'un des défis était de compléter un arbre généalogique, ce qui nécessite de savoir lire et analyser des documents historiques. On a vu que les *serious games* en archives ont une dimension pédagogique mais c'est aussi le cas des jeux grandeur nature, comme les ateliers ludiques mis en place par les archives départementales de l'Ain, qui ont fait l'objet d'un billet sur le blog de l'association des diplômés en archivistique de Lyon III⁹⁸. Une des activités est un jeu d'enquête destiné aux collégiens et aux lycéens intitulé « L'affaire Peytel ». Les élèves doivent étudier un dossier d'archives de la cour d'assises de l'Ain pour résoudre l'enquête. C'est en lien avec le programme d'éducation morale et civique puisque « l'objectif pédagogique visé est de faire comprendre les débats actuels sur la justice et l'évolution des conditions d'investigation ». On peut aussi mentionner « Horadrome » qui est un jeu de géocaching dans Bourg-en-Bresse à destination d'un public familial. Ce jeu permet de « faire découvrir le patrimoine et l'histoire de Bourg-en-Bresse en autonomie et de manière ludique à travers les archives ». Enfin, le jeu « Qui est qui ? » est une initiation à la généalogie sous la forme d'une enquête pour les collégiens et les lycéens. En plus d'un objectif de valorisation du service, l'intégration du jeu aux

⁹⁸ Flavie Gourdon, Julien Paroisse et Nolwenn Petiton, « Les archives sortent le grand jeu : Expériences ludiques pour découvrir et valoriser les archives autrement », *Association des diplômés en archivistique de Lyon III*, 23 février 2018, [en ligne] disponible sur <https://adallyon.wordpress.com/2018/02/23/les-archives-sortent-le-grand-jeu-experiences-ludiques-pour-decouvrir-et-valoriser-les-archives-autrement/> (consulté le 15 novembre 2019).

archives a aussi une visée pédagogique, à savoir faire découvrir les documents d'archives, l'histoire locale et la recherche historique.

III. L'INTÉGRATION DU JEU DANS LA POLITIQUE CULTURELLE D'UN SERVICE D'ARCHIVES

Réussir à faire le lien entre le jeu, les objectifs pédagogiques et la valorisation du service et de ses collections n'est pas un exercice facile pour les archivistes. Ils peuvent être aidés par des partenaires et s'appuient sur un plan de communication plus moderne. C'est un jeu qui semble améliorer les relations entre les archivistes et leurs publics.

A. Les outils de la ludification

1. L'apport du numérique

Avec l'essor d'Internet et des nouvelles technologies, les archives ont lancé leur propre site Internet. Afin de renouveler leur contenu numérique et de toucher d'autres publics, notamment les plus jeunes très connectés et les personnes ne pouvant pas venir aux archives, les archivistes ont développé des *serious games* en ligne. On a vu plus tôt l'exemple du jeu de piste « Gueule d'Ange » par les archives départementales des Yvelines. Le jeu est très immersif car il alterne entre des phases scénaristiques et des phases de jeu qui reproduisent des situations de recherche semblables à la réalité. On peut mentionner d'autres jeux numériques. Sur le même thème, on peut d'abord mentionner le jeu « Classe 14 : Ne m'oubliez pas »⁹⁹ créé par les archives départementales d'Ille-et-Vilaine. Il se présente sous la forme d'un webdocumentaire ludique, plus précisément d'une bande-dessinée interactive autour de la Grande Guerre. Au début, le joueur doit faire un choix entre quatre personnages qui présentent tous un aspect de la guerre, comme Marie qui est infirmière. Cela permet d'évoquer le thème des blessés de guerre et la participation des femmes à l'effort de guerre. Les internautes sont très vite impliqués dans le jeu puisqu'ils se mettent dans la peau d'un personnage et que l'univers créé en bande-dessinée est très immersif. Le jeu propose du contenu pédagogique puisque des

⁹⁹ Voir <http://classe1914.ille-et-vilaine.fr/>

explications sur ce conflit ainsi que des documents d'archives sont présentés. Les *serious games* peuvent aussi prendre la forme de quiz. C'est le cas du jeu « Ne m'oubliez pas »¹⁰⁰ développé par les archives départementales du Val d'Oise à destination des collégiens. Le joueur incarne un maire qui doit ériger un monument aux morts au sein de sa ville ou de son village. Pour avancer, le joueur doit répondre à des questions sur le thème de la Première Guerre mondiale. C'est un jeu qui complète bien les visites des archives départementales et les ateliers du service éducatif. Le *serious game* « Escape from the Blitz »¹⁰¹ proposé par le British National Archives fonctionne sur le même principe. Pour avancer dans sa mission, le joueur doit répondre à un quiz sur la Seconde Guerre mondiale et sur le Blitz. Le numérique est un des volets importants de la ludification dans les services d'archives et il pousse les archivistes à renouveler le contenu culturel sur leur site Internet.

2. Le soutien des professionnels du jeu et des acteurs culturels locaux

Monter un projet de jeu est plutôt une démarche ambitieuse qui nécessite la plupart du temps un investissement sur le long terme. En effet, il faut réfléchir aux objectifs du jeu, au public cible, au scénario, aux mécaniques du jeu. Ce sont les caractéristiques récurrentes des jeux, comme l'indiquent les auteures de l'article « La gamification des dispositifs de médiation culturelle : Quelle perception et quel impact sur l'expérience de visite ? Le cas de la corderie Royale »¹⁰². Le scénario du jeu doit permettre de stimuler l'imagination du joueur et favoriser son immersion. Le jeu est aussi caractérisé par son interactivité et la collaboration entre les joueurs. De plus, créer un jeu n'est pas quelque chose d'habituelle pour les archivistes ou les bibliothécaires. C'est pourquoi, avant de mener un projet, ils regardent d'abord ce qui s'est fait dans d'autres espaces culturels similaires. Pour leur *escape game* à

¹⁰⁰ Voir <http://archives.valdoise.fr/n/jeu-numerique-ne-m-oubliez-pas/n:278>

¹⁰¹ Voir <https://www.nationalarchives.gov.uk/education/resources/help-children-escape-bombing-blitz/>

¹⁰² J. Passebois-Ducrot, F. Euzéby, S. Machat et J. Lallement, « La gamification des dispositifs de médiation culturelle... », op.cit., p. 9-10.

la bibliothèque de Sciences Po¹⁰³, les bibliothécaires se sont inspirés d'autres bibliothèques universitaires comme les *serious games* créés par la bibliothèque de l'Université catholique de Lille. Après cela, le projet, d'une durée de cinq mois, a débuté par une Game Jam, c'est-à-dire une séance intensive de conception et de prototypage de deux jours.

Pour concevoir un jeu, les archivistes ont parfois recours à des partenaires, notamment des professionnels du jeu ou de la création. Par exemple, dans un entretien pour la revue *Interfaces numériques*, Sébastien Célerin et Franck Plasse parlent de leur collaboration avec les archives départementales de l'Oise¹⁰⁴. Sébastien Célerin est game designer tandis que Franck Plasse est conseiller en communication et est spécialisé en storytelling et en gamification. Ce sont deux consultants associés au sein de l'agence de storytelling et de gamification Axon Clark & Associés. Ils ont écrit l'ouvrage *Gamification – méthodes, enjeux et cas pratiques de communication ludique*. Ils ont aidé les archivistes de l'Oise pour mettre en place un projet de jeu qui se rapproche du concept de la *murder party*, à l'occasion des Journées du patrimoine. Le but des participants était de reconstituer une enquête. Les deux consultants ont apporté leur expertise dans le domaine du jeu pour aider ce service d'archives à créer une animation ludique. Ils ont notamment élaboré la scénographie du jeu. On peut aussi citer l'exemple de « Classe 14, ne m'oubliez pas ». Pour ce jeu, les archives départementales d'Ille-et-Vilaine ont collaboré avec la société Limonade & Co, cabinet de conseil d'archivistes. Le jeu a été développé par la société Petit Homme, une société de production vidéo, qui a écrit le scénario et fait la réalisation technique. Les archivistes peuvent aussi être aidés d'artistes. En 2018, les archives départementales du Nord ont créé un parcours ludique intitulé « Révélation » avec l'aide de la compagnie A Kan la Dériv', spécialisée dans les spectacles de marionnette. Par ailleurs, être aidé par des professionnels du jeu ou des artistes est une manière de les mettre aussi en lumière, de rediriger les participants vers des établissements partenaires. Dans l'article « Place au jeu », Myriam Gorsse et

¹⁰³ A. Beldiman-Moore, A. Callejon Mateu et C. Tempier, « Le Jeu, catalyseur de connaissances ... », op.cit.

¹⁰⁴ Sébastien Célerin et Franck Plasse, « Entretien », *Interfaces numériques*, n° 3, 2014, p. 383-390.

Cécile Swiatek soulignent cette aide mutuelle, présente aussi en bibliothèque : « La bibliothèque peut être le niveau d'intermédiation entre publics, artistes et professionnels du jeu. »¹⁰⁵

Avoir des partenaires permet aux archives de gagner en visibilité, à l'échelle territoriale notamment quand il s'agit de collaborations avec des acteurs culturels locaux. Dans son article sur la valorisation publié dans *La Gazette des archives*, Elodie Belkorchia démontre la nécessité des partenariats : « Au regard de la multiplicité des projets, des sollicitations nombreuses et des contraintes budgétaires, une concertation est nécessaire entre les différents acteurs culturels d'un même territoire. »¹⁰⁶ Elle affirme que les partenariats assurent une meilleure visibilité pour le service et ses collections. On retrouve aussi cela dans les bibliothèques. Dans son rapport sur le jeu en bibliothèque, Françoise Legendre énumère les différentes structures avec lesquelles les bibliothèques sont partenaires¹⁰⁷. On peut retenir les ludothèques, les enseignants, les structures d'accueil de personnes âgées, les associations de jeu. Elle illustre cela par l'initiative de la bibliothèque du Carré d'Art à Nîmes¹⁰⁸. Une session de « Game jam » a été organisée sur la thématique « littérature et jeu vidéo » et réunissait des artistes, des développeurs de jeux vidéo, des infographistes, des designers afin de créer des prototypes de jeux vidéo en temps limité.

3. La communication

La communication est aussi un outil important de la ludification. Pour parler de leurs activités, les archives emploient divers moyens de communication. Dans son étude sur les publics, Brigitte Guigueno les recense : « L'information s'est principalement transmise par la presse (35%), les dépliants ou brochures (21%), le bouche-à-oreille (17%) ou les sites internet dédiés aux jep (16%). »¹⁰⁹

¹⁰⁵ M. Gorsse et C. Swiatek, « Place au jeu ! », op.cit., p. 134.

¹⁰⁶ E. Belkorchia, « La valorisation : mutation(s) dans le temps long », op.cit., p. 204.

¹⁰⁷ F. Legendre, *Jeu et bibliothèque*, op.cit., p. 68.

¹⁰⁸ Ibid., p. 71.

¹⁰⁹ B. Guigueno, E. Pénicaud, *Enquêtes sur les lecteurs, les internautes et les publics des activités culturelles*, op.cit., p. 24.

Les archives passent de plus en plus par les médias sociaux. En effet, une communication qui passe par des vecteurs modernes est plus compatible avec l'aspect innovant que représente la ludification et touche les plus jeunes générations. Les réseaux sociaux sont plus interactifs que les moyens de communication classiques et l'information circule plus rapidement et à plus large échelle. C'est ce qui est décrit dans l'*Abrégé d'archivistique* dans le chapitre sur la communication : « Cela implique une réflexion sur l'information que l'on souhaite diffuser, en définissant le fond et la forme, en essayant de trouver le juste équilibre entre les exigences en termes de rigueur et l'accessibilité du message. »¹¹⁰ Pour les archivistes, communiquer sur les réseaux sociaux, c'est donner une image plus moderne de son service et une plus grande visibilité. Jean-Yves Le Clerc, responsable du service Nuage des archives départementales d'Ille-et-Vilaine, l'a très bien compris en lançant le jeu « Classe 14, ne m'oubliez pas » en ligne. Le service d'archives s'est appuyé sur les médias sociaux pour créer une communauté autour de ce *docgame*. Selon lui, la communication numérique autour de ces projets innovants est essentielle car elle permet de toucher un plus large public, d'attirer plus de monde sur leur site web. Il est même préférable de faire appel à des professionnels de la communication, à un community manager pour fidéliser la communauté qui se développe autour des actions culturelles du service.

B. Evaluer l'adéquation entre le jeu, les fonds mis en valeur, la politique du service et les publics

1. L'avis du public

Les jeux proposés par les archivistes reçoivent des avis très positifs. C'est le cas de la *murder party* des archives départementales de l'Oise¹¹¹. Les deux concepteurs du jeu, Sébastien Célerin et Franck Plasse, le soulignent : « Non seulement, l'événement attirera un nombre important de visiteurs mais la population se prit d'intérêt pour les métiers des archives, bien au-delà des preuves de l'affaire qu'elle était venue élucider à défaut de la revivre. » Globalement, l'intégration du jeu dans un espace patrimonial et culturel est plutôt bien perçue par les publics. On peut le

¹¹⁰ Association des archivistes français, *Abrégé d'archivistique*, op.cit., p. 321.

¹¹¹ S. Célerin et F. Plasse, « Entretien », *Interfaces numériques*, n°3, 2014, p. 385.

remarquer concrètement dans l'article « La gamification des dispositifs de médiation culturelle : Quelle perception et quel impact sur l'expérience de visite ? Le cas de la corderie Royale », publié en 2015. Les auteures prennent l'exemple du jeu « Complot à la Corderie » développé en 2012 par le Centre International de la Mer¹¹². Il s'agit d'un jeu su smartphone et tablette créé en collaboration avec le scénariste et dessinateur de la bande dessinée *L'Epervier*. A la fin du jeu, une étude a été menée sur 140 participants. Les participants sont globalement satisfaits puisque la note moyenne atteint 3.59 sur 5. Ils approuvent l'utilisation du jeu dans ce type d'activité culturelle. Par ailleurs, d'après les résultats de l'étude, il n'est pas nécessaire que les répondants soient familiers avec la bande dessinée pour apprécier la qualité de jeu et vivre une expérience satisfaisante. A l'inverse, cette expérience leur donne envie de découvrir l'œuvre. Les auteures précisent aussi que le défi est de s'adapter aux différents types de publics : « si le dispositif de gamification semble contribuer davantage à la satisfaction de la visite pour les plus jeunes, il ne doit pas être pensé uniquement pour cette cible dans la mesure où l'appréciation du jeu contribue significativement à la satisfaction des visiteurs plus âgés. »¹¹³ Dans la grande majorité des cas, le jeu améliore la relation entre les publics et les espaces culturels et patrimoniaux comme les archives. Proposer des jeux contribue à donner une image plus positive de son service auprès du public.

2. Comment évaluer un jeu ?

On vient de voir que les retours des publics étaient souvent très bons. L'équipe à l'origine du projet peut aussi être amenée à faire un bilan du jeu, à évaluer son succès, sa pertinence pédagogique, les qualités du scénario et des mécaniques de jeu. On trouve encore très peu d'articles à ce sujet concernant les archives. En effet, la ludification dans les services d'archives n'est encore qu'un développement assez récent. Mais on sait, que pour les jeux grandeur nature, un débriefing avec les participants peut être fait afin d'avoir leurs retours à chaud. Concernant les *serious games*, il semble important d'évaluer l'équilibre entre l'aspect ludique et l'aspect pédagogique du jeu. Dans le secteur des bibliothèques, certains professionnels ont

¹¹² J. Passebois-Ducrot, F. Euzéby, S. Machat et J. Lallement, « La gamification des dispositifs de médiation culturelle... », op.cit., p. 13-15.

¹¹³ Ibid., p. 15.

partagé leur expérience et leur mode d'évaluation des jeux. C'est le cas de la bibliothèque de Sciences Po dans l'article « Le Jeu, catalyseur de connaissances. Un *escape game* à la bibliothèque de Sciences Po »¹¹⁴. Après le jeu, chaque groupe de joueurs devait remplir une courte enquête avec une note sur 10 (8.2 de moyenne) et des remarques pour améliorer le jeu. Par exemple, les étudiants ont fait part de leur volonté d'introduire des éléments de recherche documentaire et un aperçu des ressources électroniques dans l'*escape game*. A plus long terme, le projet des bibliothécaires de Sciences Po est de mettre en place un protocole d'évaluation de ce type de jeux avec d'autres bibliothèques universitaires afin d'analyser les acquis pédagogiques. La bibliothèque Marie Curie de l'INSA Lyon a opéré un peu différemment pour son jeu en réalité alternée.¹¹⁵ L'équipe du projet a mis en place des « focus groups » qui ont rassemblé des étudiants joueurs et non joueurs, ou non utilisateurs de la bibliothèque. Les étudiants se sont exprimés sur leur perception du jeu, sur l'image qu'ils ont de la bibliothèque, sur leur connaissance des services et de la communication. Même si on trouve encore peu de recherches à propos de l'évaluation des jeux développés par les services d'archives, certains d'entre eux sont récompensés pour leur qualité. C'est le cas du jeu « Gueule d'Ange » des archives départementales des Yvelines¹¹⁶. Il est arrivé en finale du Prix Patrimoine et Innovation décerné par le Club Innovation & Culture CLIC France pour récompenser la réalisation d'une institution ou d'une entreprise sur Internet.

∴

Dans cette partie, on a vu que la segmentation des publics des archives a évolué depuis les années 1990. Le public culturel est plus nombreux et un public d'internautes s'est développé dans les années 2000. Les archivistes ont aussi constaté un vieillissement de leur public, ce qui les a poussés à trouver des idées pour attirer un public plus jeune. C'est pourquoi ils ont décidé de renouveler leur offre culturelle, en proposant du contenu numérique, du contenu artistique et du contenu ludique. Les services d'archives se sont petit à petit appropriés la pratique

¹¹⁴ A. Beldiman-Moore, A. Callejon Mateu et C. Tempier, « Le Jeu, catalyseur de connaissances ... », op.cit.

¹¹⁵ G. Trognon, M.-P. Voïta, « Communiquer autrement avec les étudiants..., op.cit., p. 135.

¹¹⁶ Voir <https://www.yvelines-infos.fr/les-laureats-de-gueule-dange-recompenses/>

de la ludification. Ils se sont inspirés de ce qui se faisait, depuis la fin des années 2000, dans les musées, les monuments historiques et les bibliothèques. Ils proposent désormais au public divers jeux : des *serious games* en ligne, des jeux de société, des jeux grandeur nature. Pour eux, c'est un moyen de moderniser leur image auprès du public et une nouvelle façon de faire découvrir les archives à des personnes qui n'y ont jamais mis les pieds. Pour réaliser ces projets, ils sont parfois aidés de professionnels du jeu, notamment pour le contenu ludique proposé en ligne. On peut dire que le jeu attire de nouveaux publics, des primo-visiteurs. L'objectif des archivistes est atteint car le jeu est une proposition originale, à la mode. De plus, ils sont soutenus par des partenaires culturels et ont souvent choisi de diffuser l'information par des moyens de communication modernes, en particulier les réseaux sociaux. Les jeux imaginés par les archivistes rencontrent un vrai succès auprès du public et contribuent à donner une image positive des archives. Néanmoins, c'est une tendance encore récente et il est donc difficile de savoir comment les jeux sont évalués dans les services d'archives car il y a peu d'écrits à ce sujet. On a pu avoir un aperçu de ce qui pouvait se faire grâce à des retours d'expérience de bibliothèques. L'étude de cas sur les *escape games* permettra de répondre plus facilement et concrètement à ce questionnement concernant l'évaluation des jeux.

BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages généraux

ASSOCIATION DES ARCHIVISTES FRANÇAIS, *Abrégé d'archivistique principes et pratiques du métier d'archiviste*, Paris, AAF, 2012, 3^e édition, 346 p.

Les publics des archives

BURCKEL (Franck), « Nouveaux usages, nouveaux publics pour les Archives », *L'archiviste dans la cité, La Gazette des archives*, n°222, 2011, p. 139-147.

CIOSI (Laure, sous la direction de), *La politique des publics dans les services d'archives. Étude sur la politique des publics et ses partenariats fonctionnels dans le réseau des archives municipales, départementales et régionales en France métropolitaine*, Ministère de la Culture et de la Communication, Direction générale des patrimoines, Service interministériel des Archives de France en partenariat avec le Département de la politique des publics, 2013, 55 p. [en ligne] disponible sur https://francearchives.fr/file/0ee6f84284d0f3507f11075a75fe3cd96198cddb/static_7087.pdf (consulté le 9 novembre 2019).

CORNEDE (Martine), « Le public et l'archiviste », *Marie Paule Arnauld, la plénitude d'un métier, La Gazette des archives*, n°247, 2017, p. 127-135.

DONNAT (Olivier), *Pratiques culturelles, 1973-2008*, Ministère de la Culture et de la Communication, 2011, 36 p.

GUIGUENO (Brigitte) et PENICAUT (Emmanuel), *Qui sont les publics des archives ? Enquêtes sur les lecteurs, les internautes et les publics des activités culturelles, dans les services publics d'archives (2013-2014)*, Paris, Ministère de la culture et de la communication, Service interministériel des Archives de France, 2015, 105 p. [en ligne] disponible sur https://francearchives.fr/file/08ccbaa3654282501138a7739ac59dbecc364552/static_8431.pdf (consulté le 9 novembre 2019).

LORDCULTURE, *Étude des publics des activités culturelles dans le réseau des archives départementales et municipales en France métropolitaine*, Paris, Service interministériel des Archives de France, 2015, 90 p. [en ligne] disponible sur https://francearchives.fr/file/a05ae5bd9170d03ca150497c236fa767d5f5bb84/static_8410.pdf (consulté le 9 novembre 2019).

MARCILLOUX (Patrice, sous la direction de), *À l'écoute des publics des archives identités, attentes, réponses : Actes de la journée d'étude organisée le 9 mars 2007 par les étudiants du master 2 professionnel histoire et métiers*

des archives de l'université d'Angers, le CERHIO et l'AEDAA, Angers, Presses universitaires d'Angers, 2009, 115 p.

MIRONER (Lucien), *Les publics des archives départementales et communales*, Ministère de la Culture, 2003, 216 p.

La médiation culturelle

ABOUDRAR (Bruno-Nassim) et MAIRESSE (François), *La médiation culturelle*, Paris, Presses universitaires de France, 2018, 127 p.

ARCHIVBERATUNG HESSEN, « Öffentlichkeitsarbeit im Kommunalarchiv », *Archivberatung Hessen*, 21 décembre 2015, [en ligne] disponible sur <https://archivberatung.hessen.de/weitere-fachthemen/%C3%B6ffentlichkeitsarbeit-im-kommunalarchiv> (consulté le 1^{er} novembre 2019).

BELKORCHIA (Elodie), « La valorisation : mutation(s) dans le temps long », *La Gazette des archives*, n°244, 2016, p. 193-206.

BENXAYER (Morrad), *L'action éducative et culturelle des archives. Enquête sur les services éducatifs*, Ministère de la Culture et de la Communication, Direction des archives de France en partenariat avec le Département de la politique des publics, 2004, 39 p.

DIRECTION DES ARCHIVES DE FRANCE, *L'action éducative et culturelle des archives : actes du Colloque « Quelle politique culturelle pour les services éducatifs des archives ? »*, Hôtel de ville de Lyon, les 1^{er} et 3 juin 2005, Paris, 2007, 311 p.

GUIGUENO (Brigitte) et PETILLAT (Christine), *Les activités éducatives dans les services d'archives*, Ministère de la Culture et de la Communication, Direction générale des patrimoines, Service interministériel des Archives de France, 2016, 133 p.

HIRAUX (Françoise) et MIRGUET (Françoise), *La valorisation des archives. Une mission, des motivations, des modalités, des collaborations. Enjeux et pratiques actuels.*, Academia/L'Harmattan, Louvain-La-Neuve, 2012, 192 p.

MARIN (Anne-Catherine), « Archivistes, tous médiateurs ? Petites réflexions sur les pratiques professionnelles », *Marie Paule Arnauld, la plénitude d'un métier*, *La Gazette des archives*, n°247, 2017, p. 145-152.

L'innovation culturelle

JOST (Clémence), « Musées et bibliothèques : se réinventer pour valoriser ses fonds », *Archimag*, 12 mars 2019, [en ligne] disponible sur <https://www.archimag.com/bibliotheque-edition/2019/03/12/musees-bibliotheques-reinventer-valoriser-fonds> (consulté le 22 janvier 2020).

L'innovation culturelle dans les services d'archives

BARBET (Anaïs), *Archives et bande dessinée : vers une évolution de la médiation (1999-2018)*, sous la direction de Bénédicte Grailles, 2018, 175 p. [en ligne] disponible sur <http://dune.univ-angers.fr/fichiers/17008278/2018HMAR9055/fichier/9055F.pdf> (consulté le 13 février 2020).

LE CLERC (Jean-Yves), « La diversification de l'offre culturelle des archives sur Internet : un exemple français avec les Archives départementales d'Ille-et-Vilaine », *Arbido*, n° 1, 2018

LEMAY (Yvon) et KLEIN (Anne), « La diffusion des archives ou les 12 travaux des archivistes à l'ère du numérique », *Les Cahiers du numérique*, n°8, 2012, p. 15-48.

MARCILLOUX (Patrice), « Conclusions de la XIVe journée d'étude d'archivistique d'Angers », Billet, *ALMA*, [en ligne] disponible sur <https://alma.hypotheses.org/1917> (consulté le 29 janvier 2020).

Projet scientifique, culturel et éducatif des Archives nationales 2017-2020, Ministère de la Culture et de la Communication, 2016, 45 p.

La ludification dans les lieux culturels et patrimoniaux

ALVAREZ (Julian), *Du Jeu vidéo au Serious game : approches culturelle, pragmatique et formelle*, Université Toulouse, 2007, 428 p. [en ligne] disponible sur <https://hal.archives-ouvertes.fr/tel-01240683> (consulté le 25 avril 2020)

ANCELIN (Justine), BOSCOLO (Quentin), LEJEUNE (Albane), BABU (Clément), DUCROUX (Céline), BOBET (Sophie), HOCHET (Yvan) et ROUX (Maïté), *Les serious games en bibliothèque : définition, enjeux et usages*, Enssib, 2012, 78 p.

BUJARI (Armîr), CIMAN (Matteo), GAGGI (Ombretta) et PALAZZI (Claudio E.), « Using gamification to discover cultural heritage locations from geo-tagged photos », *Personal and Ubiquitous Computing*, n°21, 2017, p. 235-252.

BOUKO (Catherine), « Quand le numérique s'invite au château : les *serious games* comme outil de médiation du patrimoine », *Études de communication. langages, information, médiations*, n° 45, décembre 2015, p. 97-112.

BÜRKI (Reine), « Éditorial », *Bulletin des bibliothèques de France*, n° 16, 2018, p. 1.

DEVRIENDT (Julien), *Jouer en bibliothèque*, Presses de l'Enssib, Villeurbanne, 2015, 175 p.

- GORSSE (Myriam) et SWIATEK (Cécile), « Place au jeu ! », *Bulletin des bibliothèques de France*, n° 6, 2015, p. 124-136.
- GUERRIER (Alain), « Archives, action culturelle et marketing », *Gazette des archives*, n°160, 1993, p. 27-35.
- HAMMADY (Ramy), MA (Minhua) et TEMPLE (Nicholas), « Augmented Reality and Gamification in Heritage Museums », *Serious games*, Springer International Publishing, Cham, 2016, p. 181-187.
- HANES (Laurence) et STONE (Robert), « Applying constrained virtual environments to serious games for heritage », *International Journal of Serious games*, n°6, 2019, p. 93-116.
- JOST (Clémence), « Musées et bibliothèques : se réinventer pour valoriser ses fonds », *Archimag*, 12 mars 2019, [en ligne] disponible sur <https://www.archimag.com/bibliotheque-edition/2019/03/12/musees-bibliotheques-reinventer-valoriser-fonds> (consulté le 22 janvier 2020).
- LE GALL (Magalie) et MORINIERE (Gilles), « Expérimenter, assembler, piloter », *Bulletin des bibliothèques de France*, n° 16, 2018, p. 70-75.
- LEGENDRE (Françoise), *Jeu et bibliothèque : pour une conjugaison fertile*, février 2015, [en ligne] disponible sur <https://www.culture.gouv.fr/Sites-thematiques/Livre-et-Lecture/Documentation/Publications/Rapports-de-l-IGB/Jeu-et-bibliotheque-pour-une-conjugaison-fertile> (consulté le 15 mars 2020), 122 p.
- MONNET (Christophe), *Faites vos jeux ! Rien ne va plus ? Les serious games en bibliothèque*, Enssib, 24 octobre 2012 Atelier n°4 : « Valoriser le patrimoine grâce aux serious games » », 3 p.
- « OFabulis, un jeu sérieux pour faire découvrir 19 monuments français », *Club Innovation & Culture CLIC France* [en ligne], 20 octobre 2014, disponible sur <http://www.club-innovation-culture.fr/ofabulis-un-jeu-serieux-pour-faire-decouvrir-19-monuments-francais/> (consulté le 17 janvier 2020).
- PASSEBOIS- DUCROT (Juliette), EUZEBY (Florence), MACHAT (Sarah) et LALLEMENT (Jeanne), « 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, [en ligne] disponible sur <https://hal-univ-rochelle.archives-ouvertes.fr/hal-01675348> (consulté le 15 mars 2020).
- SOUILLARD (Naïs), « Patrimoine et gamification : faites vos jeux ! », *Club Innovation & Culture CLIC France*, 27 octobre 2016, [en ligne] disponible sur <http://www.club-innovation-culture.fr/dossier-patrimoine-gamification/> (consulté le 17 janvier 2020).
- WALSH (Andrew), « Active training in libraries : bibliothécaires, faites vos jeux ! », *Bulletin des bibliothèques de France*, n° 16, 2018, p. 22-24.

WENG (Yuchen), SHEN (Tao), CHEN (Sihuang) et XIAO (Bing), « Gamification in Local Intangible Cultural Heritage Museums for Children : A Case Design », *Design, User Experience, and Usability. Application Domains*, Springer International Publishing Cham, 2019, p. 233-245.

La ludification dans les services d'archives

BAUDUCÉL (Mélodie) et PAPAIX (Emilie), « Un docgame pour ne pas oublier Victor Boulande », *ALMA*, 4 mars 2016, [en ligne] disponible sur <https://alma.hypotheses.org/1969> (consulté le 1 février 2020).

CELERIN (Sébastien) et PLASSE (Franck), « Entretien », *Interfaces numériques*, n° 3, 2014, p. 383-390.

GOURDON (Flavie), PAROISSE (Julien) et PETITON (Nolwenn), « Les archives sortent le grand jeu : Expériences ludiques pour découvrir et valoriser les archives autrement », *Association des diplômés en archivistique de Lyon III*, 23 février 2018, [en ligne] disponible sur <https://adallyon.wordpress.com/2018/02/23/les-archives-sortent-le-grand-jeu-experiences-ludiques-pour-decouvrir-et-valoriser-les-archives-autrement/> (consulté le 15 novembre 2019).

HÜBE (Simon), « “Gamification” et interactivité pour les archives en ligne du département de l’Aube », *Club Innovation & Culture France*, 6 février 2012, [en ligne] disponible sur <http://www.club-innovation-culture.fr/p9779/> (consulté le 16 novembre 2019).

PONLEVE (Pierre), « Les Archives départementales du Val d’Oise lancent leur premier jeu numérique ! », *Archimag*, 25 juillet 2018, [en ligne] disponible sur <https://www.archimag.com/archives-patrimoine/2018/07/23/archives-departementales-val-doise-premier-jeu-numerique> (consulté le 22 octobre 2019).

SERVICE INTERMINISTÉRIEL DES ARCHIVES DE FRANCE, *Des Archives en France 2013. L’activité des services d’archives*, 2014, 60 p., [en ligne] disponible sur https://francearchives.fr/file/371bed100ab1397fec88c27d350297c38cb84419/rapport2013-ArchivesenFrance_web%20%281%29%20%281%29.pdf (consulté le 20 avril 2020)

SERVICE INTERMINISTÉRIEL DES ARCHIVES DE FRANCE, *Des Archives en France 2017. L’activité des services d’archives*, 2018, 64 p., [en ligne] disponible sur <https://francearchives.fr/file/90c75d7307b7f099e7128f214ee3eb657595ae72/WEB-2017-2018-ArchivesenFrance.pdf> (consulté le 15 décembre 2019)

SERVICE INTERMINISTÉRIEL DES ARCHIVES DE FRANCE, *Des Archives en France 2018. L’activité des services d’archives*, 2019, 52 p., [en ligne] disponible sur https://francearchives.fr/file/956578222624a218b1c63590d08b31fdb1ec308/FRAF_2019_RA.pdf (consulté le 15 décembre 2019)



Les escape games

- BARDON (Audrey), « Comment concevoir un *escape game* pédagogique », *Science Animation*, 18 décembre 2018, [en ligne] disponible sur <https://www.science-animation.org/fr/actus-et-coulisses/comment-concevoir-un-escape-game-pedagogique> (consulté le 17 janvier 2020).
- BELDIMAN-MOORE (Anita), CALLEJON MATEU (Anna) et TEMPIER (Charlotte), « Le Jeu, catalyseur de connaissances. Un *escape game* à la bibliothèque de Sciences Po », *Bulletin des bibliothèques de France*, n°16, 2018, p. 26-31.
- BINDE (Joséphine), « Les escape games à l'assaut des musées », *Beaux-Arts Magazine*, 14 décembre 2018, [en ligne] disponible sur <https://www.beauxarts.com/grand-format/les-escape-games-a-lassaut-des-musees/> (consulté le 16 novembre 2019).
- BORREGO (Carlos), FERNANDEZ (Cristina), BLANES (Ian) et ROBLES (Sergi), « Room escape at class : *Escape games* activities to facilitate the motivation and learning in computer science », *Artículos de revista*, n°7, 2017, p. 162-171.
- DARMOCHOD (Marine), *Retour sur la mise en place d'un escape game à la Bibliothèque Marie Curie*, 2016, [en ligne] disponible sur http://scd.docinsa.insa-lyon.fr/sites/docinsa.insa-lyon.fr/files/bilan_escape_game_2016.pdf (consulté le 22 janvier 2020).
- LANGLOIS (Géraldine), « Les musées deviennent le terrain de jeu de nouveaux visiteurs, détectives d'un jour », *La Gazette des communes*, 4 février 2019, [en ligne] disponible sur <https://www.lagazettedescommunes.com/603871/les-musees-deviennent-le-terrain-de-jeu-de-nouveaux-visiteurs-detectives-dun-jour/> (consulté le 16 novembre 2019)
- LEBLOND (Anaïs), « Expérience de stage PEEN : Création d'un *Escape game* au sein de la Médiathèque La Parenthèse », *Renaissance & patrimoines*, 17 juillet 2018, [en ligne] disponible sur <https://renapatri.hypotheses.org/3160> (consulté le 22 octobre 2019).
- LEBRET (Émilie), QUESNE (Christelle) et TOQUET (Miguel), *L'escape game : une pratique pédagogique innovante*, Réseau Canopé, 2019, 160 p.
- NICHOLSON (Scott), « Peeking behind the locked door : A survey of escape room facilities », 2015, [en ligne] disponible sur <https://coggle.it/diagram/WBqXgt-4044FBdMd/t/nicholson%2C-s-2015-peeking-behind-com-pubs-erfacwhite-pdf> (consulté le 22 janvier 2020).
- RESEAU CANOPE, « *Escape games* pédagogiques : un ensemble de propositions pour l'année scolaire 2019-2020 », *Réseau Canopé*, 28 août 2019, [en ligne] disponible sur <https://www.reseau-canope.fr/academie-aix-marseille/atelier-canope-05-gap/actualites/article/escape-games-pedagogiques-un-ensemble-de-propositions-pour-lannee-scolaire-2019-2020.html> (consulté le 22 janvier 2020).

ROUAULT (Alain), « *Escape game* généalogique : une animation originale pour les salons généalogiques », *GeneAgenda*, 2 septembre 2019, [en ligne] disponible sur https://geneagenda.org/___trashed/ (consulté le 1 novembre 2019).

Les escape games dans les services d'archives

FLESCH (Doris), MÜNZER (Andreas) et WEBER (Sabine), « “Escape the Archive”. Praktische Einblicke zur Adaption von “Escape Rooms” » in Archiven », *Archivar*, n° 4, 2019, p. 328-330.

JOST (Clémence), « Journées européennes du patrimoine 2019 : participez à des escapes games dans des centres d'archives et des bibliothèques », *Archimag*, 19 septembre 2019, [en ligne] disponible sur <https://www.archimag.com/archives-patrimoine/2019/09/19/journees-europeennes-patrimoine-2019-archives-bibliotheques-escape> (consulté le 20 octobre 2019).

ETAT DES SOURCES

L'état des sources se présente en trois parties. La première partie regroupe toutes les sources, pour une grande partie, écrites, qui fournissent des informations sur les *escape games*. Cette partie a été classée par service d'archives afin de trouver plus facilement les sources concernant un *escape game* en particulier. Dans cette partie, on trouve des sources émanant des services d'archives comme des documents de travail, des documents à destination des publics, et des sources issues du site Web du service. On y trouve aussi de la documentation externe au service, à savoir des sources trouvées sur des sites Web, des articles de presse issus du portail *Europresse*, et des vidéos. La deuxième partie fait état d'un tableau réalisé à partir des réponses données par les services d'archives dans le questionnaire qui leur a été envoyé. Il se retrouvera en annexe du mémoire et regroupe des données majoritairement quantitatives pour l'étude de cas. Enfin, dans la troisième partie, on y retrouve la méthodologie de l'enquête orale et les informations principales pour chaque entretien sous forme d'un tableau.

I. Sources écrites, iconographiques et audiovisuelles

ARCHIVES DEPARTEMENTALES

Archives départementales de la Charente-Maritime :

« *Escape game* aux Archives : mission accomplie ! », *La Charente-Maritime*, 12 juin 2019, [en ligne] disponible sur [/actualites/escape-game-aux-archives-mission-accomplie](#) (consulté le 20 janvier 2020).

Archives départementales de la Côte d'Or :

Déroulé de l'*escape game*, 2019

« A la recherche de la partition perdue de Mozart », *Orchestres en fête*, 27 juin 2019, [en ligne] disponible sur <https://www.orchestresenfete.com/concert/mozart-a-dijon/> (consulté le 13 février 2020).

Archives départementales de la Drôme :

Diaporama de présentation de l'*escape game* lors du forum de l'AAF de la Région Rhône Alpes : « Les Archives sont en feu ! Création d'un *Escape game* aux Archives départementales de la Drôme »

« *Escape game* en collaboration avec l'association Archijeu », *OpenAgenda*, [en ligne] disponible sur <https://openagenda.com/agendas/92633251/events/40405315?lang=fr> (consulté le 1 février 2020).

Archives départementales de l'Essonne

Agenda (support du jeu), 2019

Archives départementales de la Haute-Garonne :

« *ESCAPE GAME* (11-14 ans) - Le grimoire empoisonné », *Archives départementales de la Haute-Garonne* [en ligne] disponible sur <https://archives.haute-garonne.fr/actualites/escape-game-ans-1041/n:54> (consulté le 15 mars 2020).

Archives départementales d'Ille-et-Vilaine :

« Classe 1914 : le docgame », *Archives départementales d'Ille-et-Vilaine*, [en ligne] disponible sur <http://classe1914.ille-et-vilaine.fr> (consulté le 15 janvier 2020).

« Journées du patrimoine 2019 : expériences et visites insolites », *Office de tourisme de Rennes*, [en ligne] disponible sur <https://www.tourisme-rennes.com/fr/decouvrir-rennes/histoire/journees-patrimoine-insolite/> (consulté le 1 février 2020).

« Les Archives départementales ouvertes pour les journées européennes du patrimoine », *Département d'Ille-et-Vilaine*, 17 septembre 2019, [en ligne] disponible sur <https://www.ille-et-vilaine.fr/presse/les-archives-departementales-ouvertes-pour-les-journees-europeennes-du-patrimoine> (consulté le 13 février 2020).

Archives départementales d'Indre-et-Loire :

Diaporama de présentation de l'*escape game*

« Animations : *Escape game* "Sous-scellés" », *Archives départementales d'Indre-et-Loire*, [en ligne] disponible sur <https://archives.touraine.fr/editorial/page/b9aa04ee-4bc2-40fe-82c0-9256b90afb8a> (consulté le 1 février 2020).

Archives départementales des Landes :

Agenda culturel et patrimonial, 2020.

« Mystère aux bords des gaves » un escape-game des Archives départementales des Landes », *Département des Landes*, 21 février 2019, [en ligne] disponible sur <https://www.youtube.com/watch?v=iAQJKDEPOd4> (consulté le 22 octobre 2019).

Archives départementales du Loiret :

Flyer

« *Escape game* : arriverez-vous à percer le mystère des archives ? », *Archives-loiret.fr*, [en ligne] disponible sur <https://www.archives-loiret.fr/decouverte-des-archives/notre-actualite-1/escape-game> (consulté le 22 février 2020).

CERQUEIRA (Elodie), « Loiret – Découvrir les archives par le jeu », *Magcentre*, 20 février 2020, [en ligne] disponible sur <http://www.magcentre.fr/190992-loiret-decouvrir-les-archives-par-le-jeu/> (consulté le 22 février 2020).

DERAIS (Thomas), « On a testé pour vous le nouvel *escape game* des Archives départementales du Loiret », *La République du Centre*, 23 février 2020

Archives départementales de la Lozère :

Déroulé de l'*escape game*

« Divertissez-vous aux Archives de la Lozère - Journées du Patrimoine 2019 », *Le Parisien Etudiant*, [en ligne] disponible sur <http://montpellier.aujourd'hui.fr/etudiant/sortie/jep-divertissez-vous-aux-archives-de-la-lozere-journees-du-patrimoine-2019.html> (consulté le 13 février 2020).

Archives départementales de la Meuse :

« Le fantôme de Paul d'Arbois de Jubainville et les archives perdues », *OpenAgenda*, [en ligne] disponible sur <https://openagenda.com/agendas/84025527/events/6516562?lang=fr> (consulté le 1 février 2020).

Archives départementales du Morbihan :

MOREAU (Nora), « Scènes de crime aux archives », *Aujourd'hui en France*, 4 décembre 2017

Archives départementales de l'Orne :

« Projet Verdun », *Archives départementales de l'Orne et Atelier Canopé 61*, [en ligne] disponible sur http://cddp61.free.fr/archives_escape_game/index.html?fbclid=IwAR12GDjMW_9VRnoQXD_r36xkYlqnqd_ivlV9Hiqp8LVg64pdScOPaKpHuJU (consulté le 14 janvier 2020).

« Alençon. Un *escape game* sur la Première Guerre mondiale », *Ouest-France*, 20 février 2019

GUILLAUD-LUCET (Victor), « On a testé pour vous l'*escape game* 14-18 », *Ouest-France*, 23 février 2019.

Archives départementales du Tarn :

Extrait du livre d'or, 2017

Liste des objets utilisés, 2017

Livret du jeu, 2017

« Prisonniers des méandres du temps - Journées du Patrimoine 2017 », *Le Parisien Etudiant*, [en ligne] disponible sur <http://toulouse.aujourd'hui.fr/etudiant/sortie/jep-prisonniers-des-meandres-du-temps-journees-du-patrimoine-2017.html> (consulté le 1 février 2020).

Archives départementales du Val-de-Marne :

« Journées européennes du patrimoine 2018, Archives départementales du Val-de-Marne, Créteil », *Archives départementales du Val-de-Marne*, [en ligne], disponible sur <http://archives.valdemarne.fr/r/186/archives-departementales-du-val-de-marne-creteil/> (consulté le 14 janvier 2020).

« *Escape game* : sur les traces des malfaiteurs - Journées du Patrimoine 2018 », *Le Parisien Etudiant*, [en ligne] disponible sur <http://www.parisetudiant.com/etudiant/sortie/jep-escape-game-sur-les-traces-des-malfaiteurs-journees-du-patrimoine-2018.html> (consulté le 1 février 2020).

Archives départementales des Vosges :

Bilan général de l'*escape game*, 2020

Flyer, 2019

Guide pratique sur les données, 2019

Livret de jeu, 2019

« *Escape game aux Archives !* », *Archives départementales des Vosges*, [en ligne] disponible sur <https://www.archives.vosges.fr/animations/expositions-et-animations-aux-archives/articleid/1741/escape-game-aux-archives> (consulté le 5 février 2020).

THILLOT (Pierre), « Épinal. Sauvez les archives départementales, dans un *escape game* », 26 janvier 2020

Archives départementales des Yvelines :

« Gueule d'Ange », *Archives départementales des Yvelines*, [en ligne] disponible sur <https://gueuledange.yvelines.fr> (consulté le 15 janvier 2020)

ARCHIVES MUNICIPALES

Archives municipales d'Annecy :

Bilan des Journées du patrimoine 2019, 24 septembre 2019

Fiche d'instructions pour l'*escape game*, 2019

LANIER (Colette), « *Escape game aux Archives municipales d'Annecy ces 19 et 20 octobre* », *Le Dauphiné libéré*, 18 octobre 2019

Archives municipales d'Antibes :

Déroulé de l'*escape game*, 2019

Fiche d'instructions pour l'*escape game*, 2019

Archives municipales de Calais :

Déroulé du projet, 2018

Synopsis de l'*escape game*, 2018

« L'*escape game* aux archives municipales, c'est complet ! », *La Voix du Nord*, 31 octobre 2018

Archives municipales de Cambrai :

Déroulé de l'*escape game*

DEMEULENAERE (Bruno), « Quel(s) secret(s) cachent les archives municipales ? », *La Voix du Nord*, 10 septembre 2018

Archives municipales de Cholet :

Photographies de l'espace de jeu

« *Escape game*, le secret des Halles », *Cholet.fr*, 18 juin 2019, [en ligne] disponible sur https://www.cholet.fr/dossiers/dossier_4821_escape+game+secret+halles.html (consulté le 13 février 2020).

COTINAT (Vincent), « Un *escape game* à la découverte d'un soldat de 14-18 », *Ouest-France*, 14 août 2018

« Journal du Jeudi 25 Juillet 2019 », *Télévision Locale du Choletais*, [en ligne] disponible sur <http://tlc-cholet.fr/video-350162836-journal-du-jeudi-25-juillet-2019> (consulté le 13 février 2020).

« L'invité de la rédaction. Thierry Pineau – *Escape game* aux archives municipales », *Télévision locale du Choletais*, 2018., [en ligne] disponible sur <http://tlc-cholet.fr/video-277330685-idlr-thierry-pineau-escape-game-aux-archives-municipales> (consulté le 22 octobre 2019).

Archives municipales de Colombes :

Liste du matériel nécessaire

Plaquette explicative

Archives municipales de Saint-Brieuc :

« Pays de Saint-Brieuc. On fait quoi ce week-end ? Par ici les bonnes idées », *Ouest-France*, 22 septembre 2019

AUTRES TYPES DE SERVICES D'ARCHIVES

Archives de la CFDT :

SAUDRAIS (Hélène), « Accueil de l'Association des Archivistes français - Archives de la CFDT », *Archives de la CFDT*, 27 janvier 2020, [en ligne] disponible sur <https://archives.memoires.cfdt.fr/Actualites/p300/Accueil-de-l-Association-des-Archivistes-francais> (consulté le 15 mars 2020).

Archives intercommunales de l'Usine des tramways de Pau :

« *Escape game* « A la recherche du testament perdu » », *Ville de Pau*, 16 août 2019, [en ligne] disponible sur <https://www.pau.fr/article/escape-game-a-la-recherche-du-testament-perdu> (consulté le 22 février 2020).

Cellule archives du rectorat de l'académie de Toulouse :

Déroulé de l'*escape game*, 2019

Liste du matériel nécessaire, 2019

Secteur Conservation des données et documents mutualisé d'Ile-de-France :

Flyer

Synopsis de l'*escape game*

« Sur les traces de Jean Perrin », *CNRS 80 ans*, [en ligne] disponible sur <https://80ans.cnrs.fr/evenement/sur-les-traces-de-jean-perrin/> (consulté le 22 janvier 2020).

SERVICES D'ARCHIVES A L'ETRANGER

« Escape from the Blitz », *The National Archives*, [en ligne] disponible sur <https://www.nationalarchives.gov.uk/education/resources/help-children-escape-bombing-blitz/> (consulté le 22 janvier 2020).

LAWRENCE (Kerri), « National Archives Hosts “Puzzling” Event », *National Archives*, 18 avril 2019, [en ligne] disponible sur <https://www.archives.gov/news/articles/puzzling-event-held-at-the-national-archives> (consulté le 22 janvier 2020).

LAWRENCE (Kerri), « Workshop Participants Enjoy National Archives ‘Escape Room’ Experience », *National Archives*, 15 juin 2018, [en ligne] disponible sur <https://www.archives.gov/news/articles/workshop-participants-enjoy-escape-room-experience> (consulté le 22 janvier 2020).

NATIONAL ARCHIVES, « DocsTeach », *DocsTeach*, [en ligne] disponible sur <https://www.docsteach.org/> (consulté le 22 janvier 2020).

II. Tableau de recensement des *escape games* (voir Annexe 12 : Tableau de recensement des *escape games*)

Un tableau a été constitué afin de regrouper les informations récoltées suite à des recherches en ligne, que ce soit sur les réseaux sociaux, dans les articles de presse ou sur des sites qui répertorient les animations culturelles comme le site *OpenAgenda* et grâce à l'envoi d'un formulaire aux services d'archives qui ont organisé un *escape game*.

III. Sources orales

Les témoins ou personnes ressources ont été contactés par mail début mars. L'enquête orale sous forme d'entretiens semi-directifs par téléphone a commencé le 19 mars 2020. Les services d'archives sélectionnés ont tous organisé un ou plusieurs *escape games*. Le choix a été fait par rapport au statut des services d'archives et aux caractéristiques des *escape games* afin d'avoir des exemples variés.

Service contacté	Nom du témoin (ou de la personne ressource)	Fonction du témoin (ou de la personne ressource)	Date de l'entretien	Durée de l'entretien
Archives des Vosges	Delphine Lelarge	Archiviste chargée des archives publiques et électroniques	16 avril 2020	1h 13min 35s
Archives départementales d'Ille-et-Vilaine	Patricia Delauney	Community manager ; responsable du projet	24 mars 2020	58min 02s
Archives de la CFDT	Hélène Saudrais	Responsable de l'unité Documentation-Archives	19 mars 2020	1h 06min 30s

DEUXIEME PARTIE : LES *ESCAPE GAMES* : UN OUTIL DE MEDIATION ADAPTE ?

Le jeu est un outil de médiation qui attire de nouveaux publics et leur fait découvrir d'une manière différente le monde des archives. L'*escape game* est un exemple qui est très à la mode depuis une dizaine d'années. Il est intéressant de connaître les raisons de l'intégration progressive de ce jeu dans l'offre culturelle des services d'archives, d'analyser ses liens avec le monde des archives et du patrimoine et de montrer ce que l'organisation d'un *escape game* apporte pour les archivistes. Pour répondre à ces questionnements, nous nous appuierons sur les données récoltées grâce au questionnaire envoyé aux services d'archives ainsi que sur les témoignages de plusieurs archivistes.

I. **L'*ESCAPE GAME*, UNE PRATIQUE RECENTE AUX ARCHIVES**

Un *escape game* est un jeu d'évasion qui consiste la plupart du temps à s'échapper d'une pièce en une durée limitée. Les joueurs doivent chercher des indices, résoudre des énigmes pour pouvoir avancer dans le jeu. C'est une activité qui se construit autour d'une histoire dans un décor immersif. Le premier *escape game* a vu le jour en 2008 à Kyoto. Il s'agit de « The Real Escape game » créé par la société Scrap. Ce type de jeu est ensuite pratiqué partout en Asie et notamment à Hong-Kong. Depuis 2010, il s'exporte dans le monde entier : en 2012 à Londres avec l'ouverture de « HintHunt », en 2013 à Seattle avec l'ouverture de « Puzzle Break ». En France, la première salle, « HintHunt », ouvre en décembre 2013 à Paris. En 2016, une enseigne de jeu d'évasion ouvre tous les trois jours en moyenne en France et la barre des 300 enseignes est franchie en juin 2017. En mai 2020, on dénombrait 818 enseignes pour plus de 2040 scénarios différents¹¹⁷.

¹¹⁷ Voir <https://www.escapegame.fr/statistiques-escape-game-france/>

A. L'*escape game*, un jeu qui investit les espaces culturels et patrimoniaux

Depuis le milieu des années 2010, l'*escape game* suscite l'intérêt des professionnels du domaine de la culture et du patrimoine et se développe dans les musées, les monuments historiques, les bibliothèques et les archives.

1. L'essor des *escape games* dans les sites touristiques

A l'origine, l'*escape game* est une activité commerciale à visée non pédagogique. Comment est-ce devenu une activité pédagogique appréciée des enseignants et des métiers de la culture et du patrimoine ? Dans un article de l'ouvrage *L'escape game, une pratique pédagogique innovante* paru en 2019, Marianne Cailloux, maîtresse de conférences en histoire de la documentation, constate ce phénomène : « Cette tendance à une mise en histoire dans le jeu pousse progressivement les professionnels de l'éducation et de la culture à utiliser des outils ludiques comme les *escape games* pour faciliter et médiatiser le patrimoine touristique et l'acquisition de connaissances et de compétences scolaires. »¹¹⁸ Les enseignants, les professionnels de la culture et du patrimoine ont vu dans ce jeu à la mode une possibilité de proposer un contenu pédagogique de manière originale afin de stimuler la motivation des participants. En le transformant en activité pédagogique, ce jeu devient un *serious game*.

Les *escape games* se sont beaucoup développés dans les musées et les lieux patrimoniaux. Dans son article intitulé « Les *escape games* à l'assaut des musées », la journaliste Joséphine Bindé dresse une chronologie de l'apparition de ce jeu dans ces espaces¹¹⁹. Des *escape games* ont été organisés dans des châteaux et des musées d'histoire à partir de 2016, dans des musées de science dès 2017 et dans des musées d'art vers 2018. Par ailleurs, elle précise que tous les principes de base de l'*escape game* ne sont pas forcément respectés. En effet, les joueurs ne sont pas forcément

¹¹⁸ Marianne Cailloux, « L'escape room : rétrospective socio-historique d'un nouveau loisir », dans Emilie Lebreton, Christelle Quesne, Miguel Toquet, *L'escape game, une pratique pédagogique innovante*, Réseau Canopé, 2019, p. 15.

¹¹⁹ Joséphine Bindé, « Les *escape games* à l'assaut des musées », *Beaux-Arts Magazine*, 14 décembre 2018, [en ligne] disponible sur <https://www.beauxarts.com/grand-format/les-escape-games-a-lassaut-des-musees/> (consulté le 16 novembre 2019).

dans un lieu verrouillé duquel ils doivent s'échapper. Les *escape games* proposés dans les musées se rapprochent plus des chasses au trésor, des jeux de piste mais, selon elle, ce sont des termes moins à la mode et donc moins vendeurs. On peut prendre pour exemple d'*escape game* celui organisé au musée Guerre et Paix en Ardennes. Dans ce jeu intitulé « Le secret de Godefroy de Bouillon – Le musée au cœur de l'enquête », les créateurs se sont inspirés de faits historiques, de méthodes réelles de la guerre secrète et de l'espionnage pour la conception des énigmes¹²⁰.

2. Le développement des *escape games* aux archives

L'étude de cas se concentre ici sur les services d'archives en France. Mais l'idée de proposer un *escape game* aux archives se retrouve dans d'autres services à l'étranger. Plusieurs *escape games* ont été créés par les archives nationales des Etats-Unis¹²¹, dont « Escape Room Hands-On Workshop » que l'on peut traduire par « atelier pratique de l'*escape game* ». Dans la revue allemande *Archivar*, les archives de la ville de Krefeld ont partagé leur expérience avec l'*escape game* « Geheimnis der Krefelder Seidenbarone » (le secret des barons de la soie de Krefeld)¹²².

Dans cette étude, 40 *escape games* créés par 33 services d'archives seront analysés. La moitié de ces *escape games* a été programmée par 19 services d'archives départementales tandis que 11 d'entre eux ont été créés par 9 services d'archives municipales. D'autres types de services ont en conçu un ou plusieurs : le secteur Conservation des données et documents mutualisés d'Ile-de-France du Centre national de la recherche scientifique (CNRS) qui est un service d'archives intermédiaires ; les archives intercommunales de l'Usine des tramways de Pau ; les archives régionales d'Ile-de-France ; les archives du rectorat de l'académie de Toulouse ; et les archives de la CFDT, un service d'archives privées. Il est à noter

¹²⁰ Voir <https://www.guerreetpaix.fr/actualites/escape-game-secret-godefroy-bouillon-musee-coeur-enquete>

¹²¹ Kerri Lawrence, « National Archives Hosts « Puzzling » Event », *National Archives*, 18 avril 2019, [en ligne] disponible sur <https://www.archives.gov/news/articles/puzzling-event-held-at-the-national-archives> (consulté le 22 janvier 2020).

¹²² Doris Flesch, Andreas Münzer et Sabine Weber, « “Escape the Archive”. Praktische Einblicke zur Adaption von “Escape Rooms” » in *Archiven*, *Archivar*, n° 4, 2019, p. 328-330.

que ce service a organisé cinq *escape games* mais on peut aussi considérer qu'ils font partie d'un même ensemble autour de l'histoire de cette confédération syndicale.

Dans notre liste, le premier en date est l'*escape game* « Sous-scellés » des archives départementales d'Indre-et-Loire dont la première édition a eu lieu le 17 et le 18 septembre 2016 à l'occasion des Journées du patrimoine. Le jeu a de nouveau été proposé pour la Nuit des musées le 20 mai 2017 et pour les Journées du patrimoine le 16 et 17 septembre 2017. En partant de 2016, on peut dénombrer le nombre d'*escape games* planifiés chaque année, en sachant que certains d'entre eux ont été proposés sur plusieurs années. On en compte 1 en 2016, 3 en 2017, 9 en 2018, 28 en 2019 et 9 en 2020. Cette année est assez particulière en raison de la crise sanitaire que l'on connaît. Par exemple, certains services ont pu organiser des séances d'*escape games* avant la période de confinement mais en avaient aussi prévu d'autres en avril et en mai. C'est le cas des archives départementales du Loiret avec « Arriverez-vous à percer le mystère des archives ? » qui ont planifié des séances le 20 et le 27 février 2020 mais aussi le 1^{er} avril 2020 et pendant les vacances de printemps. En observant les chiffres, on remarque une nette hausse en 2019. L'une des raisons est l'essor des *escape games* lors de la 36^e édition des Journées du patrimoine sur le thème « Arts et divertissements ». Ce thème a donné l'idée à plusieurs services d'archives d'organiser une animation ludique, divertissante et plusieurs d'entre eux ont fait le choix d'un *escape game*, jeu à la mode et déjà testé par des archivistes les années précédentes. La journaliste Clémence Jost a recensé ces *escape games* dans un article d'*Archimag*¹²³, qui a été le point de départ de l'étude de cas. D'ailleurs, les Journées du patrimoine semblent être un événement approprié pour proposer ce jeu aux publics puisqu'on dénombre 22 *escape games* programmés lors de cet événement, soit plus de la moitié. Il sera intéressant de voir si cette dynamique continue en 2020 tout en prenant en compte la situation actuelle. 5 *escape games* ont eu lieu lors d'autres événements culturels

¹²³ Clémence Jost, « Journées européennes du patrimoine 2019 : participez à des escapes games dans des centres d'archives et des bibliothèques », *Archimag*, 19 septembre 2019, [en ligne] disponible sur <https://www.archimag.com/archives-patrimoine/2019/09/19/journees-europeennes-patrimoine-2019-archives-bibliotheques-escape> (consulté le 20 octobre 2019).

annuels. Par exemple, les archives municipales d'Annecy ont proposé l'*escape game* « A la recherche de l'arche perdue » à la fois aux Journées du patrimoine en 2019 et lors des Journées de l'architecture le 19 et 20 octobre 2019. Les archives départementales du Val-de-Marne ont organisé le jeu « Sur les traces des malfaiteurs » lors de la journée internationale des archives le 9 juin 2018 et lors des Journées du patrimoine de la même année. La Nuit des musées est aussi un évènement choisi pour proposer ce type de jeu, comme on l'a vu précédemment avec les archives départementales d'Indre-et-Loire. On peut aussi prendre en compte le centenaire de la Première Guerre mondiale, qui a donné l'idée aux archives municipales de Cholet de créer « Le mystère du poilu choletais » pour les vacances d'été en 2018. 11 *escape games* ont été élaborés en lien avec un évènement culturel local ou interne au service : un festival de musique, une exposition, l'anniversaire du service, des journées professionnelles, un évènement local. Les archives départementales de la Côte-d'Or ont proposé le jeu « A la recherche de la partition de Mozart perdue » le 1^{er} décembre 2019 à l'occasion du festival « Orchestres en fête ! » de l'Orchestre Dijon Bourgogne. L'*escape game* peut être réalisé à l'occasion d'une exposition, comme celui des archives départementales des Vosges intitulé « Retour vers les données ! Menez l'enquête aux archives ». Le jeu a été proposé au public le 25 et 26 janvier 2020 en lien avec l'exposition « Futur antérieur, que restera-t-il de nous en 4019 ? » qui se déroulait au musée départemental d'art ancien et contemporain (MUDAAC) à Epinal. Fêter l'anniversaire du service est aussi une occasion pour développer un *escape game*. C'est ce qu'ont fait les archivistes du CNRS avec « Sur les traces de Jean Perrin ». Des séances étaient proposées du 5 novembre au 20 décembre 2019 pour des élèves de CM1 et de CM2 pour fêter les 80 ans du CNRS. Il faut préciser qu'il s'agit du premier vrai projet de médiation culturelle du service. Les archives de la CFDT ont profité de l'université syndicale d'été de la confédération, du 27 au 29 août 2019, pour suggérer cinq *escape games* aux militants. Enfin, les archives municipales de Cholet ont imaginé l'*escape game* « Le secret des Halles » pour l'ouverture des nouvelles Halles de la ville. Mis à part les évènements culturels annuels, les évènements locaux ou internes au service, certains archivistes ont proposé ce jeu comme atelier pédagogique. Par exemple, les archives départementales de la Meuse ont proposé une séance de l'*escape game* « Le fantôme de Paul d'Arbois de

Jubainville et les archives perdues » à une classe Unité Localisée pour l'inclusion scolaire (ULIS) en février 2020. Les vacances scolaires ou les fêtes sont parfois une occasion de présenter ce jeu. « Mystère aux bords des Gaves » développé par les archives départementales des Landes a été programmé à plusieurs reprises dont une fois le 31 octobre 2018 pour Halloween. Les archives municipales de Cholet ont l'habitude de proposer leurs *escape games* pendant les vacances d'été. Ce que l'on peut retenir ici, c'est que, pour une grande majorité des services, l'*escape game* est proposé pour une occasion particulière, ce qui est une manière d'attirer plus de monde.

Pour comprendre cette tendance, il est intéressant de contextualiser la tenue de ce genre de projet en se concentrant sur la politique culturelle de chaque service. Est-ce que le service d'archives à l'origine de l'*escape game* a déjà proposé des projets culturels innovants, d'autres activités ludiques auparavant ? Est-ce un facteur pour se lancer dans un projet d'*escape game* ? Concernant la place du jeu dans leur offre culturelle, 19 services ont répondu qu'ils utilisaient de plus en plus la formule du jeu ou que c'était un des aspects de leur politique culturelle et qu'ils essayaient de diversifier leurs approches. Les archives départementales d'Ille-et-Vilaine, par exemple, considèrent que c'est un des volets de leur offre. Comme on l'a vu dans l'article de Jean-Yves Le Clerc¹²⁴, les nouvelles technologies et la bande-dessinée sont aussi très importantes. En tout cas, c'est un service qui essaye de renouveler son offre culturelle. Patricia Delauney, qui a conçu l'*escape game* « Ad vitam aeternam » dans ce service précise la place du jeu dans son témoignage : « C'est vraiment inclus dans notre politique culturelle. C'est une vraie volonté de proposer quelque chose d'innovant et plus particulièrement numérique quand on peut, la limite étant les budgets. »¹²⁵ Le jeu est aussi très présent aux archives départementales des Vosges. C'est lié à l'esprit de la direction de la culture du département des Vosges dont les archives font partie au même titre que le musée départemental, adepte de propositions innovantes et ludiques. Par ailleurs, l'*escape games* des Vosges a été créé car la direction avait demandé à organiser une animation pour le grand public autour des données. Les services d'archives

¹²⁴ J.-Y. Le Clerc, « La diversification de l'offre culturelle des archives sur Internet... », op.cit.

¹²⁵ Entretien de Patricia Delauney réalisé le 24 mars 2020 (voir annexes 4 à 6), 5min17.

interrogés ont, pour la plupart, une politique culturelle active, innovante, et, pour une majorité d'entre eux, avec une dimension ludique importante. Mais les archivistes en charge de la création d'un *escape game* n'ont pas forcément tous l'habitude de se lancer dans des projets innovants. Par exemple, les archives départementales du Loiret sont un service avec une offre culturelle assez large mais ils ne sont pas habitués à proposer des animations ludiques. L'*escape game* « Arriverez-vous à percer le mystère des archives ? » a été une première expérience pour eux. Les archives de la CFDT développent depuis cinq ans une politique de valorisation avec des expositions in situ et virtuelles, un prix de thèse de la CFDT mais c'est un service qui n'a jamais créé un jeu auparavant. Enfin, les archives du CNRS sont un service d'archives d'intermédiaires qui n'a pas vraiment de politique de valorisation. On peut aussi s'intéresser au profil des archivistes en charge du projet. Dans certains cas, ils sont plutôt familiers avec l'univers du jeu. Mikaël Bougenières, responsable du service des archives municipales de Cambrai a répondu qu'il a l'habitude de jouer à des jeux de société, des jeux de rôle, des *escape games*¹²⁶. Patricia Delauney est elle aussi familière de cet univers : « Je suis assez familière parce qu'on joue de manière très régulière aux jeux de société, je dirais les nouveaux jeux de société qu'on trouve dans les magasins spécialisés. On aime beaucoup ça. Je suis l'actualité de ce côté-là. »¹²⁷ Ce n'est pas vraiment le cas de la cheffe de projet de l'*escape game* des Vosges, Delphine Lelarge. Néanmoins, elle avait dans son groupe de travail des personnes qui ont l'habitude de faire des *escape games* très régulièrement en famille. Dans son témoignage, elle précise même : « Dans l'équipe, j'ai eu quelqu'un de la direction informatique qui est aussi président d'une association de jeux sur le département. »¹²⁸ Ce type de projet peut aussi être favorisé par l'arrivée d'un stagiaire ou d'un jeune archiviste et par une ouverture d'esprit de la direction. Aux archives départementales de la Charente-Maritime, un stagiaire en master développement culturel de la ville à l'université d'Angers est arrivé en avril 2018 et a participé à la conception de l'*escape game* « Enquête au cœur des archives ». Concernant l'*escape game* des archives départementales

¹²⁶ Témoignage de Mikaël Bougenières (voir annexe 10)

¹²⁷ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 2min58.

¹²⁸ Entretien de Delphine Lelarge réalisé le 16 avril 2020 (voir annexes 7 à 9), 7min08.

d'Ille-et-Vilaine, Patricia Delauney a mentionné que le directeur des archives « est très ouvert à ce genre de choses. C'est lui qui a initié le cycle bande dessinée et histoire en exposition. Il est toujours partant à partir du moment où ça peut attirer un nouveau public. »¹²⁹

Plus de la moitié des services ont l'habitude de proposer des actions culturelles innovantes. Toutefois, il faut souligner que cela n'est pas valable pour tous les services et que les archivistes qui participent à la création d'un *escape game* ne sont pas forcément familiers de l'univers du jeu. Ainsi, pourquoi choisir ce jeu comme outil de médiation ?

B. L'*escape game*, un jeu qui modernise l'image des archives

En proposant ce jeu, les archivistes ont pour objectif de s'adresser à un public qui n'a pas l'habitude de venir aux archives, un public plus jeune. C'est une manière de leur proposer une expérience innovante et immersive, tout en leur faisant connaître le monde des archives.

1. Attirer de nouveaux publics

L'*escape game* est un jeu à la mode. Le proposer aux archives est un bon moyen de montrer que les archivistes s'adaptent aux pratiques culturelles actuelles, qu'ils renouvellent leur offre culturelle. On retrouve cette même ambition dans les musées. Dans son article sur les *escape games* dans les musées¹³⁰, Joséphine Bindé explique que l'objectif des professionnels des musées est de faire venir plus d'adolescents et de jeunes adultes, autrement dit, des personnes moins familières des musées.

On a demandé aux services d'archives concernés par l'étude de cas de préciser le public cible de leur(s) *escape game(s)*, en sachant que certains en ont mentionné plusieurs. Pour 19 d'entre eux, il s'agit d'un public familial qui n'a pas l'habitude de venir aux archives. Pour les archives départementales des Vosges, c'était le public attendu, comme l'explique Delphine Lelarge : « C'était aussi

¹²⁹ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 20min44.

¹³⁰ Joséphine Bindé, « Les *escape games* à l'assaut des musées », op.cit.

d'attirer un public qui n'est jamais rentré aux archives. Pour le coup, ça a été gagné parce qu'on a eu vraiment beaucoup de familles avec des enfants assez jeunes. »¹³¹ Elle ajoute : « En général, un *escape game*, c'est vraiment réservé à partir de 14 ans parce que ce sont des hauts niveaux. Nous, on a vraiment fait des épreuves accessibles à des jeunes enfants, un public familial. »¹³² 4 services l'ont proposé exclusivement à des enfants. Les archives du CNRS ont accueilli des classes de CM1 et CM2 pour une découverte des archives avec un *escape game* dans leur programmation de la matinée. 10 services avaient pour objectif de toucher un public jeune, c'est-à-dire des adolescents et des jeunes adultes. Les archives municipales de Cambrai en font partie et Mikaël Bougenières a précisé dans son témoignage : « Nous savions qu'en proposant un *escape game* nous allions attirer un public nouveau, relativement plus jeune, parfois peu enclin à fréquenter les salles de lecture, et un public de « gamers ». »¹³³ 3 services d'archives l'ont développé pour un public adulte, dont les archives départementales des Landes avec « Mystère aux bords des Gaves », destiné à public d'adultes néophytes. Il faut noter que les archives départementales de la Côte-d'Or se démarquent des autres. En effet, les publics qui étaient attendus pour l'*escape game* étaient un public jeune adepte des jeux mais aussi un public habitué aux archives et aux concerts de musique classique puisque l'animation était couplée avec un concert. Tous les *escape games* recensés n'étaient pas seulement proposés au grand public. 3 services l'ont suggéré à des agents départementaux ou municipaux. Par exemple, les archives départementales des Hauts-de-Seine ont programmé une session du jeu « Archives et moi » pour les agents du Conseil départemental. Enfin, on peut évoquer le cas de la cellule archives du rectorat de l'académie de Toulouse et celui des archives de la CFDT. Le premier a développé le jeu « Sauvez la Syldavie » pour les agents du rectorat. Les archivistes de la CFDT ont présenté leurs *escape games* pendant l'université syndicale d'été à 250 militants de la confédération : « L'université syndicale d'été, c'est comme les universités syndicales politiques. Elle regroupe beaucoup de militants, des mandatés CFDT. Il y a des temps collectifs d'appropriation, des

¹³¹ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 6min01.

¹³² Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 6min26.

¹³³ Témoignage de Mikaël Bougenières, déjà cité.

colloques, des séminaires, des temps d'ateliers et puis il y a aussi des temps un petit peu plus ludiques. L'idée, c'était d'agrémenter ces temps ludiques tout en valorisant l'histoire et la mémoire de la CFDT. »¹³⁴ Dans une grande majorité des cas, les publics cibles sont des personnes qui ne sont jamais venues aux archives, donc des primo-visiteurs.

2. Donner une plus grande visibilité au service

Offrir la possibilité au public de faire un *escape game* aux archives est un moyen pour les archivistes de dépoussiérer l'image de leur métier. C'est ce qu'affirme Mikaël Bougenières, par exemple : « Lorsque nous créons une telle animation, nous voulons casser les stéréotypes associés aux archives, encore ancrés dans les mentalités malgré l'émergence des nouvelles technologies (les archives sont destinées à un public élitiste, les archives c'est désuet et poussiéreux...), et s'engager sur un terrain nouveau, là où l'on ne nous attend pas forcément. »¹³⁵ Les archivistes ont envie de proposer quelque chose de différent d'une visite guidée classique, de sortir de leur zone de confort. Quand on a interrogé les services sur le contexte d'émergence de l'*escape game*, ils ont souvent répondu que le projet est né de l'envie de proposer une nouvelle forme d'animation. Pour le jeu « L'Enigme des frères Eustache » imaginé par les archives municipales de Calais, l'idée de faire un *escape game* est venue lorsque les archivistes ont réfléchi aux animations à proposer pour les Journées du patrimoine : « Cette année-là le thème était « l'art du partage ». Comme nous organisions déjà une « chasse au trésor » pour les enfants et que cela fonctionnait bien, nous avons cherché à développer la même idée pour le public adulte et avons pensé à l'*escape game*. L'*escape game* est en effet un jeu d'équipe où il faut s'entraider et donc partager nos connaissances et nos habilités. » Les archives départementales d'Ille-et-Vilaine ont aussi mis en place leur *escape game* pour les Journées du patrimoine. Ils ont fait ce choix car c'est un évènement qui attire de nombreuses familles, ce qui permet d'avoir beaucoup de retours afin de savoir s'ils peuvent renouveler l'expérience.

¹³⁴ Entretien d'Hélène Saudrais réalisé le 19 mars 2020 (voir annexes 1 à 3), 15min29.

¹³⁵ Témoignage de Mikaël Bougenières, déjà cité.

II. **L'ESCAPE GAME, UN OUTIL QUI SE PRETE BIEN AU MONDE DES ARCHIVES**

Dans son article sur les *escape games*, Clémence Jost pense que c'est un jeu qui « se prête particulièrement à l'univers culturel et historique et à la découverte d'un lieu de patrimoine »¹³⁶. En effet, les archivistes essayent de favoriser l'adéquation entre l'*escape game* et les archives dans tous les aspects du jeu.

A. Des thématiques et des mécaniques de jeu qui font découvrir l'histoire et le monde des archives aux joueurs

Les *escape games* mis en place par les archivistes ont un aspect pédagogique. Le scénario du jeu est très souvent en lien avec les archives et/ou avec l'histoire. Les épreuves proposées aux joueurs sont une manière de partager des connaissances sur les archives par le jeu. Elles sont liées au métier de l'archiviste ou au travail des chercheurs ou des usagers ponctuels en salle de lecture.

1. Plonger le joueur dans une histoire autour des archives et du patrimoine

Les archivistes ont en tête différents objectifs pédagogiques quand ils imaginent leur(s) *escape game(s)*. De prime abord, c'est un jeu qui fait découvrir le monde des archives. Patricia Delauney met en évidence cette volonté pédagogique : « A chaque fois, on a créé des fiches pédagogiques, des fiches sur la collecte des archives [...], tout ce qui est la salle de lecture, comment ça fonctionne, autour de la restauration des documents. »¹³⁷ Pour elle, « le jeu était un prétexte pour faire découvrir les archives »¹³⁸. C'est ce que précise aussi Mikaël Bougenières pour les archives municipales de Cambrai : « Il s'agissait de découvrir le métier d'archiviste par le jeu et l'interaction. »¹³⁹ L'*escape game* « Retour vers les données ! Menez

¹³⁶ C. Jost, « Journées européennes du patrimoine 2019 : participez à des escapes games dans des centres d'archives et des bibliothèques », op.cit.

¹³⁷ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 11min19.

¹³⁸ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 11min58.

¹³⁹ Témoignage de Mikaël Bougenières, déjà cité.

l'enquête aux archives » des archives départementales des Vosges était une façon de faire découvrir un aspect des archives, à savoir les archives électroniques : « L'objectif pédagogique, c'était essentiellement faire découvrir et sensibiliser le grand public à l'archivage électronique. »¹⁴⁰ Delphine Lelarge détaille cet objectif : « sensibiliser le grand public à la gestion des données électroniques qu'ils produisent chez eux ou en administration ou dans leur domaine professionnel et donc, par le biais d'énigmes, de faire découvrir quelques trucs et astuces à effectuer chez eux en rentrant : sur le tri de leurs données, éliminer les doubles, bien nommer leurs fichiers, bien les ranger dans un plan de classement, faire attention au virus. »¹⁴¹ Pour d'autres services, l'*escape game* était un moyen de faire connaître l'histoire locale ou l'histoire de l'institution à laquelle le service est rattaché, comme les archives de la CFDT : « faire découvrir certains moments clés de l'histoire de la CFDT. »¹⁴² Cinq *escape games* ont été proposés aux militants : « Quel discours pour la clôture du congrès de 1959 ? » ; « La mystérieuse valise du congrès de 1964 » ; « Le mai 68 de la CFDT » ; « Il faut sauver les LIP ! » ; et « Au secours des militants de Solidarnosc ». Ils reprennent cinq moments historiques pour la confédération, en lien avec le thème de l'université syndicale d'été sur la démocratie et l'urgence démocratique. Par ailleurs, l'*escape game* « Sur les traces de Jean Perrin » des archives du CNRS permettait de transmettre l'histoire de la fondation du CNRS à des élèves grâce au jeu.

Pour créer leur(s) *escape game(s)*, les archivistes réfléchissent au contenu, au thème principal en prenant en compte les objectifs pédagogiques du jeu. Les thématiques des *escape games* étudiés sont toujours liées à l'univers des archives ou à l'histoire. 19 *escape games* portaient sur les archives. Par exemple, le jeu « Vent de panique aux archives » des archives municipales d'Antibes proposait aux joueurs de découvrir le métier d'archiviste avec des épreuves sur le classement, la conservation. L'*escape game* « Le grimoire empoisonné » imaginé par les archives départementales de la Haute-Garonne met en scène un groupe de six élèves arrivant aux archives avec leur professeur pour visiter les lieux et qui vont vivre une expérience inattendue. L'histoire est le thème principal de 17 *escape games*. Les

¹⁴⁰ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 4min18.

¹⁴¹ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 12min54.

¹⁴² Entretien d'Hélène Saudrais, déjà cité, 18min51.

archives départementales de l'Essonne ont développé le jeu « L'affaire était presque dans le sac » pour permettre aux participants de découvrir l'histoire du domaine de Chamarande et de ses propriétaires. Dans un autre registre, l'*escape game* « A la recherche de la partition de Mozart perdue » des archives départementales de la Côte-d'Or a pour thème principal un aspect de l'histoire de la musique. Le jeu se déroule en 1766 quand Mozart est venu faire une représentation à l'hôtel de ville de Dijon devant le prince de Condé. 4 *escape games* mélangent les archives et l'histoire comme sujets principaux. C'est le cas des archives départementales de la Charente-Maritime avec « Enquête au cœur des archives ». Le jeu permet à la fois de découvrir les missions des archivistes mais aussi des aspects de l'histoire propres au département de la Charente-Maritime comme les engagés partant pour la Nouvelle France ou la Première Guerre mondiale. Pour aller plus loin, on peut s'essayer à la titrologie et remarquer que les titres des *escape games* donnent un avant-goût de ce qu'est le jeu. Le thème des archives y est assez présent. En effet, on retrouve les termes « archives » ou « archiviste » 11 fois : « Gaston Lagaffe archiviste » créé par les archives municipales de Saint-Brieuc ou « Retour vers les données ! Menez l'enquête aux archives » élaboré par les archives départementales des Vosges. On retrouve l'univers des archives dans les titres sous d'autres formes avec l'*escape* « Sous-scellés » des archives départementales d'Indre-et-Loire, par exemple, qui indique que le sceau sera au cœur du jeu. Sinon, le titre rappelle aussi les principes de base d'un *escape game*. 9 *escape games* ont dans leur titre des termes qui renvoient au thème de l'enquête, de la recherche : « Enquête au cœur des archives » organisé par les archives départementales de la Charente-Maritime ou « A la recherche du testament perdu » des archives intercommunales de l'Usine des tramways de Pau. Enfin, le thème du mystère et de la menace est très présent dans les titres des *escape games*, ce qui peut intriguer et motiver les visiteurs : « Arriverez-vous à percer le mystère des archives ? » développé par les archives départementales du Loiret, « Les archives départementales sont en feu ! » imaginé par les archives départementales de la Drôme ou « Vent de panique aux archives » proposé par les archives municipales d'Antibes.

Le scénario de l'*escape game* est aussi très souvent en lien avec les archives ou l'histoire. Les archivistes veillent à intégrer du contenu pédagogique dans le

scénario. Dans la revue *Archivar*, les archivistes de la ville de Krefeld montrent que le scénario est un point essentiel de l'*escape game*¹⁴³. Il est considéré comme le fil conducteur du jeu. Dans l'écriture du scénario, les archivistes établissent un enjeu à l'histoire pour faciliter l'implication des joueurs. Cet enjeu sera le but présenté aux joueurs avant de commencer l'*escape game*. Pour écrire la trame de l'histoire, Hélène Saudrais, responsable de l'unité Documentation-Archives de la CFDT, a été aidée par des personnes adeptes des *escape games* : « Ma collègue validait les histoires auprès d'un de ses amis qui créait des *escape games*. »¹⁴⁴ Le scénario peut s'inspirer de faits réels ou reprendre une histoire qui s'est réellement passée. C'est souvent le choix qui est fait pour les *escape games* dont le thème principal est lié à l'histoire, pour partager un savoir avec les participants. Dans ces cas-là, les archivistes s'appuient sur les documents d'archives qu'ils conservent ou sur des ouvrages d'histoire. Par exemple, pour l'*escape game* « Les amoureux de la rue de Bœuf » élaboré par les archives municipales d'Annecy, le but du jeu est de trouver une lettre d'un soldat de la Seconde Guerre mondiale adressée à sa fiancée. L'histoire du soldat est détaillée sur la fiche d'instructions présentée aux joueurs. Ce soldat, prénommé Paul Fuchs, existe vraiment puisqu'on peut retrouver sa fiche dans le Maitron, plus précisément dans le dictionnaire biographique des fusillés de la Seconde Guerre mondiale¹⁴⁵. Hélène Saudrais, quant à elle, a consulté des ouvrages en rapport avec la CFDT pour construire les scénarios. Le jeu présente des faits historiques réels pour les faire connaître aux participants. D'autres *escape games* ne reprennent pas forcément une histoire vraie mais s'inspire de faits réels. C'est le cas de « L'affaire était presque dans le sac » créé par les archives départementales de l'Essonne. La trame du jeu a été inventée mais elle s'appuie sur l'histoire du domaine de Chamarande et de ses propriétaires, comme le service l'a expliqué dans le questionnaire : « Nous avons utilisé les propriétaires comme protagonistes d'une histoire que nous avons inventée, mais pour laquelle nous avons des archives que nous avons détournées ou réorganisées pour notre intrigue. » L'*escape game* « Archives et moi » des archives départementales des Hauts-de-Seine s'inspire aussi de faits réels. En effet, le scénario s'appuie sur

¹⁴³ D. Flesch, A. Münzer et S. Weber, « "Escape the Archive"... », op.cit.

¹⁴⁴ Entretien d'Hélène Saudrais, déjà cité, 25min54.

¹⁴⁵ Voir https://fusilles-40-44.maitron.fr/?article169221&id_mot=4427

l'histoire vraie de Jules-Albert de Dion, Georges Bouton et Charles-Armand Trépardoux qui ont fondé une société d'automobile appelée « De Dion, Bouton & Trépardoux » et sur les conflits qu'il y a eu entre Jules-Albert de Dion et l'ingénieur Charles-Armand Trépardoux. Le contexte est réel mais la trame du jeu a été inventée puisque les archivistes ont imaginé la suite de l'histoire avec une touche de fantastique, comme on peut le remarquer en lisant le scénario du jeu : « Le fantôme de l'ingénieur furieux, vole l'acte du dépôt de cette nouvelle société où il n'apparaît pas, document conservé aujourd'hui aux Archives départementales des Hauts-de-Seine et le cache au hasard d'une travée d'archives. » Dans d'autres cas, les archivistes ont complètement inventé l'histoire. La cellule archives du rectorat de l'académie de Toulouse a imaginé l'*escape game* « Sauvez la Syldavie » où les joueurs doivent retrouver un faux traité, le traité de Klow. Ils se sont inspirés de l'univers de Tintin car la Syldavie et la Bordurie sont deux pays imaginaires dans la bande-dessinée. Mais le jeu a quand même un lien avec les archives. Le personnage qui demande aux joueurs dans une lettre de retrouver le traité est archiviste à l'ambassade de Syldavie. Les archivistes des archives départementales d'Ille-et-Vilaine ne se sont pas non plus inspirés de faits historiques purs. Ils sont plutôt partis sur la légende de la création de Saint-Michel. Dans son témoignage, Patricia Delauney ajoute : « Avec les archives départementales de la Manche, on s'est souvent fait des petites plaisanteries par réseaux sociaux interposés sur le mont Saint-Michel. »¹⁴⁶ Pour favoriser l'immersion des joueurs, les archivistes pensent aussi à respecter le contexte spatio-temporel de leur histoire. C'était un des points de réflexion de l'*escape game* des archives départementales des Vosges : « On partait toujours de l'exposition "Futur antérieur". On projette le public en 4019. Donc il fallait vraiment avoir un scénario un peu futuriste et faire attention à ce qu'on disait pour ne pas être trop dans l'époque actuelle. C'était au départ assez compliqué au niveau de la rédaction. »¹⁴⁷ Pour l'*escape game* « L'Enigme des frères Eustache », les archives municipales de Calais ont écrit un scénario en rapport avec le contexte de déroulement du jeu. L'*escape game* a eu lieu pendant les Journées européennes du patrimoine à Calais aux archives. Ils ont donc pensé

¹⁴⁶ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 17min19.

¹⁴⁷ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 14min14.

au passage de l'Orient Express à Calais qui traverse toute l'Europe. Ils ont choisi comme personnages un dentelier pour rappeler Calais, ville qui est célèbre pour sa dentelle, et un archiviste.

Le rôle des joueurs dans l'*escape game* a souvent un lien avec les archives et l'histoire. Les participants peuvent se mettre dans la peau d'archivistes, ou plus généralement de personnages proches de l'univers des archives. Cela favorise l'immersion dans le véritable lieu de travail de l'archiviste. Pour 8 *escape games*, cette option a été choisie. Dans « Enquête aux archives : l'affaire 5W » créé par les archives régionales d'Ile-de-France, les joueurs prennent le rôle d'archivistes. La trame de départ indique : « Par mégarde un de vos collègues archivistes a oublié de fermer la porte du local de conservation des archives et une personne s'est introduite durant la nuit. Au petit matin, vous vous rendez compte que les documents d'archives d'un architecte connu du 20ème siècle ont été mélangés et certaines pièces ont même disparu. » Dans l'*escape game* des archives départementales de la Lozère, les joueurs incarnent de nouveaux employés des archives qui n'ont pas vu le temps passer et qui se retrouvent enfermés après que tout le personnel soit parti. Ce qui peut aussi favoriser l'immersion des joueurs, c'est de les faire jouer leur propre rôle, à savoir des visiteurs des archives. 3 services ont fait ce choix afin de faciliter l'implication des joueurs et de les surprendre. Le premier exemple est celui du jeu « A la recherche de l'arche perdue » développé par les archives municipales d'Annecy. Le contexte de l'*escape game* est une visite des archives par un archiviste. L'élément déclencheur est un séisme qui frappe le bassin annécien. A cause de cette catastrophe, le bâtiment des archives menace de s'effondrer. Le système de sécurité ne fonctionne pas, donc les portes coupe-feu se sont automatiquement fermées. L'électricité du quartier est coupée et les secours ne sont pas disponibles. L'objectif des joueurs est de retrouver la clé qui permet de sortir des magasins d'archives. Ici, la trame de l'histoire est assez surprenante pour mettre très rapidement les participants en immersion. Le deuxième exemple est l'*escape game* inventé par les archives départementales du Tarn intitulé « Prisonniers des méandres du temps ». Voici comment l'histoire se présente : « Vous venez pour la première fois faire des recherches aux Archives du Tarn. En attendant votre document, vous faites le tour de la salle de lecture. Les usuels et les ouvrages de bibliothèque vous inspirent peu, mais en revanche, vous êtes attirés vers une séparation bizarre, sans aucune indication, et vous poussez une porte. Vous n'auriez

pas dû... Vous avez été happés par l'Histoire ! La gardienne de ce repli du temps vous explique que vous y demeurerez pour toujours, archivés comme de vieux parchemins... » Le scénario joue sur un retournement de situation qui met les joueurs face à un enjeu pour les motiver. Le troisième exemple est celui de l'*escape game* « Le grimoire empoisonné » conçu par les archives départementales de la Haute-Garonne. Le scénario met en scène un groupe de six élèves arrivant aux archives pour visiter les lieux. Un archiviste attire leur attention avec un vieux grimoire dans une vitrine. Après avoir trouvé la clé pour prendre le grimoire, l'archiviste leur annonce qu'ils ont été empoisonnés par le grimoire. S'ils veulent survivre, ils doivent trouver la recette puis les ingrédients qui leur permettront de fabriquer l'antidote. Avec cette histoire, les archivistes ont voulu susciter l'intérêt des enfants. Pour d'autres *escape games*, les joueurs incarnent des personnages en lien avec l'histoire racontée. Dans « Sur les traces de Jean Perrin » proposé par les archives du CNRS, les élèves sont les amis physiciens de Jean Perrin. Dans l'*escape game* « Au secours du moine bourru » mis en place par les archives municipales de Colombes, les joueurs incarnent des manants de Colombes, chargés d'aider le moine. Pour qu'ils soient complètement investis dans l'histoire, le personnel du service leur demande de revêtir une blouse paysanne. Par ailleurs, les archivistes jouent parfois des personnages dans le jeu. C'est une manière de guider les joueurs, de les superviser. Dans l'*escape game* des archives municipales de Colombes, l'un des archivistes est maître du jeu et incarne le moine bourru. C'est aussi le cas aux archives départementales des Vosges : « Pour tous les encadrants, nous étions en scientifiques : nous avions une blouse blanche, nous avions un badge. Et après, on a demandé à ce que les agents accessoirisent comme ils le souhaitent leur personnage. »¹⁴⁸

Par conséquent, on voit bien que les archivistes travaillent l'univers de l'*escape game* afin de l'adapter à l'univers des archives et de l'histoire.

¹⁴⁸ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 23min16.

2. Apprendre par le jeu

Dans tous les *escape games* de l'étude de cas, le but du jeu a un lien avec le métier des archivistes ou le travail des lecteurs. L'objectif traditionnel d'un *escape game* est de sortir d'une pièce. C'est le cas pour 8 *escape games*. Pour le jeu « Projet Verdun » élaboré par les archives départementales de l'Orne, le but est de trouver le code pour sortir de la salle Philippe de Chennevières et découvrir l'exposition mise en place. Avec « Mystères aux archives », les archives municipales de Cambrai ont, quant à elles, choisi de diviser l'*escape game* en deux avec une première partie où il faut s'échapper d'une salle, comme l'indique la consigne de départ : « Votre mission consiste à vous échapper de la réserve infernale en moins de 30 minutes. Pour pouvoir vous échapper il vous faudra retrouver la clé qui est dissimulée parmi les archives qui y sont conservées. » Cependant, tous les *escape games* créés par les archivistes ne suivent pas cet objectif. En majorité, le but du jeu des *escape games* aux archives est de retrouver un objet ou un document. En réalité, le concept de l'*escape game* a tendance à se mélanger avec le jeu de piste. C'est ce qu'a expliqué Hélène Saudrais dans son témoignage : « Pour pas mal de ces *escape games*, c'était plutôt un jeu de réflexion. Ce n'est pas tant un jeu où il fallait s'échapper mais un jeu de réflexion pour pouvoir gagner le jeu. »¹⁴⁹ Le jeu « Ad vitam aeternam » des archives départementales d'Ille-et-Vilaine peut aussi être considéré comme un hybride : « Ça a été vendu comme un *escape game* mais, pour moi, c'était plutôt un hybride entre jeu de piste et *escape game* parce qu'un puriste ne vous dira pas qu'on était sur un *escape game*. On n'était pas sur une pièce enfermée, on n'avait pas mis de délai de temps parce qu'on sait qu'on était pendant les Journées du patrimoine et qu'on allait avoir du mal à gérer ça. »¹⁵⁰ Pour 8 *escape games*, le principe est de retrouver un document. Les joueurs font en quelque sorte le travail d'un archiviste qui recherche un document dans les magasins d'archives ou d'un lecteur qui cherche un document dans les inventaires des fonds. Dans l'*escape game* des archives départementales de Côte d'Or, le but du jeu est de retrouver la partition du Miserere d'Allegri de Mozart. Pour le jeu « Vent de panique aux archives » imaginé par les archives municipales d'Antibes, les

¹⁴⁹ Entretien d'Hélène Saudrais, déjà cité, 27min53.

¹⁵⁰ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 9min51.

documents à retrouver sont les lettres patentes du Roi René datant du XVe siècle. Pour 7 *escape games*, c'est un objet ou un trésor qu'il faut retrouver. Dans l'*escape game* « Suivez la piste d'un trésor du Moyen-Age » développé par les archives départementales du Cher, le but du jeu est de retrouver un trésor caché dans une boîte d'archives. 4 *escape games* ont pour enjeu l'identification d'un personnage, ce qui peut s'apparenter au travail d'un chercheur. Dans « Le mystère du poilu choletais » proposé par les archives municipales de Cholet, l'objectif est de retrouver l'identité d'un soldat choletais de la Grande Guerre. Les *escape games* créés par des archivistes se rapprochent parfois du jeu de piste et ils peuvent aussi avoir un objectif qui ressemble à un jeu comme le Cluedo. En effet, pour 8 *escape games*, le principe est de résoudre une enquête ou une énigme finale. Dans le jeu « Mystère aux bords des Gaves » organisé par les archives départementales des Landes, le but du jeu est de résoudre une énigme dont l'histoire s'est réellement passée au XIXe siècle dans les Landes, à savoir la disparition d'une vieille dame à Sorde-l'Abbaye. D'autres *escape games* ont un lien avec le métier d'archiviste. Par exemple, le jeu « Le grimoire empoisonné » des archives départementales de la Haute-Garonne sensibilise à la conservation des archives car il faut trouver un antidote pour le grimoire. Dans un autre registre, l'*escape game* des archives municipales de Nantes a pour thème la valorisation des archives puisque l'objectif du jeu est de terminer l'exposition laissée inachevée par un médiateur. Enfin, pour 2 *escape games*, le but du jeu est lié à l'histoire racontée. Dans « Au secours du moine bourru » proposé par les archives municipales de Colombes, les joueurs doivent retrouver un ingrédient permettant de guérir le roi Louis IX. Dans l'*escape game* « Sauvez l'existence d'un réseau de résistance » imaginé par les archives départementales du Cher, le but du jeu est de nettoyer le bureau d'un chef de la Résistance qui y a laissé ses notes contenant des informations compromettantes. Ainsi, on peut souligner le fait que les objectifs de jeu imaginés par les archivistes se prêtent bien au monde des archives.

Les épreuves conçues par les archivistes sont aussi un moyen de connaître le métier d'archiviste et d'assimiler des connaissances sur les archives et l'histoire. Différents types d'épreuves existent : des épreuves cognitives, des épreuves basées sur la dextérité, sur l'observation, sur la communication. Dans son article « La mécanique de l'*escape game* : une machine à huiler », Julia Dumont, médiatrice à

l'Atelier Canopé 94, souligne le travail de réflexion que nécessite la création d'énigmes¹⁵¹. Selon elle, il est important de penser à la variété des énigmes pour que chaque participant puisse s'investir dans le jeu en fonction de ses compétences et à l'imbrication des énigmes. Il faut aussi penser à créer des aides en cas de blocage des participants. Dans le domaine des archives, on voit bien que les concepteurs du jeu veillent à rendre le jeu le plus accessible possible et à y intégrer des aspects pédagogiques. Dans les *escape games* proposés par les archivistes, les épreuves sont variées et mobilisent différentes compétences. On le distingue bien dans la présentation de l'*escape game* « Prisonniers des méandres du temps » faite par les archives départementales du Tarn : « Pour y réussir, vous devez fouiller, trouver des objets, des indices, résoudre des énigmes, en utilisant les capacités de recherche, de réflexion et de logique des membres de l'équipe. » L'*escape game* favorise la collaboration entre les joueurs. La personne en charge de l'*escape game* des archives départementales de la Côte-d'Or y a pensé dans la conception du parcours de jeu. En effet, trois énigmes sont à résoudre pour trouver à la fin le code qui ouvre la porte de la chapelle où se trouve la partition : trois équipes sont donc constituées et collaborent pour la dernière étape du jeu. Pour l'étude de cas, différents types d'énigmes ont été répertoriées. La grande majorité des *escape games* proposés par les archivistes font appel au sens de l'observation des joueurs en les invitant à fouiller dans des pièces ou des boîtes d'archives pour trouver des indices. C'est une compétence que l'on peut associer au métier d'archiviste et c'est aussi un incontournable des *escape games*. Cela permet donc aux participants de découvrir le métier d'archiviste de manière ludique. Dans le jeu « Les archives départementales sont en feu ! » préparé par les archives départementales de la Drôme, les joueurs doivent rechercher des indices dans les magasins d'archives en utilisant le système de classement des archives. Cela leur permet de découvrir ce système de façon ludique et de mieux l'assimiler. La première étape de l'*escape game* « Aux origines du vivier » proposé par les archives communales de Mérignac consiste à chercher des boîtes d'archives dans le magasin de conservation, dans lesquelles se trouvent des cartes postales avec un code invisible à lire avec de la

¹⁵¹ Julia Dumont, « La mécanique de l'*escape game* : une machine à huiler », dans Emilie Lebreton, Christelle Quesne et Miguel Toquet, *L'escape game, une pratique pédagogique innovante*, Réseau Canopé, 2019, p. 35-39.

lumière bleue pour dévoiler la localisation d'un plan. Décrypter des documents fait aussi partie du travail de l'archiviste. On retrouve ce type d'épreuves dans plusieurs *escape games*. Cela s'apparente soit à un déchiffrement avec un code particulier à utiliser, soit à de la paléographie, que l'on enseigne souvent dans les formations pour devenir archiviste. Dans la sixième étape de l'*escape game* « Sous-scellés » des archives départementales d'Indre-et-Loire, les joueurs doivent trouver le mot « camembert » à partir d'un texte à déchiffrer sur la peste, ce qui leur indique qu'ils doivent se diriger vers un panier à pique-nique où se trouve une boîte à camembert avec des fragments de sceau à l'intérieur. D'autres types d'épreuves sont liés aux archives. La première épreuve de l'*escape game* « Sauvez la Syldavie » élaboré par la cellule archives du rectorat de l'académie de Toulouse consiste à ranger des boîtes d'archives : « Regrouper les 24 boîtes et les ranger sur le chariot dans le bon ordre. Trois boîtes sont attachées ensemble avec de la ficelle. Les détacher pour pouvoir les remettre dans le bon ordre. » Aux archives départementales d'Indre-et-Loire et d'Ille-et-Vilaine, les joueurs doivent reconstituer un chirographe. Il s'agit d'un acte établi en au moins deux exemplaires sur une même feuille de parchemin séparée par un texte appelé « devise ». Dans leur *escape game* « Gaston Lagaffe archiviste », les archives municipales de Saint-Brieuc proposent une épreuve autour de l'héraldique, c'est-à-dire la science des armoiries utilisées par les chevaliers dès le Moyen-Age pour être reconnaissables et reconnus lors des batailles. Les épreuves imaginées par les archivistes peuvent aussi avoir un lien avec le travail des lecteurs en salle afin de montrer ce que peuvent faire les visiteurs aux archives. Dans certains *escape games*, une initiation ludique à la recherche historique est proposée. Dans une des épreuves de l'*escape game* des archives départementales de la Lozère, les enfants doivent rechercher un document avec une cote. Ce document est constitué d'une liasse de minutes de notaire photocopiées. Dans cette liasse, ils doivent trouver un acte relatif à un partage, le consulter et y relever la profession du donataire. Aux archives municipales de Cambrai, la première partie du jeu « Mystère aux archives » est une initiation à la recherche généalogique, comme l'explique Mikaël Bougenières, le responsable du service, dans son témoignage¹⁵² : « La première partie du jeu reposait sur une recherche généalogique. Nous avons

¹⁵² Témoignage de Mikaël Bougenières, déjà cité.

donc construit l'histoire d'une famille fictive en partant de l'acte de naissance d'un cambrésien né au 19^{ème} siècle. L'objectif était de mettre à jour un secret de famille qui s'est transmis de génération en génération. Nous nous sommes appuyés sur des éléments de l'histoire locale, et de la période de la Première Guerre mondiale (en 2018 lorsque a eu lieu la première session de jeu nous commémorions encore le centenaire de la Grande Guerre). Les participants avaient donc à exploiter des documents, explorer le contenu de boîtes d'archives, observer des photographies anciennes, déchiffrer des textes manuscrits, parfois même utiliser des instruments spécifiques (telle qu'une lampe à UV) afin de déceler des indices indispensables. » Aux archives départementales d'Ille-et-Vilaine, les participants étaient invités à utiliser le logiciel de recherche des archives : « L'idée, c'est de faire tout un cheminement avec différents points d'arrêts de jeux, d'énigmes à découvrir, de codes et d'utilisation du logiciel Thot en salle de lecture avec l'aide de quelqu'un. »¹⁵³ D'autres épreuves sont proposées : des épreuves cognitives comme des puzzles, des épreuves de mots, des épreuves mathématiques. Elles n'ont pas de lien évident avec les métiers des archives ou le travail des lecteurs en salle mais elles mettent à profit les compétences de chaque joueur. Avec ces énigmes, on voit donc bien que l'objectif des archivistes est que les visiteurs découvrent les archives en jouant. Ils leur transmettent des connaissances sur les archives et l'histoire par le jeu. D'ailleurs, certaines énigmes présentes dans les *escape games* font apprendre les missions des archivistes aux joueurs. Par exemple, la dernière épreuve du jeu des archives départementales de la Lozère est une planche de mots croisés où il faut trouver les termes « collecter », « classer », « conserver » et « communiquer », soit quatre des missions principales des archivistes. Du côté des archives municipales d'Antibes, une des épreuves de « Vent de panique aux archives » sensibilise les participants à la conservation. Un jeu de cartes est remis aux joueurs avec une première moitié représentant des éléments qui abîment les documents d'archives et une deuxième moitié avec des systèmes de conservation préventive. L'objectif est d'associer les cartes des deux parties. Quand les joueurs se trompent, les archivistes leur expliquent pourquoi. Le contenu de certaines épreuves fait découvrir un aspect précis des archives aux participants. Aux archives départementales des Vosges, l'objectif est que les joueurs se renseignent sur les archives électroniques de façon

¹⁵³ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 22min10.

ludique. Dans son témoignage, Delphine Lelarge détaille plusieurs de ces épreuves. En voici un exemple : « Pour apprendre justement à ranger correctement ses données, on a créé un espèce de puzzle géant. D'un côté, on a indiqué des années. Tout au-dessus, c'étaient des typologies de document. Et, en tas, on avait ce puzzle avec tous ces documents. Donc, il y avait des factures, des photos, tous en fac-similés bien sûr, des plans, de l'état civil [...] Les gens devaient reclasser correctement ces données au bon endroit par année, ce qui permettait déjà au public de comprendre qu'on pouvait classer par thématique des données. »¹⁵⁴ A travers certaines épreuves, la volonté des archivistes était aussi de faire découvrir un aspect de l'histoire. C'est le cas pour les archives municipales d'Antibes, en témoigne la première épreuve expliquée dans la fiche de déroulement de l'*escape game* : « Epreuve 1 : Le jeu des supports : Répondre à la question : quels sont les 2 matériaux principaux qu'on utilisait au 15^e siècle comme support de l'information ? C'est le cas du document perdu. Trouver à l'aveugle en mettant sa main dans chacune des 10 boîtes, les 2 supports / matériaux. » Ici, les archivistes donnent des renseignements sur l'histoire de l'écriture. On pourrait presque dire que c'est une initiation à la diplomatique, ce qui se rapproche du domaine des archives.

Aux archives, les différents aspects de l'*escape game* (scénario, mécaniques de jeu) apportent toujours un contenu pédagogique aux joueurs, centré sur la découverte des archives, du métier d'archiviste et des connaissances historiques. En cela, on peut dire que ce jeu se prête bien à l'univers des archives.

B. Une manière de valoriser le service et ses collections

La mise en scène des espaces de jeu permet d'explorer le service d'une manière inédite tout en veillant à respecter les consignes de sécurité. Les archivistes font aussi une sélection de documents à intégrer dans le jeu afin de les mettre en avant. Ils se positionnent comme médiateurs culturels puisqu'ils donnent accès au patrimoine au plus grand nombre.

¹⁵⁴ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 29min28.

1. Découvrir autrement les services d'archives

L'*escape game* permet de découvrir autrement un espace. Cela vaut pour les archives mais aussi pour les musées, les monuments historiques ou les bibliothèques. Il permet aussi d'explorer des lieux non ouverts aux publics habituellement.

La salle de lecture est un des espaces de jeu les plus récurrents. Elle est utilisée pour 7 *escape games*. C'est un espace ouvert au public et plus facile à gérer en matière de sécurité. Cela permet de voir l'espace de consultation des archives autrement. La salle de lecture peut aussi être utilisée pour l'accueil et l'attente des participants. Par exemple, le jeu « Ad vitam aeternam » créé par les archives départementales d'Ille-et-Vilaine s'est déroulé dans le hall d'accueil et la salle de lecture : « On ne pouvait pas les laisser dans les espaces non publics tout seuls, pas avec les Journées du patrimoine où il y a beaucoup de monde déjà parce qu'il y a des visites qui sont quasiment en permanence. »¹⁵⁵ En réalité, les magasins d'archives sont les espaces les plus utilisés. 14 *escape games* se passent dans ce lieu qui n'est pas ouvert au public habituellement et qui est le point névralgique des archives où sont conservés tous les documents. Cet endroit s'adapte bien à un jeu de piste qui requiert un sens de l'observation, où il faut trouver des objets, des boîtes d'archives ou des documents. Concernant l'*escape game* des archives communales de Mérignac, une des premières étapes est de trouver des boîtes d'archives dans un magasin de conservation. Le jeu se passe exclusivement dans celui-ci. Pour Mikaël Bougenières qui a conçu le jeu « Mystère aux archives » aux archives municipales de Cambrai, il est intéressant de faire découvrir cet espace qui n'est pas accessible au public et qui peut être chargé d'histoire : « Les réserves me paraissaient le lieu approprié. Notre service est situé au sein même de l'hôtel de ville et ce qui fait la particularité de nos réserves est leur histoire peu commune, puisqu'il s'agit d'anciennes cellules de garde à vue. »¹⁵⁶ Par ailleurs, la salle de tri est investie pour 6 *escape games*. C'est une salle importante pour les archivistes puisque c'est l'endroit où ils traitent les archives, les classent. Dans le jeu, ça peut être l'espace de travail des joueurs. Par exemple, dans l'*escape game* « Enquête aux

¹⁵⁵ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 26min44.

¹⁵⁶ Témoignage de Mikaël Bougenières, déjà cité.

archives : l'affaire 5W » réalisé par les archives régionales d'Ile-de-France, le but des joueurs est de remettre de l'ordre dans le fonds d'archives d'un architecte du XXe siècle et de retrouver les pièces disparues. Cet objectif pourrait d'ailleurs être une mission commune de l'archiviste et la salle de tri est utilisée pour l'accomplir. La salle du service éducatif peut aussi être utilisée dans certains cas. Aux archives municipales de Nantes, l'*escape game* se déroule uniquement dans cette pièce car c'est un jeu proposé aux 4^e sous forme d'atelier éducatif. Les archives municipales de Cholet mettent aussi en place leurs *escape games* dans cette salle. En effet, ils les programment pour les vacances d'été. A cette période, il n'y a pas d'atelier pédagogique. La salle est donc disponible et cela évite de faire le jeu dans des espaces fréquentés quotidiennement par le personnel des archives. Certains services font déplacer les joueurs dans de multiples espaces du bâtiment. L'*escape game* proposé par les archives départementales des Vosges se déroule dans les magasins de conservation, la cuisine du personnel, la salle de tri, la salle de lecture et le secrétariat. Delphine Lelarge explique le parcours de jeu dans son témoignage : « Le parcours, on l'a fait sur deux niveaux dans notre bâtiment. Notre bâtiment est assez particulier parce que nous avons trois ailes différentes qui se réunissent en un point central et ce qui permet de faire un circuit unique. Les gens peuvent rentrer d'un côté dans une salle mais doivent ressortir de l'autre. C'est vrai qu'on les a un peu perdus aussi comme ça. Notre bâtiment s'y prête, donc c'est plutôt pas mal. [...] Le côté labyrinthe fonctionne très bien chez nous. »¹⁵⁷ Avec l'*escape game* « L'affaire était presque dans le sac », les archives départementales de l'Essonne ont aussi eu recours à plusieurs espaces du service : la salle de lecture, les magasins de conservation, la salle de tri, la salle de versement et la cave. En fait, ils ont voulu suivre le circuit du document à l'envers.

Il faut souligner le travail des archivistes sur l'ambiance du jeu qui favorise l'immersion des joueurs. Dès le début de l'*escape game*, les participants sont mis dans l'ambiance du jeu. C'était l'objectif des archives départementales d'Ille-et-Vilaine qui ont diffusé une vidéo de lancement du jeu : « Ils étaient dans le noir et ils étaient accueilli avec une musique, c'était une musique que j'ai récupéré sur un

¹⁵⁷ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 15min58.

thème d'*Indiana Jones et la Dernière Croisade* [...] histoire que, quand ils ouvraient la porte, ils étaient dans la pénombre avec une lumière orangée et la musique. Ils rentraient et là, on lançait la vidéo et ils commençaient à bâcher sur la première énigme. »¹⁵⁸ Les archivistes du service départemental des Vosges ont eux aussi fait un travail sur l'accueil des joueurs : « L'accueil s'est fait de façon assez exceptionnelle avec notre directeur qui était habillé en *Men in Black* et qui a vraiment pris son rôle à cœur et a vraiment mis les gens d'entrée dans le futur. Ensuite, les groupes constitués rentraient dans le sas, la salle secrétariat et donc



Figure 1 : Photographie de l'espace de jeu de l'escape game « Le secret des Halles » des archives municipales de Cholet

nous avons un grand écran tactile où était diffusé un petit film qui expliquait les règles du jeu et les missions du public. Là, ça a été réalisé par une équipe d'acteurs. »¹⁵⁹

Pour que les visiteurs découvrent les archives de manière différente, les archivistes ont veillé à transformer complètement l'espace. C'est le cas des archives

départementales du Cher avec « Sauvez l'existence d'un réseau de Résistance ». Le jeu s'est déroulé dans l'amphithéâtre des archives. Un bureau d'agent de la Préfecture du Cher en 1942 y a été reconstitué avec une ambiance sonore diffusée par le système audio de l'amphithéâtre comme des bruits de bottes, des sonneries de téléphone. D'ailleurs, plusieurs autres services d'archives ont fait le choix de reconstituer un bureau d'archiviste dans leur espace de jeu : les archives municipales de Cholet ont reconstitué un bureau des années trente dans la salle du service éducatif à l'occasion du jeu « Le secret des Halles ». La mise en scène a aussi été très travaillée pour les *escape games* des archives de la CFDT. Les différents jeux ont eu lieu dans cinq salles de réunion de Bierville, où se trouve un lieu de formation pour les militants. Les archivistes ont trouvé du matériel ancien

¹⁵⁸ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 23min25.

¹⁵⁹ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 23min42.

pour rappeler l'univers des archives : « Comme c'est un endroit assez ancien, il y a beaucoup de greniers, de caves et on y trouve pas mal de choses. Il se trouve que, nous les archivistes, on avait fait l'été d'avant toute une campagne d'archivage des archives de Bierville et donc, on savait exactement ce qu'il y avait sur place, on connaissait le matériel sur place. Déjà, on a pu bénéficier de beaucoup de matériel un peu vintage qui se trouvait sur place, des fauteuils, canapés, des vieilles revues. »¹⁶⁰ De plus, les archivistes font attention à l'adéquation entre l'ambiance de l'*escape game* et le contexte spatio-temporel du jeu. Aux archives départementales de la Côte-d'Or, les décors rappelaient l'époque de Mozart avec des lampes de tables pour une ambiance tamisée, du papier qui ressemble à du parchemin et des énigmes écrites sur du papier enroulé de rubans de différentes couleurs. Pour agrémenter l'ambiance du jeu, de nombreux accessoires ont été utilisés. Par exemple, le but du jeu « L'Enigme des frères Eustache » était de découvrir ce qu'il y avait dans une valise. Donc, les archivistes de Calais ont récupéré une valise des années vingt lors d'un don d'archives. D'ailleurs, certains services ont créé un fichier avec tous les accessoires utilisés. C'est le cas de la cellule archives du rectorat de l'académie de Toulouse ou des archives municipales de Colombes. Les archivistes de Colombes ont recensé les décors et le matériel présents dans chaque salle. Comme c'est un *escape game* autour du Moyen-Age, ils ont utilisé un chandelier, une marmite, des archives éliminables brunies au café, des feuilles de parchemin. Pour rendre l'univers du jeu plus concret, des effets visuels ou sonores sont parfois ajoutés. Par exemple, les archives départementales des Vosges ont eu cette idée : « Certaines énigmes, il y avait des coupures électriques. Donc, là, le maître du jeu qui était à l'intérieur de la salle pouvait se permettre d'éteindre ou fermer le réseau électrique, comme ça on plongeait les gens dans le noir. »¹⁶¹

Dans l'agencement de l'espace de jeu, la sécurité des joueurs et des archives est évidemment prise en compte. Dès la genèse du projet, c'est une problématique qui revient. Par exemple, les archives départementales de la Drôme ont décidé de faire

¹⁶⁰ Entretien d'Hélène Saudrais, déjà cité, 32min27.

¹⁶¹ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 24min59.

entrer les joueurs par l'issue de secours et de terminer le jeu par l'entrée du magasin, ce qui a surpris les joueurs à la fin. Un archiviste, qui jouait un personnage dans l'histoire, était présent dans le magasin. Le public n'avait le droit de manipuler que des boîtes légères. Dans tous les *escape games*, les consignes de jeu sont expliquées avant le début du jeu. On peut prendre l'exemple des archives départementales des Hauts-de-Seine avec l'*escape game* « Archives et moi ». Les consignes de départ étaient : « vous n'êtes pas dans un décor, mais dans un vrai magasin d'archives avec des documents originaux » ; « ne pas enlever des tablettes les boîtes comme celles présentées (chariot devant la porte) », « rien à déménager ou déplacer » ; « ne pas déplacer ou ouvrir les registres ». Du personnel est mobilisé pour veiller à la sécurité des joueurs. Dans son témoignage, Delphine Lelarge a détaillé le système imaginé pour superviser les joueurs dans un espace de jeu très vaste : « Le jeu s'effectuait par plateaux. Le public devait réaliser un plateau entier avant de descendre ou monter et faire le plateau suivant. Et après, les agents étaient répartis déjà un par énigme, une personne dans les salles. Donc, ça faisait neuf personnes en tout pour les énigmes. Et ensuite, le reste du personnel était réparti dans les couloirs pour orienter les gens, pointer aussi entre les deux niveaux pour savoir si on n'avait pas perdu quelqu'un. [...] On avait même ouvert une salle de réunion pour faire un poste infirmerie en cas de problème. Parmi nos agents, il y avait aussi des SST, secouristes du travail au cas où. Et on a quand même demandé le renfort des agents de sécurité pour l'accueil à l'entrée du bâtiment pour les fouilles Vigipirate réglementaires. »¹⁶² D'autres services ont opté pour une régie pour suivre les joueurs. Les archives municipales de Cholet ont mis en place un système d'aide et une régie avec deux caméras, deux ordinateurs et deux enceintes. Les archives départementales d'Indre-et-Loire ont fait de même avec un chronomètre, une caméra, un micro et des enceintes. Ils précisait aux joueurs que ni le son, ni les images filmées n'étaient conservées.

La mise en scène de l'espace de jeu permet de créer une ambiance immersive pour maintenir les participants dans l'*escape game*. C'est une manière de découvrir les archives autrement et de dépoussiérer leur image.

¹⁶² Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 19min59.

2. Valoriser les fonds d'archives par le jeu

Grâce à l'*escape game*, les archivistes valorisent leur service mais aussi les collections conservées. Tout d'abord, pour écrire leur scénario, les archivistes s'appuient de temps en temps sur des documents d'archives où on peut y trouver des histoires adaptables en *escape game*. C'est ce qu'a fait Hélène Saudrais pour les *escape games* de l'université syndicale d'été de la CFDT : le scénario « s'est brodé surtout autour des documents qu'on a trouvé. On essaie de sortir un maximum de documents un petit peu différent : des unes de journaux, des affiches, des vrais dossiers d'archives documentaires, des photos. On essayait de partir à chaque fois d'un document pour créer une énigme »¹⁶³. L'*escape game* permet de faire découvrir les archives de manière ludique, de faire découvrir les différents types de documents conservés aux archives. Pour l'étape de la recherche généalogique, les archives municipales de Cambrai ont mis à disposition toute une série de documents : des registres d'état civil, des listes nominatives de recensement de population, des registres matricules du recrutement militaire. S'agissant de l'*escape game* des archives départementales de la Lozère, un des objectifs était de motiver les participants à l'utilisation des archives en les faisant manipuler des documents originaux et des reproductions. Certains services ont décidé de faire des fac-similés ou des reproductions pour conserver les documents originaux tout en donnant quand même accès aux archives. Dans son témoignage, Patricia Delauney a expliqué ce choix pour l'*escape game* des archives départementales d'Ille-et-Vilaine : « On n'a pas fait de manipulation de documents. On a pris le parti de les faire utiliser notre logiciel de recherche en salle de lecture parce que là aussi, on est pendant les Journées du patrimoine, donc mettre des documents à la portée de tout le monde [...], ça peut être dangereux au niveau manipulation. Par contre, on avait fait des reproductions de cartes postales agrandies plusieurs fois sous le mode chirographe, des cartes postales en noir et blanc que nous conservons dans nos fonds. »¹⁶⁴ Quant aux archives départementales des Vosges, ils n'avaient pas vraiment pour objectif de valoriser les documents d'archives car l'*escape game* créé

¹⁶³ Entretien d'Hélène Saudrais, déjà cité, 27min20.

¹⁶⁴ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 27min33.

est centré sur les archives électroniques. Les documents papiers utilisés servaient aux épreuves. Par exemple, ils ont sélectionné plusieurs types de documents et de différentes époques pour l'épreuve du puzzle comme des procès-verbaux du XIXe, du XXe et du XXIe siècle, qui sont relatifs aux élections.

On peut dire que l'*escape game* est un jeu qui s'adapte très bien au monde des archives. Les archivistes trouvent des histoires, des épreuves qui font découvrir leur métier ainsi que le patrimoine aux joueurs. Ceux-ci découvrent de manière inédite le service et les documents d'archives.

III. LES APPORTS DE L'ESCAPE GAME DANS LES PRATIQUES PROFESSIONNELLES DE L'ARCHIVISTE ET DANS SA RELATION AVEC LE PUBLIC

Avant 2016, l'*escape game* est un jeu peu commun pour les archives. On a vu que les archivistes avaient réussi à associer ce jeu à leur champ professionnel et ont finalement trouvé un outil de médiation qui permet de faire découvrir les archives à de nouveaux publics. C'est un projet qui demande beaucoup d'investissement de la part de l'équipe.

A. Un projet qui demande de l'investissement

En fonction des capacités de chaque service et des choix faits par les archivistes, l'investissement est plus ou moins conséquent sur le plan humain, financier et temporel. Dans la conception du jeu, les archivistes sont parfois aidés par des partenaires. Mais c'est un effort qui vaut le coup pour les archivistes professionnellement et personnellement.

1. Réfléchir au projet

Avant de monter ce genre de projet, les archivistes regardent d'abord ce qui s'est fait ailleurs. Certaines équipes ont fait un travail de veille. Ils ont fait des recherches sur les *escape games*, les types d'énigmes. C'est le cas de Patricia Delauney pour l'*escape game* « Ad vitam aeternam » des archives départementales d'Ille-et-Vilaine : « J'ai recherché des ressources sur Internet. Il y a des sites qui sont vraiment très bien. En fait, j'ai découvert que l'*escape game* était très utilisé dans le

milieu scolaire. »¹⁶⁵ Les archives municipales de Cambrai se sont documentées auprès d'institutions culturelles en France qui ont déjà proposé des *escape games*. D'autres archivistes ont fait le choix de participer à un *escape game* pour comprendre les mécanismes du jeu. Les archivistes du Tarn sont allés dans une salle d'*escape game* à Albi et ont interrogé des adeptes de la pratique. Les archives départementales de la Meuse ont reçu des conseils et des outils pour concevoir un *escape game* de la part de l'atelier Canopé 55¹⁶⁶. Il faut noter que certains archivistes étaient déjà familiers des *escape games* avant la mise en place de leur projet.

Comme tout projet, l'équipe en charge de la conception de l'*escape game* organise le temps de travail. Par exemple, les archivistes d'Indre-et-Loire ont établi un planning de travail pour gérer le temps de préparation en partant de la date de l'évènement avec plusieurs temps : un temps de réflexion, un temps de fabrication des énigmes, un temps pour la communication, un temps pour la préparation de la pièce et un temps pour les essais. D'ailleurs, certains services ont créé des documents qui résument le déroulement du projet. Les archives municipales de Calais ont rédigé un résumé détaillé du déroulement du projet avec toutes les étapes : le lancement de l'idée, la réflexion autour du scénario, la création des éléments du jeu, le travail sur les énigmes, la mise en place, le test et les Journées du patrimoine.

Le projet de l'*escape game* n'est parfois pas sans contraintes. Pour le jeu « Mystère aux archives », les archives municipales de Cambrai ont dû réfléchir aux problématiques logistiques, notamment à la présence du public au sein de locaux habituellement réservés au personnel. Dans certains cas, le frein peut être psychologique. C'est ce dont témoigne Hélène Saudrais, par exemple : « C'est quelque chose qui était plutôt bien reçu, perçu de la part des secrétaires nationaux qui ont organisé l'université d'été. Je pense que tout le monde était un petit peu, même nous, dubitatif non pas sur l'idée mais sur ce qu'on allait en sortir. [...] On

¹⁶⁵ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 14min40.

¹⁶⁶ L'atelier Canopé 55 fait partie du Réseau Canopé, qui est un réseau de création et d'accompagnement pédagogique.

n'était pas sûr que ça prenne. Donc, finalement, le frein, c'était plutôt psychologique. »¹⁶⁷

2. L'investissement humain, financier et temporel

L'investissement humain peut être estimé avec le nombre de personnes impliquées dans le projet. Dans les *escape games* recensés, il y a entre une et dix personnes impliquées dans la conception du projet, avec un degré d'implication varié pour chaque membre de l'équipe. Aux archives départementales du Loiret, dix personnes ont travaillé à la conception du scénario et des énigmes du jeu « Arriverez-vous à percer le mystère des archives ? ». A ce nombre, il faut y ajouter les personnes qui sont là pour veiller au bon déroulement du jeu le jour J. Par exemple, pour l'*escape game* des archives départementales des Vosges, vingt-deux encadrants étaient présents tout le week-end pour accompagner les participants dans un vaste espace de jeu. Sur les 32 services ayant indiqué le nombre de personnes impliquées dans la conception du projet, on est sur une moyenne qui avoisine 4 et sur une médiane à 3. Cela ne représente pas forcément un grand investissement humain mais il faudrait mettre le nombre en relation avec la taille de l'effectif de chaque service. Pour les archives municipales, le projet mobilise souvent une plus grande partie du personnel. L'équipe qui travaille sur le projet est souvent plus grande pour les archives départementales. Mais, en réalité, il n'y a pas de grande différence entre les archives départementales et les archives communales ou les autres types de services. C'est un projet qui semble pouvoir se faire avec un petit effectif. Par exemple, pour l'*escape game* des archives départementales d'Ille-et-Vilaine, il n'y a véritablement qu'une seule personne qui a travaillé à la création du jeu. Néanmoins, sept autres personnes l'ont aidé pour le projet, surtout pour le déroulement du jeu lors des Journées du patrimoine : en étant acteur dans le jeu, en vérifiant les énigmes après le passage d'une équipe, en amenant les joueurs dans le magasin où se terminait le jeu. Dans le cas des archives du CNRS, les quatre archivistes ont conçu le jeu ensemble. Le projet a donc mobilisé toute l'équipe. On peut aussi mentionner le cas particulier des archives départementales de la Côte-d'Or. L'*escape game* « A la recherche de la partition de Mozart perdue » n'est pas à proprement parler une création des archivistes. Le jeu, proposé par les archives

¹⁶⁷ Entretien d'Hélène Saudrais, déjà cité, 25min23.

au sein de leur bâtiment, a été conçu par une personne du service civique au sein de l'Orchestre Dijon Bourgogne. Les archivistes l'ont aidé pour la mise en place technique et ont testé le jeu. Au-delà du nombre de personnes impliquées dans le projet, il est intéressant d'évoquer les fonctions de chaque membre de l'équipe ayant participé au projet. Pour les archives départementales, c'est souvent l'équipe de l'action culturelle qui est en charge du projet. Par exemple, pour les archives départementales des Hauts-de-Seine, c'est la responsable du service éducatif et médiatrice culturelle qui était à la tête du projet. Les archives départementales des Vosges sont un cas particulier. C'est bien l'équipe de l'action culturelle qui a travaillé sur l'*escape game* mais la cheffe de projet était la responsable des archives électroniques puisqu'il s'agissait du thème du jeu. Parfois, les archivistes chargés des publics participent aussi au projet. C'est le cas aux archives départementales des Landes. Quatre archivistes ont développé l'*escape game* : une médiatrice culturelle à l'origine du jeu, le responsable du secteur Développement des publics, la responsable du service éducatif et la responsable du secteur valorisation. Des archivistes d'autres secteurs ou du personnel d'autres services ont parfois aidé les concepteurs du jeu. Aux archives départementales du Val-de-Marne, la responsable du service ressource-conservation s'est chargé des commandes de fournitures nécessaires à la mise en place des décors et deux techniciens de la régie audiovisuelle ont géré les commandes de tout le matériel audiovisuel. Ils ont permis aux maîtres du jeu d'être en contact avec le public depuis la régie audiovisuelle et ont été présents pour pallier le dysfonctionnement du matériel. Pour l'*escape game* « Mystère aux archives », les archives municipales de Cambrai ont collaboré avec la responsable adjointe du service Ville d'art et d'histoire et une guide-conférencière. Quant aux archives municipales de Nantes, c'est une professeure des collèges, qui est aussi coordinatrice territoriale pour les archives, qui a réalisé l'essentiel du scénario et l'ensemble des épreuves. Pour l'aider, deux médiatrices culturelles du service éducatif des archives ont participé à l'élaboration du déroulé de l'enquête, ont ajusté le scénario et se sont occupées de la mise en place de l'*escape game*. Dans tous les cas, ce genre de projet favorise la cohésion de l'équipe, comme l'explique Hélène Saudrais dans son témoignage : « C'est un projet d'équipe vraiment plutôt sympa. Il faut aussi pour ça avoir une équipe un peu ouverte, pas jeune forcément, mais un peu ouverte sur d'autres manières de faire et

de valoriser les archives. Moi, c'est la chance que j'ai. »¹⁶⁸ Delphine Lelarge souligne, quant à elle, l'importance de travailler en équipe pour élaborer l'*escape game* : « On a travaillé en intelligence collective. C'est une pratique qui se développe tout doucement mais qui commence à prendre forme au sein de notre Conseil départemental parce que c'est vraiment un travail transversal avec plusieurs directions. » Pour aider à la conception du jeu, certains services d'archives ont eu recours à des prestataires. Pour l'*escape game* « Les archives départementales sont en feu ! », les archives départementales de la Drôme ont fait une action de prospection. Ils sont allés voir deux sociétés spécialisées dans les jeux et ont finalement choisi l'association Archijeu pour monter le projet. L'investissement humain varie selon les services mais ce type de projet semble pouvoir se concrétiser peu importe la taille de l'effectif.

Créer un *escape game* est un projet qui peut demander beaucoup de temps. La réalisation d'un *escape game* est un projet qui prend plus d'un mois dans la grande majorité des cas. Le projet est conçu en parallèle des autres missions des archivistes. Dans la majorité des cas, ce n'est pas un projet à temps complet. Sur 24 services ayant indiqué la durée du projet, la médiane se situe entre 5 et 6 mois. Par exemple, l'*escape game* préparé par les archives municipales de Calais a demandé 5 mois de travail pour trois agents. En mai 2018, l'idée d'un *escape game* a été évoquée lors d'une réunion de service où il était question des Journées du patrimoine. En mai et juin, le scénario a été écrit, puis les éléments du jeu ont été créés en juillet. Les énigmes ont été conçues en août et le jeu a été mis en place et testé en septembre avant les Journées du patrimoine. Plusieurs *escape games* ont été créés sur 10 mois, voire une année. C'est le cas du jeu imaginé par les archives départementales des Vosges. Le projet a commencé en mars 2019 pour une programmation en janvier 2020. Ce projet de valorisation a commencé avec une animation décalée pour forcer l'équipe à réfléchir différemment. Cette session de travail a permis aux membres du groupe de travail de s'approprier, d'apprendre à se connaître mais de manière ludique. Par ailleurs, il faut noter qu'avec de l'expérience, le projet peut être plus court. On le constate avec les archives municipales de Cholet. Le premier *escape game* intitulé « Le mystère du poilu choletais » a nécessité 5 mois de préparation

¹⁶⁸ Entretien d'Hélène Saudrais, déjà cité, 55min41.

tandis que « Le secret des Halles » a été conçu un an après en 2 mois. En matière d'investissement temporel, deux cas sont particuliers. Pour les archives départementales de la Côte-d'Or, la personne du service civique a travaillé à temps complet sur le projet pendant une semaine. Aux archives départementales de la Lozère, la personne en charge du projet a travaillé entre 10 et 12 heures pour la réflexion, l'élaboration, la préparation et la mise en place de l'*escape game*. Mais, globalement, la création d'un *escape game* est un projet qui demande au moins plusieurs semaines de travail en discontinu. Par ailleurs, une phase importante du projet est la phase de test. Elle permet d'ajuster la difficulté des énigmes. Par exemple, les archives départementales de la Drôme ont organisé cinq sessions de test. Quatre d'entre elles étaient proposées aux archivistes, associés en équipes de six personnes issues de différents pôles, responsables ou agents. A ces quatre sessions s'ajoute une partie avec une équipe de joueurs confirmés extérieurs au service. Ces tests ont permis d'ajuster les énigmes, le temps de jeu et le niveau de jeu pour qu'il soit accessible au grand public mais ne soit pas trop facile pour les habitués de ce genre de jeu. Les archives départementales des Vosges ont aussi organisé une phase de test : « On a fait une première phase entre le groupe de travail pour voir si les énigmes fonctionnaient, pour déterminer le temps d'énigme. Ensuite, on a fait au mois de novembre un test proposé pour les agents du Conseil départemental uniquement, pour une trentaine de personnes. Donc, là, c'était sur inscription. On a autorisé à ce qu'ils viennent avec leurs enfants, comme ça, ça nous permettait d'avoir un public aussi à tester. Ça nous a permis de régler certaines questions, notamment réduire le temps d'épreuve pour certaines, le temps de parcours. »¹⁶⁹

Enfin, l'investissement financier varie beaucoup selon les services. Sur 33 services ayant indiqué le coût du projet dans le questionnaire, la moyenne est de 885 euros. Plus de la moitié des services ont néanmoins dépensé une cinquantaine d'euros ou moins tandis que seulement 6 projets ont coûté plus de 1000 euros. Dans ces six projets, on peut mentionner les archives du CNRS qui avaient un budget de 5800 euros pour créer l'*escape game*. Ils ont obtenu 3000 euros de subvention

¹⁶⁹ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 37min28.

allouée par la direction de la délégation régionale et le reste correspond au budget de l'équipe. Aux archives départementales d'Ille-et-Vilaine, le projet a coûté entre 1000 euros et 1500 euros car le service a bénéficié des supports de jeu créés spécialement par l'Imprimerie départementale. Le reste du budget est surtout utilisé pour l'achat de matériel, du mobilier. Pour créer leur *escape game*, les archives départementales du Loiret ont dépensé 7500 euros. Ils ont fait appel à un prestataire privé pour la conception du jeu qui leur a aussi fourni du matériel vidéo et de sonorisation, un rideau de théâtre et un tapis. En réalité, les projets les plus coûteux sont souvent ceux qui font appel à un prestataire. A l'inverse, une partie des services n'a pas eu besoin de réel investissement financier pour monter un projet. L'*escape game* peut être une forme de valorisation à moindre frais. Par exemple, les archives municipales d'Antibes n'ont pas eu de budget alloué pour leur jeu. Ils ont acheté quelques objets utiles pour les épreuves hors budget du service. Les archivistes achètent surtout du matériel destiné aux épreuves, notamment un cadenas. Mais pour les décors, les accessoires, la plupart des services d'archives n'ont pas eu besoin d'investir de l'argent car ils ont réussi à créer une ambiance de jeu avec ce qu'ils avaient en interne. Par exemple, la cellule archives du rectorat de l'académie de Toulouse a surtout utilisé du matériel déjà disponible dans le service comme des boîtes d'archives, des étiquettes, des caissons de bureau.

3. Les apports personnels et professionnels

Pendant les témoignages, les archivistes ont fait part de leur ressenti à propos du projet qu'ils ont mené. Le ressenti de Patricia Delauney des archives départementales d'Ille-et-Vilaine est plutôt positif : « J'étais contente parce que c'était l'aboutissement et il y a eu du stress jusqu'à la veille. [...] Ça m'a permis de voir comment ça fonctionnait. »¹⁷⁰ Concernant l'*escape game* des archives départementales des Vosges, Delphine Lelarge est aussi très satisfaite : « Au départ, c'était beaucoup de stress. Ça demande une énergie incroyable mais par contre vraiment géniale parce que du coup il faut le transformer en énergie positive. C'est vrai que c'était vraiment super sympa d'organiser ça, surtout que moi, en action culturelle, j'avais vraiment zéro connaissance. C'était vraiment un challenge aussi

¹⁷⁰ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 38min06.

bien personnel que professionnel. Donc, vraiment un ressenti plutôt positif. »¹⁷¹ Travailler sur un tel projet permet de développer certaines compétences, comme « le côté créatif »¹⁷² pour Patricia Delauney. La responsable de l'*escape game* des archives départementales des Vosges, Delphine Lelarge, a « plutôt développé [sa] partie vraiment collaborative »¹⁷³. Pour Hélène Saudrais, ce genre de projet « permet de faire un pas de côté dans nos métiers qui parfois sont un petit peu des métiers de l'ombre »¹⁷⁴. Mikaël Bougenières, responsable des archives municipales de Cambrai a vécu cela comme une nouvelle expérience : « Il a fallu se positionner différemment. Le temps de la conception et de l'animation de l'*escape game*, l'archiviste n'est plus seulement un professionnel de la conservation, il est médiateur et maître de jeu. Il pense comme un développeur de jeux et un scénariste. C'est presque un autre rôle à endosser. La mise en place d'un tel projet contribue à développer des compétences liées à la créativité et à la communication (écriture scénaristique, création de décors et de mécanismes...). »¹⁷⁵ Créer un *escape game* enrichit personnellement et professionnellement les archivistes mais c'est aussi un pari gagnant pour le service d'archives à part entière. Après ce projet, les archives départementales des Vosges ont amélioré leurs relations avec les autres services du Conseil départemental : « A chaque fois qu'on allait à des réunions, tout le monde nous parlait de l'*escape game*. »¹⁷⁶ Cela leur a donné plus de visibilité. Après l'organisation de l'*escape game* « Mystère aux archives », la politique culturelle des archives municipales de Cambrai a évolué. Elles proposent plus d'animations ludiques de manière à toucher un public plus jeune et habitué aux jeux.

A posteriori, les archivistes réfléchissent à la pertinence de l'*escape game*, à la qualité des aspects pédagogiques et ludiques, à l'adéquation avec les archives. Certains services évaluent concrètement leur jeu. Par exemple, Delphine Lelarge a rédigé une synthèse de l'*escape game* « Retour vers les données ! Menez l'enquête

¹⁷¹ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 48min36.

¹⁷² Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 43min55.

¹⁷³ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 55min43.

¹⁷⁴ Entretien d'Hélène Saudrais, déjà cité, 52min27.

¹⁷⁵ Témoignage de Mikaël Bougenières, déjà cité.

¹⁷⁶ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 57min28.

aux archives » développé par les archives départementales des Vosges. Elle a repris les avis de l'équipe et du public avec des points positifs et des points négatifs. Dans les points à revoir, elle a noté le temps d'épreuve, la gestion de l'espace pour éviter de créer des blocages dans le parcours. Dans les points positifs, elle a souligné la qualité de l'organisation, l'utilisation de multiples supports : la vidéo de début, la diversité des épreuves, le livret-jeu, l'utilisation de l'ordinateur à la fin de l'*escape game*. Dans la plupart des cas, les archivistes ne rédigent pas vraiment de synthèse mais font un débriefing entre eux. Avec ses collègues, Hélène Saudrais a discuté du niveau de difficulté des *escape games* proposés pendant l'université syndicale d'été : « Je sais que l'*escape game* sur la valise du congrès de 1964 a bien marché mais était trop court. Apparemment, il y avait trop d'indices dans le jeu, parce qu'au moment où ça a été construit, on n'a pas forcément pensé qu'il y avait trop d'indices. Mais, pour ceux qui connaissent un peu l'histoire de la CFDT, c'était très facile. »¹⁷⁷

Les *escape games* sont une forme d'activité ludique de plus en plus proposée aux archives. Pour aider les services qui aimeraient en développer un, les archivistes qui ont travaillé sur un *escape game* n'hésitent pas à partager leur expérience, leur conseils. Une archiviste de la Drôme a, par exemple, présenté l'*escape game* « Les archives départementales sont en feu ! » lors de la journée du groupe régional Auvergne Rhône-Alpes de l'AAF le 28 novembre 2019¹⁷⁸. A la fin de la présentation, elle a donné des conseils autour du scénario, de la mise en scène de l'espace de jeu, de la taille des groupes, des énigmes. Les archives départementales des Vosges ont échangé leurs idées avec des bibliothèques, des musées et d'autres services d'archives. D'ailleurs, Delphine Lelarge constate que « la communication entre domaines professionnels se fait »¹⁷⁹. De leur côté, les archives de la CFDT ont organisé une rencontre avec des archivistes de l'AAF de la section des archivistes des administrations centrales et des opérateurs de l'Etat autour de la thématique « Valoriser les archives avec peu de moyens » : « On a terminé par un *escape game* pour leur montrer que c'était possible, juste avec quelques archives et un tout petit peu de matériel. On a eu une vingtaine d'archivistes et ça s'est vraiment

¹⁷⁷ Entretien d'Hélène Saudrais, déjà cité, 42min51.

¹⁷⁸ Voir <https://www.archivistes.org/Journee-du-groupe-regional-Auvergne-Rhone-Alpes-3874>

¹⁷⁹ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 1h12min17.

très bien passé et certains étaient assez agréablement surpris aussi de voir que des choses étaient tout à fait possible avec très peu de moyens. »¹⁸⁰

B. Un public globalement satisfait

Organiser des *escape games* permet d'améliorer les relations entre les services d'archives et leurs publics. La communication autour de ce jeu leur permet d'attirer des nouveaux publics. Dans l'ensemble, les retours des visiteurs sont très positifs et le jeu contribue à mieux faire connaître ce que sont les archives.

1. La communication autour de l'*escape game*

Grâce aux réponses indiquées par chaque service d'archives, on peut mettre en évidence plusieurs moyens de communication récurrents. Pour 14 *escape games*, les réseaux sociaux ont été utilisés. C'est un moyen de communication moderne, auquel les services ont de plus en plus recours. L'information y circule plus rapidement et à plus grande échelle. Par exemple, les archives départementales de la Côte-d'Or ont informé le public de la programmation d'un *escape game* sur Facebook, Twitter et Instagram. La communication se passe aussi sur Internet, en particulier sur le site Internet du service ou d'une institution territoriale (ville, département, DRAC). C'est le cas pour 16 *escape games* dont « Le grimoire empoisonné » des archives de la Haute-Garonne. Les informations à propos de cette animation ont circulé sur le site Internet des archives, celui de Haute-Garonne Culture et sur OpenAgenda. Pour 18 *escape games*, l'information a été relayée par la presse, soit locale, soit spécialisée. Par exemple, il y a eu plusieurs articles dans la presse locale à propos de l'*escape game* élaboré par les archives départementales du Loiret. Il faut savoir que le service avait organisé une séance spéciale en avant-première pour huit journalistes de la presse écrite locale et de la radio. Par ailleurs, à l'occasion des Journées du patrimoine de 2019, le magazine *Archimag* en avait recensé plusieurs¹⁸¹. Des flyers, des affiches et des brochures ont été préparés pour 15 *escape games*, dont celui des archives du CNRS. Ils ont envoyé des affiches et

¹⁸⁰ Entretien d'Hélène Saudrais, déjà cité, 1h05min01.

¹⁸¹ C. Jost, « Journées européennes du patrimoine 2019 : participez à des escapes games dans des centres d'archives et des bibliothèques », op.cit.

des flyers à une soixantaine d'écoles. Les *escape games* ayant eu lieu lors des Journées du patrimoine étaient mentionnés dans la programmation de l'évènement. La communication est parfois gérée par le service communication de la ville ou du département. Pour l'*escape game* « Sur les traces des malfaiteurs », les archives départementales du Val-de-Marne ont utilisé différents supports du service communication comme le journal départemental, par exemple. D'autres moyens de communication, moins fréquents, sont employés. Les archives municipales de Nantes ont fait un mailing aux professeurs d'histoire-géographie de l'académie pour leur proposer de participer à une séance de l'*escape game* destiné aux 4^e. Les moyens de communication sont différents pour les *escape games* qui ne sont pas destinés au grand public. La communication se fait en interne. L'*escape game* des archives communales de Mérignac était proposé pour les agents municipaux qui en ont été informés par le biais du site intranet, par un dépliant distribué avec les bulletins de paie le mois précédent et par une présence physique de l'équipe au self municipal un midi pour faire les inscriptions.

La communication est essentielle pour attirer le public. Pour le jeu « Ad vitam aeternam » élaboré par les archives départementales d'Ille-et-Vilaine, le service communication a fait en sorte que ça donne envie au public : « Ils ont vendu ça comme un *escape game*. Nous, on appelait ça archive game. En fait, on est sur un produit hybride. On n'est pas sur de l'*escape game* pur, pas pour le format Journées du patrimoine en tout cas. Donc, ça s'est répandu comme une traînée de poudre à travers le public. »¹⁸² A l'inverse, les archives départementales des Vosges ont fait en sorte de ne pas faire un plan de communication trop large pour éviter d'amener trop de monde et d'être contraint de refuser des personnes car il n'y avait pas de pré-inscription : « On a essayé de faire finalement pas trop de communication parce qu'on sait que ce sont des activités qui sont très demandées par le grand public. Donc, on a vraiment limité la communication au secteur d'Epinal mais avec aussi une petite partie pour l'ensemble du département via le magazine du Conseil départemental qui est diffusé à grande échelle sur le département. »¹⁸³ Il faut

¹⁸² Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 33min16.

¹⁸³ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 4min34.

néanmoins noter qu'ils avaient loué une borne à selfie pour que les participants puissent se prendre en photo à la fin du jeu.

2. Les profils des participants

Afin de savoir si les *escape games* proposés par les archivistes attiraient du monde, les services d'archives ont indiqué dans le questionnaire le nombre de personnes ayant participé à leur jeu. Sur 25 services l'ayant indiqué, la moyenne est à 140 tandis que la médiane est à 80. 13 personnes ont participé à l'*escape game* des archives régionales d'Ile-de-France. Le maximum est, quant à lui, atteint par les archives du CNRS avec 450 élèves ayant participé à « Sur les traces de Jean Perrin ». L'*escape game* a été proposé à quinze classes de CM1-CM2. L'*escape game* des archives de Nantes a aussi fait venir de nombreux élèves. Dix classes de 4^e de plusieurs communes du département ont participé au jeu, soit 250 collégiens. On voit que c'est un jeu qui attire du monde. C'est le cas pendant les Journées du patrimoine. Aux archives d'Annecy, 119 personnes ont participé aux deux *escape games* lors des Journées du patrimoine en 2019. Mais c'est jeu qui a aussi du succès en dehors des Journées du patrimoine. Pour l'*escape game* des archives départementales des Vosges organisé en janvier, 398 visiteurs sont venus sur tout le week-end : « On sait qu'en janvier, ce sont des périodes creuses pour l'animation donc c'est peut-être pour ça aussi qu'on a eu beaucoup de monde. »¹⁸⁴ Toutefois, ces chiffres sont assez limités pour l'étude. En effet, il paraît difficile de les mettre tous sur le même plan puisque tous les services n'ont pas organisé le même nombre d'éditions. Les archives municipales de Cholet ont coutume de planifier leurs *escape games* pendant toutes les vacances d'été. 368 personnes sont venues pour le premier *escape game* et 320 pour le second. Cela représente un nombre important néanmoins. D'un autre côté, les archives municipales de Colombes ont programmé leur *escape game* pour la seule journée du 22 septembre 2019 auquel 57 personnes ont quand même participé. En réalité, ces chiffres permettent d'établir une tendance générale. L'*escape game* est un jeu qui a plutôt du succès aux archives. Parfois, avec l'affluence, des gens n'ont pas pu participer car il y avait déjà trop de monde.

¹⁸⁴ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 52min08.

Une bonne partie des participants sont des primo-visiteurs, c'est-à-dire des personnes n'étant jamais venu aux archives. C'est ce que constate la directrice des archives municipales d'Annecy dans son bilan des Journées du patrimoine de 2019 : « Cette activité à la mode a permis de faire connaître les Archives à des jeunes gens qui habituellement ne fréquentent pas notre service. » Les archives départementales de la Meuse ont indiqué avoir demandé aux participants s'ils étaient déjà venus aux archives et c'était la première fois pour la majorité des personnes. Pour avoir des statistiques plus précises, on peut prendre l'exemple des archives de Krefeld, en Allemagne¹⁸⁵. Sur 177 joueurs, 85% étaient des primo-visiteurs. Beaucoup de familles sont venues jouer à ce jeu, comme le constate Delphine Lelarge, pour les archives départementales des Vosges : « La plus grosse partie qu'on a eu, ce sont des familles avec les parents et les enfants. »¹⁸⁶ Le public était globalement plus jeune. Les archives municipales de Calais l'ont mentionné dans leur questionnaire : « Le public était relativement plus jeune que le public habituel fréquentant notre service. » Néanmoins, ce constat n'est pas totalement partagé par les archives départementales du Tarn dans leur bilan des Journées du patrimoine en 2018 : « Le but de cet « *Escape game* » était d'attirer un public qui ne vient pas sur nos animations, les adolescents et jeunes adultes, et c'est donc pour cela que nous avons limité l'âge. Mais malheureusement, très peu de jeunes gens de cet âge se sont inscrits. Nous avons donc décidé d'accepter les personnes âgées de plus de 25 ans qui sont largement majoritaires sur cette animation. » Parfois, des personnes plus âgées ont aussi participé. C'est le cas aux archives départementales des Vosges : « On a eu quand même des personnes âgées auxquelles on ne s'attendait pas à voir, certains fidèles des archives départementales qui se sont vraiment prêtés au jeu sans problème, qui ont réussi des épreuves, qui ont trouvé ça génial. »¹⁸⁷ Le défi des archivistes est de s'adapter aux différents profils du public. C'est pourquoi les archives municipales de Cholet proposent toujours plusieurs niveaux de difficulté : un niveau de jeu standard pour les adultes ; un niveau de jeu familial pour les enfants à partir de 11 ans accompagnés d'un adulte ; et un niveau de jeu expert pour les équipes recherchant la difficulté. Comme on l'a précisé précédemment, certains

¹⁸⁵ D. Flesch, A. Münzer et S. Weber, « "Escape the Archive"... », op.cit.

¹⁸⁶ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 1h00min03.

¹⁸⁷ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 1h00min23.

escape games n'ont pas été proposés au grand public. Les *escape games* des archives de la CFDT étaient destinés aux militants syndicaux qui, pour la plupart, ne connaissaient pas les archives. L'*escape game* « Sauvez la Syldavie » a été proposé aux agents du rectorat de l'académie de Toulouse. La cellule archives a précisé dans le questionnaire : « Nous n'avons touché que 29 personnes sur les plus de 600 agents du rectorat avec cet *escape game* mais cela nous a fait une bonne publicité. »

Pendant les témoignages, les archivistes ont aussi évoqué quelques aspects du déroulement du jeu le jour J. Pour l'*escape game* des archives départementales d'Ille-et-Vilaine, Patricia Delauney a précisé que les réactions aux énigmes étaient différentes en fonction des compétences, de la tournure d'esprit de chacun. Delphine Lelarge a expliqué qu'en attendant de pouvoir jouer, des jeux d'attente étaient proposés aux visiteurs : « On a mis aussi en place des jeux d'attente. On avait créé aussi un petit livret avec des mots fléchés, des mots barrés, un petit labyrinthe. Il y avait pour les enfants un jeu avec relier les points puis un jeu de sept erreurs. Ça, ça a permis de les faire patienter aussi. »¹⁸⁸

3. Des retours très positifs

Pour connaître l'avis du public, les archivistes ont fait, dans la plupart des cas, un débriefing avec les joueurs. Sur 33 services ayant répondu à la question sur le débriefing, 29 ont indiqué en avoir fait un. Cela a permis de connaître l'expérience de jeu de chaque participant, leur avis sur le jeu et leurs propositions d'amélioration. Souvent, le débriefing prend la forme d'une discussion orale de cinq minutes. Mais, dans le cas des archives municipales de Cholet, le débriefing durait trente minutes pour revenir sur les différentes énigmes du jeu, pour présenter des documents d'archives en lien avec le thème de l'animation, pour faire découvrir le dépôt d'archives. Très peu de services ont fait un questionnaire de satisfaction. Les archives départementales de la Haute-Garonne en ont fait un : « Pour Saint-Gaudens (un des deux secteurs des archives), nous avons décidé de mettre en place un rapide questionnaire de satisfaction anonyme pour que les jeunes participants puissent s'exprimer plus librement et mettre une note sur 10 à l'activité. » Pour les

¹⁸⁸ Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 42min14.

services n'ayant pas fait de débriefing, les archivistes ont quand même noté que les participants étaient très satisfaits. Ils n'ont pas forcément eu le temps d'en faire un en bonne et due forme parce qu'il fallait être prêt pour chaque nouvelle session, remettre l'espace de jeu pour les groupes suivants. Mis à part un débriefing oral, d'autres moyens de connaître l'avis du public ont été imaginés par les archivistes. Aux archives départementales du Tarn, les joueurs avaient la possibilité de donner leur avis dans un livre d'or. Voici un exemple de message : « Merci pour cette après-midi de découverte ludique. L'*escape game* était très bien conçu et bien scénarisé. [...] Ça a été un plaisir de découvrir enfin ce qu'il se cache derrière les murs et dans les sous-sols des archives départementales. » Pour l'*escape game* « Archives et moi », le département des Hauts-de-Seine a réalisé un petit reportage aux archives départementales¹⁸⁹. Dans la deuxième partie de la vidéo, les participants donnent leur avis. Ils ont aimé le fait de découvrir un espace habituellement fermé au public et de découvrir le fonctionnement des archives. Ils ont aussi apprécié le scénario tiré d'une histoire vraie, ce qui leur a donné envie d'en savoir plus. Ils ont trouvé l'immersion dans le jeu très réussie.

Globalement, les retours sont très positifs. Les archivistes le mentionnent dans leurs témoignages. Concernant l'*escape game* des archives départementales d'Ille-et-Vilaine, « les gens étaient plutôt contents. Ce sont les Journées du patrimoine donc tout de suite on a un public, quand il vient, qui est plutôt dans un état d'esprit très positif parce que c'est une telle découverte, souvent c'est la première fois qu'ils ont mis les pieds aux archives. »¹⁹⁰ Patricia Delauney pense que la gratuité « influe sur l'avis qu'ils peuvent avoir. A partir du moment où les gens ne paient pas, ils sont aussi peut-être moins exigeants. »¹⁹¹ Aux archives départementales des Vosges, les retours sont aussi positifs : « Certains ont cru qu'on avait des acteurs professionnels ou que le jeu avait été monté par une boîte privée. »¹⁹² C'est aussi le cas pour les *escape games* des archives de la CFDT : « Les retours étaient vraiment très positifs. On n'était pas forcément très à l'aise avec le résultat au début. On n'était pas sûr. Mais, finalement, ça été hyper positif à tel point qu'on avait prévu cinq, six séances

¹⁸⁹ Voir <https://vimeo.com/290515050>

¹⁹⁰ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 49min57.

¹⁹¹ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 57min36.

¹⁹² Entretien de Delphine Lelarge, déjà cité, 1h04min19.

d'ateliers, on a dû en faire quinze. On a dû refaire des *escape games* jusqu'à dix heures le soir. Ça a été très chronophage. Certains militants ont même tenté de faire tous les *escape games*. »¹⁹³ Les participants sont très contents de découvrir le monde des archives de manière ludique. Ils sont parfois étonnés de la gratuité de l'activité. Pour la grande majorité des *escape games* organisés par les archives, l'animation est en effet gratuite. Par exemple, aux archives départementales du Cher, les participants ont été étonnés de voir cette activité gratuite quand elle est facturée assez cher en ville. Lorsque l'*escape game* était destiné aux élèves, les professeurs ont aussi donné leur avis. Le jeu proposé par les archives municipales de Nantes a été apprécié par les professeurs car il favorise le travail en équipe, le recours à des compétences très variées, ce qui permet à tous les élèves de participer.

Le succès de ce jeu aux archives donne plus de visibilité au service, comme le constate Hélène Saudrais pour les archives de la CFDT : « Au final, je dirais que c'est très positif. Surtout, cette université d'été, ça a été l'occasion pour les archives d'être très visible. »¹⁹⁴ De plus, l'originalité du jeu dépoussière un peu l'image des archives. Les partenariats avec d'autres espaces culturels locaux font reconnaître le service d'archives comme un acteur culturel local. C'est le cas pour l'*escape game* « Projet Verdun » imaginé par les archives départementales de l'Orne. Ils ont été aidés par l'atelier Canopé 61 et les éléments de décor ont été réalisés par des enfants du département dans le cadre du concours des petits artistes de la mémoire. Pour l'*escape game* « A la recherche de la partition de Mozart perdue », les archives départementales de la Côte-d'Or étaient en partenariat avec l'Orchestre Dijon Bourgogne. Pour les *escape games* des archives municipales d'Annecy, le musée château d'Annecy a prêté du matériel aux archives.

Enfin, on peut se poser la question de la fidélisation du public et celle du renouvellement ou non de ce genre d'expérience aux archives. Par exemple, aux archives départementales de la Drôme, une partie des participants ont poursuivi l'expérience par une visite guidée des archives. Les archives municipales de Cambrai ont indiqué que « quelques personnes sont revenues soit pour effectuer des

¹⁹³ Entretien d'Hélène Saudrais, déjà cité, 38min54.

¹⁹⁴ Entretien d'Hélène Saudrais, déjà cité, 56min50.

recherches d'ordre généalogique ou historique, soit pour participer à d'autres ateliers ou animations proposés par le service »¹⁹⁵. Après l'*escape game* proposé par les archives départementales des Vosges, certains participants ont contacté le service pour connaître la prochaine animation organisée, ce qui laisse présager éventuellement un retour de certaines familles pour les prochaines animations culturelles. Dans le cas des *escape games* des archives de la CFDT, Hélène Saudrais pense que ça a pu être une expérience marquante pour une partie des militants : « Je ne sais pas si c'est allé au-delà de l'université d'été. En tout cas, je pense que c'est une expérience qui les aura, si ce n'est marqué, en tout cas interrogé. »¹⁹⁶ Plusieurs services pensent à renouveler l'expérience. Dans leur bilan des Journées du patrimoine de 2018, les archives départementales des Landes l'ont annoncé : « Suite au succès de cette animation, nous pensons déjà à réaliser d'autres soirées « *Escape game* » qui feront partie des programmations culturelles futures. » Patricia Delauney a, quant à elle, l'idée de proposer le jeu le soir aux archives départementales d'Ille-et-Vilaine, afin d'attirer plus de jeunes adultes et d'avoir la possibilité de se déplacer dans des endroits fermés au public : « J'ai réécrit le jeu mais de manière totalement différente parce que là, les gens auraient le droit d'aller dans les endroits fermés habituellement, donc de se déplacer avec découverte de pièces secrètes. »¹⁹⁷ Pour les *escape games* des archives de la CFDT, Hélène Saudrais a évoqué la possibilité de les proposer sous forme de kits aux organisations, comme elle l'a déjà fait pour les expositions. De leur côté, les archives municipales de Cambrai ne souhaitent pas programmer une nouvelle édition de leur *escape game* mais continuent à proposer des animations innovantes : « Nous avons proposé cet *escape game* pendant 2 ans. Il a permis de faire parler du service, mais aussi du métier d'archiviste de manière générale. Toutefois il est important de savoir se renouveler et de s'orienter vers d'autres animations. Le jeu a été profitable à d'autres services partenaires et culturels qui ont à leur tour proposé leur *escape game* à partir de cette première expérience de jeu dans la ville. »¹⁹⁸

¹⁹⁵ Témoignage de Mikaël Bougenières, déjà cité.

¹⁹⁶ Entretien d'Hélène Saudrais, déjà cité, 59min22.

¹⁹⁷ Entretien de Patricia Delauney, déjà cité, 40min33.

¹⁹⁸ Témoignage de Mikaël Bougenières, déjà cité.

Globalement, les *escape games* créés par les archivistes ont beaucoup plu au public. Les archivistes en retirent une expérience enrichissante car cela leur a permis de montrer une autre image de leur service.

∴

L'*escape game* est un jeu grandeur nature très populaire depuis les années 2010, qui suscite l'intérêt des professionnels de la culture et du patrimoine. Grâce aux 40 *escape games* recensés, on peut tirer plusieurs conclusions. Aux archives, l'*escape game* est un jeu souvent proposé pendant des événements particuliers, en grande partie par des services qui ont le souci de renouveler leur programme culturel et des archivistes familiers des jeux. Mais, en vérité, ce type de jeu peut être proposé par n'importe quel type de service puisqu'il n'y a pas vraiment de conditions préalables communes à chaque service ayant organisé un *escape game*. Dans l'ensemble, ce sont des services qui ont voulu présenter quelque chose de nouveau, sortir de leur zone de confort, pour attirer un public plus jeune et dépoussiérer l'image de leur métier. Nous avons pris l'exemple de l'*escape game* car c'est un jeu que les archivistes ont réussi à adapter de manière à ce qu'il soit en adéquation avec le monde des archives et pertinent d'un point de vue pédagogique tout en respectant les codes du jeu. Ils ont tous proposé des histoires autour des archives ou de faits historiques et se sont appliqués à créer un univers immersif qui motive les participants à jouer et à découvrir les archives. Les épreuves imaginées sont un moyen de faire assimiler des connaissances sur les archives et l'histoire à un public majoritairement néophyte. C'est un jeu qui a du succès auprès du public et qui est très enrichissant pour les archives et les archivistes. Grâce aux *escape games*, le public découvre les services d'archives de manière inédite grâce à une ambiance qui immerge les participants dans l'univers du jeu et ont accès aux documents d'archives grâce aux énigmes. Créer un *escape game* est un projet qui demande du travail sur plusieurs semaines ou plusieurs mois. L'investissement temporel est souvent plus conséquent que l'investissement financier, assez faible pour une partie des services d'archives étudiés. Mais, au final, c'est un projet qui développe la créativité et l'esprit d'équipe des archivistes. L'*escape game* permet d'améliorer les relations entre les services d'archives et leurs publics puisque les participants sont très satisfaits et se sont vite pris au jeu. Ainsi, cette étude de cas a permis d'observer

un exemple concret de jeu développé par les archivistes et de pallier le fait qu'il n'y a pas encore beaucoup de recherches au sujet de la ludification pour les archives, en particulier sur le déroulement du projet ou sur l'évaluation des jeux.

CONCLUSION

Pour étudier la ludification dans les services d'archives, nous avons fait le choix de mobiliser aussi des ouvrages et des articles concernant la ludification dans les musées et les bibliothèques, étant donné que ce concept n'est pas propre aux archives. Les logiques entre ces différents espaces culturels sont très souvent similaires et plus de recherches ont été menées sur le sujet dans le secteur des musées et des bibliothèques.

Comment le jeu est-il devenu un outil de médiation utilisé par les archivistes ? Les services d'archives ont l'envie d'élargir et de renouveler leur offre culturelle, de s'adapter aux pratiques changeantes de la société pour toucher un public plus jeune, plus familial, un public qui ne connaît pas les archives. Ils ont l'envie d'avoir plus de visibilité, en tant qu'acteur culturel local. Les archives sont en fait un terrain d'expérimentation. Les archivistes explorent les pistes du numérique pour offrir du contenu aux personnes ne pouvant se rendre aux archives et collaborent avec des artistes. S'agissant de la création d'un *escape game*, l'idée a émergé d'une envie des services d'archives, habitués ou non à proposer des activités culturelles innovantes, de sortir de leur zone de confort, de proposer une nouvelle forme d'animation. Le jeu est une des options choisies par les archives car c'est une pratique culturelle courante et très appréciée dans notre société. Divers secteurs se sont approprié cette pratique : le monde du travail, les écoles, les institutions culturelles et patrimoniales. Le jeu peut être un outil vendeur, attirant, motivant. On parle alors de ludification. Depuis la fin des années 2000, les musées, les sites historiques, puis les bibliothèques dans les années 2010, adaptent les jeux sous la forme d'un outil pédagogique que l'on appelle *serious game*. Par exemple, les *escape games* sont des activités commerciales qui ont été adaptées sous forme d'activités pédagogiques par les institutions culturelles et patrimoniales. Le jeu est un outil de médiation utilisé car il permet de découvrir un espace culturel, assimiler des connaissances, en favorisant l'implication du public, donc l'interactivité. Les services d'archives se sont inspirés de ce qui se faisait dans les autres espaces culturels. Ils ont sûrement été intéressés grâce aux nombreuses rencontres

professionnelles organisées par les bibliothécaires, par exemple. Les archivistes ont commencé à créer des *escape games* en 2016 parce que c'est un jeu très à la mode et qu'ils ont suivi cette tendance pour médiatiser les archives et stimuler les joueurs en immersion dans un univers historique.

Comment adapter la formule du jeu au domaine des archives ? Comment allier le pédagogique et le ludique ? Comment les archivistes imaginent-ils des animations ludiques qui tiennent compte de la valorisation des fonds ? Aux archives, plusieurs formes de jeux sont proposées : des *serious games* en ligne, des jeux de société, des jeux grandeur nature, comme les *escape games*. Dans tous ces jeux, les archivistes y intègrent toujours du contenu pédagogique. Leur objectif est de faire découvrir les archives, de partager de nouvelles connaissances historiques, d'initier le public à la recherche. On l'a très bien vu avec le *serious game* « Gueule d'Ange » des archives départementales des Yvelines qui initie les joueurs à la recherche historique sur le thème de la Grande Guerre tout en leur faisant découvrir des archives locales. Les jeux permettent de valoriser le service en l'explorant de manière différente. On voit bien cet effort d'adéquation entre le jeu et les archives avec les *escape games* imaginés par les archivistes. La thématique du jeu, le scénario et les décors sont en majeure partie liés à l'univers des archives ou à l'histoire. Les archivistes s'inspirent parfois de faits réels trouvés dans des documents d'archives. Par ailleurs, les participants sont parfois dans la peau d'archivistes ou de visiteurs des archives. Les archivistes créent des énigmes pédagogiques pour partager des connaissances sur les archives et l'histoire. Des épreuves s'apparentent même aux missions et compétences des archivistes. Avec l'*escape game*, les services d'archives tiennent compte de la valorisation de leur service et des fonds conservés. Une partie des *escape games* offre la possibilité aux joueurs d'explorer des lieux non ouverts aux publics habituellement. Les archivistes font découvrir leur service dans une ambiance ludique tout en veillant à la sécurité des joueurs et des archives. Ils donnent accès aux archives de manière ludique en faisant manipuler des documents originaux ou des reproductions aux joueurs à l'occasion de certaines épreuves.

Qu'apporte l'organisation d'un jeu, en particulier d'un *escape game*, pour un service d'archives et pour les archivistes ? Une évaluation de ces activités ludiques est-elle réalisée ? Un projet de jeu peut s'avérer être une démarche ambitieuse, qui

demande surtout de l'investissement temporel, comme on a pu l'observer avec les *escape games*. Les *escape games* créés par les archivistes ont nécessité un temps de réflexion. Les équipes en charge de ces projets se sont appuyés sur ce qui se faisait ailleurs et ont pris en compte les contraintes logistiques et financières qu'il peut y avoir. Certes, c'est un projet ambitieux mais qui est à la portée de tous les services. Au vu des réponses données par les archivistes, on peut dire que c'est un projet qui peut se concrétiser peu importe la taille de l'effectif et que l'*escape game* peut être une forme de valorisation à moindre frais. En tout cas, concevoir un jeu est un projet enrichissant pour les services d'archives et les archivistes. Les services d'archives gagnent en visibilité à l'échelle territoriale grâce à des partenaires culturels locaux. Les archivistes développent leur créativité, leur esprit d'équipe et n'hésitent pas à partager leur expérience auprès d'autres services ou d'autres espaces culturels. Concernant, l'évaluation de la pertinence du jeu, de son équilibre entre les aspects ludiques et les aspects pédagogiques, plus d'exemples ont été trouvés du côté des bibliothèques, comme la bibliothèque de Sciences Po qui commence à mettre en place des protocoles d'évaluation. Aux archives, la tendance est récente et il y a encore peu d'écrits à ce sujet. Les *escape games* peuvent donner un aperçu de la manière dont les archivistes évaluent l'adéquation du jeu avec les archives. Certains services, comme les archives départementales des Vosges, ont rédigé des synthèses avec les points positifs et les points à revoir. Souvent, l'évaluation ne va pas au-delà d'une discussion entre collègues et d'un débriefing oral avec les participants.

Finalement, le jeu est-il un moyen adapté d'attirer et de fidéliser de nouveaux publics ? L'un des principaux objectifs de l'intégration du jeu dans les services d'archives est d'attirer un public de primo-visiteurs, un public plus jeune et plus familial. L'objectif est globalement atteint. Dans la plupart des cas, les services d'archives mettent en place un plan de communication autour des activités ludiques. La communication passe beaucoup par les réseaux sociaux ou les sites Internet, vecteurs plus rapides et plus interactifs. Les jeux attirent bien de nouveaux visiteurs, comme on a pu le voir avec les *escape games*. Ils rencontrent un vrai succès auprès du public et donnent une image plus positive des archives. Pour les *escape games*, les archivistes font attention à créer un scénario, un univers, une ambiance stimulante, motivante, qui, parfois, surprend les joueurs. Les participants sont dans un état d'esprit positif car ils ont la possibilité de jouer à un jeu populaire,

habituellement payant. En somme, les jeux améliorent la relation entre les services d'archives, les archivistes et leurs publics. Néanmoins, on ne peut pas vraiment parler d'une fidélisation du public. Une partie est prêt à revenir pour d'autres activités culturelles du même genre. Mais, il n'y a pas vraiment de passerelle avec les autres services proposés par les archives, comme la salle de lecture ou les activités culturelles plus classiques moins susceptibles d'intéresser les plus jeunes. On peut affirmer que le jeu, en particulier l'*escape game*, est un moyen de conquérir de nouveaux publics. Mais ce n'est pas non plus un outil de médiation révolutionnaire. C'est avant tout considéré comme un moyen supplémentaire de toucher différents publics et donc d'étoffer l'offre culturelle des archives.

Comme la ludification dans les services d'archives est une tendance assez récente aux archives, il serait intéressant de refaire un état des lieux dans cinq ou dix ans avec peut-être plus de recul. Le développement de la recherche à ce sujet est récent et il existe encore peu de travaux pertinents à ce sujet. Toutefois, étudier les *escape games* développés par les archivistes a permis d'analyser certaines caractéristiques de la ludification dans les services d'archives et de défricher encore un peu plus le sujet.

ANNEXES

Annexe 1 : Guide d'entretien avec Hélène Saudrais

Début : Nous sommes le 19 mars 2020, il est 14h02min, en présence de Thibault Wacrenier, étudiant en master d'archivistique, pour recueillir le témoignage de Mme. Hélène Saudrais, responsable de l'Unité Documentation-Archives de la CFDT.

Thèmes	Sous-thèmes
Profil des témoins	<ul style="list-style-type: none"> -Présentation du témoin -Mission au sein du service -Familiarité avec les jeux
Politique culturelle du service	<ul style="list-style-type: none"> -Politique innovante -Place du numérique -Place du ludique
Genèse du projet	<ul style="list-style-type: none"> -Cibles -Enjeux (nouveaux publics, visibilité) -Objectifs culturels/pédagogiques -Inspirations/influence (recherche sur les <i>escape games</i>, formation, travail de veille) -Contraintes (financières, logistiques), réticences (avis de la direction)
Processus de création de l'<i>escape game</i>	<ul style="list-style-type: none"> -Choix du thème principal -Scénario -Décors, mise en scène de l'espace de jeu -Création des énigmes et du parcours -Valorisation des fonds (sélection de documents d'archives) -Phase de test -Déroulement du jeu le jour J -Difficultés rencontrées -Partenariats -Plan de communication
Ressenti sur le déroulement de l'<i>escape game</i> et bilan a posteriori	<ul style="list-style-type: none"> -Débriefing à la fin de l'<i>escape game</i> avec les participants, entre collègues -Evaluation du jeu -Compétences acquises -Renouvellement de l'expérience -Evolutions du service, de sa politique culturelle après l'organisation de ce jeu -Avantages et inconvénients d'organiser un <i>escape game</i> au sein d'un service d'archives
Rapports avec le public	<ul style="list-style-type: none"> -Profil des publics -Avis du public -Fidélisation du public

Fin : L'entretien est terminé, merci de votre témoignage. Il est 15h08min.

Annexe 2 : Inventaire chrono-thématique pour l'entretien avec Hélène Saudrais

Entretien avec Hélène Saudrais, responsable de l'unité Documentation-Archives de la CFDT

Inventaire chrono-thématique réalisé par Thibault Wacrenier, étudiant en master Archives

Mars 2020

00 : 00 : 01	Début de l'entretien : bandeau d'annonce
00 : 00 : 21	Présentation du collecteur
	Profil du témoin
00 : 01 : 09	Présentation du témoin et du service
00 : 04 : 06	Familiarité avec les jeux
	Politique de valorisation du service
00 : 04 : 52	Présentation des projets de valorisation du service
	Genèse du projet
00 : 14 : 36	Public cible et raisons de la création des <i>escape games</i>
00 : 18 : 38	Objectifs culturels et pédagogiques
00 : 19 : 17	Recherches avant la création des <i>escape games</i>
00 : 24 : 51	Un projet avec peu de contraintes
	Processus de création des <i>escape games</i>
00 : 27 : 20	Création du scénario et des énigmes
00 : 31 : 56	L'aspect visuel des jeux : les décors et le matériel utilisé
00 : 35 : 10	La mise en scène des espaces de jeu
00 : 36 : 36	La communication autour de ces jeux
	Ressenti sur le déroulement et bilan a posteriori
00 : 38 : 39	Le débriefing avec les participants
00 : 42 : 36	Le débriefing entre collègues

00 : 45 : 36	Le renouvellement de l'expérience : la déclinaison des jeux sous forme de kits
00 : 51 : 06	Les apports professionnels et personnels du projet
00 : 52 : 54	La politique de valorisation du service après ce projet
00 : 55 : 29	Avantages et inconvénients d'organiser un <i>escape game</i> au sein d'un service d'archives
	Rapports avec les différents publics
00 : 57 : 59	Le comportement des participants face au jeu
01 : 03 : 23	La rencontre avec les archivistes de l'Association des Archivistes Français (AAF)
01 : 06 : 24	Bandeau d'annonce : fin de l'entretien

Annexe 3 : Transcription d'extraits de l'entretien avec Hélène Saudrais

00 : 02 : 46 : « Je dirais presque qu'on ressemble plutôt à un petit service d'archives municipal puisqu'on s'occupe de la toute chaîne archivistique. On passe de la collecte en passant par le classement, la conservation, la communication et puis la brique valorisation. »

00 : 06 : 23 : « En interne, la valorisation, c'est la diffusion de newsletters ou d'informations régulières auprès de la confédération et des fédérations pour valoriser un petit peu les fonds et activités du service. »

00 : 06 : 44 : « Depuis l'année dernière, nous avons mis en place un prix de master 2, prix de thèse de la CFDT, pour valoriser les recherches qui se font sur la CFDT parce que dans le monde syndical, le monde politique, il y a énormément de recherches sur la CGT, le PC (Parti communiste) mais finalement très peu sur les syndicats réformistes. Donc l'idée, avec l'appui de certains universitaires évidemment, c'était de susciter un petit peu plus de recherches là-dessus. »

00 : 10 : 34 : « Tout ça, ce sont vraiment des activités qui ne nous ont pas coûté très cher. Mais, on a la chance d'avoir un service communication en interne qui nous aide énormément. Je pense que, sans le service com', on ne pourrait finalement pas faire grand-chose parce que le service com' s'occupe de la numérisation de nos affiches, du retraitement et puis ensuite du retraitement des dossiers quand on fait des documents quand on fait une exposition. »

00 : 13 : 14 : « En fait, on a fait beaucoup depuis ces cinq dernières années, déjà pour identifier tous les fonds qu'on avait mais aussi pour se faire un peu connaître et dépoussiérer un peu l'image vieillot que certains pouvaient avoir des archives. »

00 : 15 : 29 : « L'université syndicale d'été, c'est comme les universités syndicales politiques. Elle regroupe beaucoup de militants, des mandatés CFDT. Il y a des temps collectifs d'appropriation, des colloques, des séminaires, des temps d'ateliers et puis il y a aussi des temps un petit peu plus ludiques. L'idée, c'était d'agrémenter ces temps ludiques tout en valorisant l'histoire et la mémoire de la CFDT. »

00 : 17 : 36 : « La plupart ne connaissaient pas les archives parce que, finalement, notre service, au départ, c'est un service confédéral. Donc, finalement, la confédération connaît notre service mais, après, les militants, en règle générale, ne connaissent pas notre service, sauf s'ils s'intéressent un peu à leur histoire et leur mémoire et dans ces cas-là, effectivement, on est tout à fait un relais pour l'organisation. »

00 : 24 : 33 : « On réfléchissait à la fois aux thématiques qu'on voulait valoriser et à la fois on regardait des archives qui pouvaient nous servir d'illustrations, sachant qu'on a beaucoup d'archives mais il fallait quand même beaucoup d'archives qui soient un petit peu visuelles et percutantes. »

00 : 25 : 23 : « C'est quelque chose qui était plutôt bien reçu, perçu de la part des secrétaires nationaux qui ont organisé l'université d'été. Je pense que tout le monde était un petit peu, même nous, dubitatif non pas sur l'idée mais sur ce qu'on allait en sortir. »

00 : 27 : 20 : (le scénario) « s'est brodé surtout autour des documents qu'on a trouvé. On essaie de sortir un maximum de documents un petit peu différents : des unes de journaux, des affiches, des vrais dossiers d'archives documentaires, des photos. On essayait de partir à chaque fois d'un document pour créer une énigme. »

00 : 27 : 53 : « Pour pas mal de ces *escape games*, c'était plutôt un jeu de réflexion. Ce n'est pas tant un jeu où il fallait s'échapper mais un jeu de réflexion pour pouvoir gagner le jeu. »

00 : 32 : 27 : « Comme c'est un endroit assez ancien, il y a beaucoup de greniers, de caves et on y trouve pas mal de choses. Il se trouve que, nous les archivistes, on avait fait l'été d'avant toute une campagne d'archivage des archives de Bierville et donc, on savait exactement ce qu'il y avait sur place, on connaissait le matériel sur place. Déjà, on a pu bénéficier de beaucoup de matériel un peu vintage qui se trouvait sur place, des fauteuils, canapés, des vieilles revues. Beaucoup de matériel n'avait pas encore été éliminé par chance. On a même récupéré des archives éliminables, des vieilles souches de chéquier pour l'atelier Solidarnosc. On a fait avec ce qu'il y avait sur place. Et puis, pour chacun des *escape games*, on est allé piocher à droite à gauche chez des collègues du matériel. »

00 : 35 : 19 : « L'avantage, c'est qu'il y a beaucoup d'espace à Bierville et comme c'est un lieu de formation, il y a beaucoup de salles de réunion. Du coup, on a investi cinq salles de réunion poussant une partie du matériel, des bureaux, chaises et on a fait une délimitation au sol pour délimiter l'espace du jeu. A partir de là, dans le champ délimité, on a installé les *escape games*. »

00 : 38 : 54 : « Les retours étaient vraiment très positifs. On n'était pas forcément très à l'aise avec le résultat au début. On n'était pas sûr. Mais, finalement, ça été hyper positif à tel point qu'on avait prévu cinq, six séances d'ateliers, on a dû en faire quinze. On a dû refaire des *escape games* jusqu'à dix heures le soir. Ça a été très chronophage. Certains militants ont même tenté de faire tous les *escape games*. »

00 : 39 : 40 : « On était cinq collègues. Chacun a surveillé un espace. Chacun connaissait son rôle parce que finalement chacun avait un rôle dans l'histoire avec une mise en scène. Au final, c'était aussi plus facile de faire comme ça. Ça permettait à chacun d'observer comment fonctionne un *escape game*, voir finalement ce qui n'allait pas, ce qui fallait revoir, s'il manquait du matériel. C'était quand même bien d'avoir une personne ciblée par *escape game*. »

00 : 42 : 51 : « On n'a pas fait de grille d'évaluation mais on a quand même fait une évaluation des *escape games* déjà pour savoir lesquels fonctionnaient mieux que d'autres. Il y a eu deux *escape games* qui fonctionnaient très bien : celui sur la clôture du congrès de 1959 et le mai 68 de la CFDT. Ils ont très bien marché. On a débriefé aussi par rapport aux autres pour savoir finalement ce qui n'allait pas. Je sais que l'*escape game* sur la valise du congrès de 1964 a bien marché mais était trop court. Apparemment, il y avait trop d'indices dans le jeu, parce qu'au moment où ça a été construit, on n'a pas forcément pensé qu'il y avait trop d'indices. Mais, pour ceux qui connaissent un peu l'histoire de la CFDT, c'était très facile. Il fallait trouver le nom de la personne à qui appartenait la valise. Donc, pour ceux qui connaissent l'histoire de la CFDT, ça peut se trouver en deux minutes. Donc, c'est un *escape game* pour lequel il faudra donner moins d'indices. Celui sur LIP, a contrario, était trop complexe, avec une histoire de code à déchiffrer. C'était vraiment un petit peu compliqué. Nous, les maîtres du jeu, on était là pour donner quelques indices mais on ne pouvait pas non plus tout donner. Là, pour le coup, on s'est dit qu'il fallait peut-être simplifier un peu les choses. Pour "Au secours des

militants de Solidarnosc", on n'a pas eu trop de retours. Malheureusement, on n'a pas pu chacun faire les *escape games* les uns des autres et ça, ça aurait été vraiment intéressant mais, en fait, c'est juste pour des raisons de temps. On aurait pu le faire si on n'avait pas été obligé de refaire des sessions pour tout le monde. Ça m'aurait intéressé côté archives pour voir lesquels je pouvais proposer à la formation par la suite ou lesquels je pouvais décliner sous forme de kits. »

00 : 51 : 26 : « Ça m'a permis de me dire que tout était finalement possible avec des archives et que finalement c'est quand même possible de rendre des archives un peu intéressantes et qu'au final, même avec rien, on peut réussir à faire quelque chose. Ce qu'il faut, c'est l'idée au final. »

00 : 52 : 27 : « Je dirais que ça ne m'a pas appris tant de choses que ça mais ça permet de faire un pas de côté dans nos métiers qui parfois sont un petit peu des métiers de l'ombre, un peu rébarbatifs parfois. C'est vrai que c'est bien aussi de pouvoir valoriser ça d'une autre manière. »

00 : 54 : 47 : « J'ai quand même l'idée de le décliner sous forme de kits ou le proposer même aux collègues parce que c'est une autre manière de voir les archives. Même si on a dépoussiéré un petit peu l'image des archives, je pense qu'il y a quand même toujours une bonne couche de poussière présente. »

00 : 55 : 41 : « C'est un projet d'équipe vraiment plutôt sympa. Il faut aussi pour ça avoir une équipe un peu ouverte, pas jeune forcément, mais un peu ouverte sur d'autres manières de faire et de valoriser les archives. Moi, c'est la chance que j'ai. »

00 : 56 : 50 : « Au final, je dirais que c'est très positif. Surtout, cette université d'été, ça a été l'occasion pour les archives d'être très visible. Ça ne sera peut-être plus jamais le cas par la suite parce qu'on avait ces *escape games*, on avait la remise du prix de thèse de mémoire de la CFDT un soir, on avait les goodies qui étaient des reproductions d'anciennes affiches de la CFDT. Et, maintenant, quand je me balade dans les organisations, je le vois partout collé sur les portes. Je trouve que c'est sympa de voir que ça perdure. On avait aussi ressorti l'expo des affiches "Démocratie" et puis on avait ressorti l'expo mai 68. »

00 : 59 : 22 : « Je ne sais pas si c'est allé au-delà de l'université d'été. En tout cas, je pense que c'est une expérience qui les aura, si ce n'est marqué, en tout cas interrogé. »

01 : 01 : 16 : « C'est vrai que ce n'était pas évident de se faire aux différents profils parce qu'au final, il y a des profils très divers. Il y en a qui connaissent l'histoire de l'organisation sur le bout des doigts et puis certains qui ne connaissent pas du tout. »

01 : 03 : 23 : « J'ai fait une journée thématique avec l'Association des archivistes français. On avait des profils un peu différents, archivistes publics, privés. Notamment, un archiviste privé était vraiment plutôt intéressé par la démarche pour essayer pourquoi pas de refaire la même chose en interne à son organisation. C'est vrai que je me dis que ça peut être une démarche intéressante pour valoriser les archives d'une autre manière dans un service d'archives privée. J'ai vraiment la chance d'être soutenu dans ce qu'on propose voire même d'être sollicité pour ce genre de choses. »

01 : 05 : 01 : « On a terminé par un *escape game* pour leur montrer que c'était possible, juste avec quelques archives et un tout petit peu de matériel. On a eu une vingtaine d'archivistes et ça s'est vraiment très bien passé et certains étaient assez agréablement surpris aussi de voir que des choses étaient tout à fait possible avec très peu de moyens. »

Annexe 4 : Guide d'entretien avec Patricia Delauney

Début : Nous sommes le 24 mars 2020, il est 14h04min, en présence de Thibault Wacrenier, étudiant en master d'archivistique, pour recueillir le témoignage de Mme. Patricia Delauney, community manager et responsable du projet de l'escape « Ad vitam aeternam » aux archives départementales d'Ille-et-Vilaine.

Thèmes	Sous-thèmes
Profil des témoins	<ul style="list-style-type: none"> -Présentation du témoin -Mission au sein du service -Familiarité avec les jeux
Politique culturelle du service	<ul style="list-style-type: none"> -Politique innovante -Place du numérique -Place du ludique
Genèse du projet	<ul style="list-style-type: none"> -Cibles -Enjeux (nouveaux publics, visibilité) -Objectifs culturels/pédagogiques -Inspirations/influence (recherche sur les <i>escape games</i>, formation, travail de veille) -Contraintes (financières, logistiques), réticences (avis de la direction)
Processus de création de l'<i>escape game</i>	<ul style="list-style-type: none"> -Choix du thème principal -Scénario -Décors, mise en scène de l'espace de jeu -Création des énigmes et du parcours -Valorisation des fonds (sélection de documents d'archives) -Phase de test -Déroulement du jeu le jour J -Difficultés rencontrées -Partenariats -Plan de communication
Ressenti sur le déroulement de l'<i>escape game</i> et bilan a posteriori	<ul style="list-style-type: none"> -Débriefing à la fin de l'<i>escape game</i> avec les participants, entre collègues -Evaluation du jeu -Compétences acquises -Renouvellement de l'expérience -Evolutions du service, de sa politique culturelle après l'organisation de ce jeu -Avantages et inconvénients d'organiser un <i>escape game</i> au sein d'un service d'archives
Rapports avec le public	<ul style="list-style-type: none"> -Profil des publics -Avis du public -Fidélisation du public

Fin : L'entretien est terminé, merci de votre témoignage. Il est 15h02min.

Annexe 5 : Inventaire chrono-thématique pour l'entretien avec Patricia Delauney

Entretien avec Patricia Delauney, archiviste responsable du projet de l'*escape game* aux archives départementales d'Ille-et-Vilaine

Inventaire chrono-thématique réalisé par Thibault Wacrenier, étudiant en master Archives

Avril 2020

00 : 00 : 01	Début de l'entretien : bandeau d'annonce
00 : 00 : 19	Présentation du collecteur
	Profil du témoin
00 : 01 : 37	Présentation du témoin et de ses missions
00 : 02 : 46	Familiarité avec les jeux
	Politique culturelle du service
00 : 04 : 04	Le numérique, le jeu et la création artistique au cœur de l'offre culturelle du service
	Genèse du projet
00 : 07 : 24	Les publics cibles
00 : 08 : 33	Les choix des Journées du patrimoine
00 : 09 : 32	Les enjeux du projet
00 : 10 : 52	Les objectifs pédagogiques du jeu
00 : 12 : 14	Les recherches avant le début du projet
00 : 16 : 25	Les sujets à réflexion
00 : 19 : 12	S'adapter aux contraintes financières
00 : 20 : 31	L'avis de la direction
	Processus de création de l'<i>escape game</i>
00 : 21 : 57	La création du scénario
00 : 23 : 09	Les décors et la mise en scène de l'espace de jeu (logistique)
00 : 27 : 26	La création des énigmes et la sélection des documents

	d'archives
00 : 32 : 42	La communication
	Ressenti sur le déroulement et bilan a posteriori
00 : 35 : 42	Le débriefing entre collègues
00 : 37 : 57	Le ressenti du témoin
00 : 39 : 51	Renouveler l'expérience
00 : 43 : 38	Les apports professionnels et personnels du projet
	Rapports avec les différents publics
00 : 45 : 33	Les différents profils du public
00 : 49 : 15	Un retour très positif du public
00 : 52 : 39	Avantages et inconvénients d'organiser un <i>escape game</i> au sein d'un service d'archives
00 : 57 : 48	Bandeau d'annonce : fin de l'entretien

Annexe 6 : Transcription d'extraits de l'entretien avec Patricia Delauney

00 : 02 : 10 : « Je m'occupe plus particulièrement des réseaux sociaux, de la publication sur les réseaux sociaux - Facebook, Twitter et aussi Instagram maintenant - et de la mise à jour du site Internet, et puis pour des projets plus ponctuels, tel que la création d'un *escape game* ».

00 : 02 : 58 : « Je suis assez familière parce qu'on joue de manière très régulière aux jeux de société, je dirais les nouveaux jeux de société qu'on trouve dans les magasins spécialisés. On aime beaucoup ça. Je suis l'actualité de ce côté-là. »

00 : 04 : 17 : « Ça fait déjà quelques années que l'on a acquis un casque de réalité virtuelle, que l'on a capté des expositions pour pouvoir les proposer en numérique après, de manière à garder une trace de ces expositions qui ne sont pas pérennes. »

00 : 05 : 17 : « C'est vraiment inclus dans notre politique culturelle. C'est une vraie volonté de proposer quelque chose d'innovant et plus particulièrement numérique quand on peut, la limite étant les budgets. Pour nous, c'est un vrai plus. La médiation par le jeu, pour nous, c'est une façon d'amener un autre public chez nous, notamment on pense aux plus jeunes, et donc, à travers les enfants, les familles, un public qui n'est pas forcément familier des archives. »

00 : 07 : 59 : « On sait que les *escape games*, ça plaît beaucoup aux ados, jeunes adultes. C'est en pleine expansion depuis déjà quelques années. »

00 : 08 : 45 : « C'était un test, voir si ça allait fonctionner parce que l'idée derrière, et c'est toujours l'idée, c'est de proposer à terme, une fois par mois, d'en faire un le soir aux archives, dans une ambiance un petit peu différente. On était sur un test grandeur nature. On ne sait pas déjà si ça allait accrocher. Une fois de plus, on n'avait pas de budget. Donc, c'était l'occasion d'avoir du monde et d'avoir des retours aussi. On savait qu'on allait avoir des retours, positifs ou négatifs. Et ça, c'est toujours bien pour progresser et essayer de faire mieux. »

00 : 09 : 51 : « Ça m'a mis la pression parce que c'était un exercice différent, qu'on n'avait jamais fait. Ça a été vendu comme un *escape game* mais, pour moi, c'était plutôt un hybride entre jeu de piste et *escape game* parce qu'un puriste ne vous dira pas qu'on était sur un *escape game*. On n'était pas sur une pièce enfermée,

on n'avait pas mis de délai de temps parce qu'on sait qu'on était pendant les Journées du patrimoine et qu'on allait avoir du mal à gérer ça. »

00 : 14 : 40 : « J'ai recherché des ressources sur Internet. Il y a des sites qui sont vraiment très bien. En fait, j'ai découvert que l'*escape game* était très utilisé dans le milieu scolaire. »

00 : 16 : 03 : « On a aussi été obligé de simplifier parce qu'on m'a dit que c'était peut-être trop compliqué parce que tout le monde n'a pas fait d'*escape game* et quand on fait un *escape game*, on sait bien que ce n'est pas facile. On ne réussit pas toujours à sortir d'une pièce ou à trouver ce que l'on veut. Donc, on m'a demandé de simplifier par rapport au public qui allait être visé. On a bien fait d'ailleurs. »

00 : 20 : 07 : « Pour les Journées du patrimoine, on sait qu'on peut demander des choses qu'on n'aurait peut-être pas forcément autrement. Pour tout le reste, on avait acheté des enveloppes, un peu de papier. »

00 : 20 : 44 : (Le directeur des archives) « est très ouvert à ce genre de choses. C'est lui qui a initié le cycle bande dessinée et histoire en exposition. Il est toujours partant à partir du moment où ça peut attirer un nouveau public. »

00 : 22 : 10 : « L'idée, c'est de faire tout un cheminement avec différents points d'arrêts de jeux, d'énigmes à découvrir, de codes et d'utilisation du logiciel Thot en salle de lecture avec l'aide de quelqu'un. Le scénario, il a été jalonné par cette volonté à chaque fois pédagogique. »

00 : 25 : 17 : « Pour la vidéo, c'était assez facile parce qu'on avait notre régisseur qui s'occupe de l'auditorium. C'est quelqu'un qui a fait des études de cinéma. Il nous a fait un petit montage. C'était plutôt sympa. On a mis dans le coup plusieurs personnes des archives, plusieurs autres agents parce qu'il fallait parfois recacher des enveloppes. Un autre devait veiller à ce que le jeu du memory soit bien réalisé. »

00 : 26 : 44 : « On ne pouvait pas les laisser dans les espaces non publics tout seuls, pas avec les Journées du patrimoine où il y a beaucoup de monde déjà parce qu'il y a des visites qui sont quasiment en permanence. Donc, on ne peut pas prendre ce risque-là. Si on le relance, comme on le souhaite, pour en faire le soir, ça sera différent. On pourra mettre quelqu'un qui suit l'équipe. Mais il n'y a pas plein de monde. Mais là avec autant de monde que ça, on ne peut pas se permettre de ne pas avoir un œil et puis qu'on subtilise quelque chose. »

00 : 27 : 33 : « On n'a pas fait de manipulation de documents. On a pris le parti de les faire utiliser notre logiciel de recherche en salle de lecture parce que là aussi, on est pendant les Journées du patrimoine, donc mettre des documents à la portée de tout le monde [...], ça peut être dangereux au niveau manipulation. Par contre, on avait fait des reproductions de cartes postales agrandies plusieurs fois sous le mode chirographe, des cartes postales en noir et blanc que nous conservons dans nos fonds. Donc on avait fait reproduire en grand et il fallait qu'ils retrouvent deux cartes postales en entier. »

00 : 33 : 16 : « Ils ont vendu ça comme un *escape game*. Nous, on appelait ça archive game. En fait, on est sur un produit hybride. On n'est pas sur de l'*escape game* pur, pas pour le format Journées du patrimoine en tout cas. Donc, ça s'est répandu comme une traînée de poudre à travers le public. Et on a eu beaucoup de gens qui sont venus pour les Journées du patrimoine uniquement pour ça et qui sont repartis sans avoir pu le faire. »

00 : 34 : 05 : « Pour les Journées du patrimoine, c'est vraiment un des points forts de l'année. Donc, on présente toujours ce qui va avoir lieu aux archives. Ça fait l'objet de plusieurs publications. Le département avait aussi de leur côté fait de la com' sur leurs propres réseaux sociaux. De ce côté-là, chaque année, on bénéficie de beaucoup de com'. »

00 : 36 : 22 : « Quand on a débriefé entre nous de manière un peu officieuse, on s'est dit qu'on ferait des pré-inscriptions la prochaine fois. Ça nous a permis de voir qu'il ne faut pas être plus de six. Après, ce n'est pas très intéressant. [...] A huit, neuf, ça ne marche pas aussi bien. Les gens sont frustrés parce que ce n'est pas fait pour. »

00 : 45 : 00 : « Beau projet qui a été mené de A à Z et qui s'est bien passé et qui a donné toute satisfaction. Donc, à titre personnel et professionnel, c'était super intéressant. »

00 : 49 : 57 : « Les gens étaient plutôt contents. Ce sont les Journées du patrimoine donc tout de suite on a un public, quand il vient, ils sont plutôt dans un état d'esprit très positif parce que c'est une telle découverte, souvent c'est la première fois qu'ils ont mis les pieds aux archives. Pour le cas des joueurs que j'ai pu avoir, c'était quasiment le cas pour tout le monde. »

00 : 56 : 09 : « On profite de cette mode pour proposer quelque chose. Après, peut-être que ça peut très bien être proposé dans dix ans encore en atelier pédagogique ou des choses comme ça, en support de découverte des archives, si tenté qu'on en fasse quelque chose de pédagogique, mais pourquoi pas. Ça peut être pour découvrir le bâtiment. Les bâtiments d'archives ont toujours une ambiance assez particulière ou une architecture particulière du fait des documents qu'on conserve. C'est une manière de découvrir un bâtiment de manière ludique. On peut imaginer que ça perdure dans les archives, peut-être moins l'effet de mode évidemment. Entre temps, on aura fait d'autres choses et on ira vers d'autres moyens. »

Annexe 7 : Guide d'entretien avec Delphine Lelarge

Début : Nous sommes le 16 avril 2020, il est 10h03min, en présence de Thibault Wacrenier, étudiant en master d'archivistique, pour recueillir le témoignage de Mme. Delphine Lelarge, archiviste chargée des archives publiques et électroniques aux archives départementales des Vosges.

Thèmes	Sous-thèmes
Profil des témoins	<ul style="list-style-type: none"> -Présentation du témoin -Mission au sein du service -Familiarité avec les jeux
Politique culturelle du service	<ul style="list-style-type: none"> -Politique innovante -Place du numérique -Place du ludique
Genèse du projet	<ul style="list-style-type: none"> -Cibles -Enjeux (nouveaux publics, visibilité) -Objectifs culturels/pédagogiques -Inspirations/influence (recherche sur les <i>escape games</i>, formation, travail de veille) -Contraintes (financières, logistiques), réticences (avis de la direction)
Processus de création de l'<i>escape game</i>	<ul style="list-style-type: none"> -Choix du thème principal -Scénario -Décors, mise en scène de l'espace de jeu -Création des énigmes et du parcours -Valorisation des fonds (sélection de documents d'archives) -Phase de test -Déroulement du jeu le jour J -Difficultés rencontrées -Partenariats -Plan de communication
Ressenti sur le déroulement de l'<i>escape game</i> et bilan a posteriori	<ul style="list-style-type: none"> -Débriefing à la fin de l'<i>escape game</i> avec les participants, entre collègues -Evaluation du jeu -Compétences acquises -Renouvellement de l'expérience -Evolutions du service, de sa politique culturelle après l'organisation de ce jeu -Avantages et inconvénients d'organiser un <i>escape game</i> au sein d'un service d'archives
Rapports avec le public	<ul style="list-style-type: none"> -Profil des publics -Avis du public -Fidélisation du public

Fin : L'entretien est terminé, merci de votre témoignage. Il est 11h16min.

Annexe 8 : Inventaire chrono-thématique pour l'entretien avec Delphine Lelarge

Entretien avec Delphine Lelarge, archiviste chargée des archives publiques et électroniques aux archives départementales des Vosges

Inventaire chrono-thématique réalisé par Thibault Wacrenier, étudiant en master Archives

Mai 2020

00 : 00 : 05	Début de l'entretien : bandeau d'annonce
00 : 00 : 26	Présentation du collecteur
	Profil du témoin
00 : 01 : 17	Présentation du témoin et de ses missions
00 : 01 : 42	Familiarité avec les jeux
	Politique culturelle du service
00 : 02 : 23	La place du numérique et du ludique
00 : 03 : 21	Une politique innovante
	Genèse du projet
00 : 04 : 09	Les objectifs du projet
00 : 05 : 50	Les publics cibles
00 : 06 : 43	Un groupe de travail pour concevoir le jeu
00 : 08 : 16	Ouverture d'esprit de la direction et collaboration avec d'autres services du Conseil départemental
00 : 11 : 14	Les sujets à réflexion
	Processus de création de l'<i>escape game</i>
00 : 12 : 40	Le choix du thème principal
00 : 14 : 00	La création du scénario
00 : 15 : 47	La création des énigmes et du parcours de jeu
00 : 22 : 50	Les décors et le matériel utilisé pour mettre en scène le jeu

00 : 28 : 58	Apprendre par le jeu
00 : 34 : 05	Les documents d'archives utilisés
00 : 37 : 20	La phase de test
00 : 40 : 09	Le déroulement du jeu le jour J
00 : 42 : 49	Un projet en partenariat avec le Conseil départemental
00 : 46 : 14	La communication
	Ressenti sur le déroulement et bilan a posteriori
00 : 48 : 22	Le ressenti du témoin
00 : 49 : 49	Le débriefing entre collègues
00 : 52 : 53	L'évaluation du jeu
00 : 54 : 58	Les apports professionnels et personnels du projet
00 : 56 : 54	L'évolution des relations avec les autres services du Conseil départemental
00 : 59 : 00	Avantages et inconvénients d'organiser un <i>escape game</i> au sein d'un service d'archives
	Rapports avec les différents publics
00 : 59 : 49	Les différents profils du public
01 : 03 : 43	L'avis du public
01 : 06 : 36	Un public prêt à revenir pour d'autres activités culturelles ?
01 : 09 : 18	L' <i>escape game</i> aux archives, un effet de mode ?
01 : 13 : 29	Bandeau d'annonce : fin de l'entretien

Annexe 9 : Transcription d'extraits de l'entretien avec Delphine Lelarge

00 : 04 : 18 : « L'objectif pédagogique, c'était essentiellement faire découvrir et sensibiliser le grand public à l'archivage électronique. »

00 : 04 : 34 : « On a essayé de faire finalement pas trop de communication parce qu'on sait que ce sont des activités qui sont très demandées par le grand public. Donc on a vraiment limité la communication au secteur d'Epinal mais avec aussi une petite partie pour l'ensemble du département via le magazine du Conseil départemental qui est diffusé à grande échelle sur le département. »

00 : 06 : 01 : « C'était aussi d'attirer un public qui n'est jamais rentré aux archives. Pour le coup, ça a été gagné parce qu'on a eu vraiment beaucoup de familles avec des enfants assez jeunes. »

00 : 06 : 26 : « En général, un *escape game*, c'est vraiment réservé à partir de 14 ans parce que ce sont des hauts niveaux. Nous, on a vraiment fait des épreuves accessibles à des jeunes enfants, un public familial. »

00 : 07 : 08 : « J'ai créé un groupe de travail depuis le début avec huit personnes. Et dans ces huit personnes, j'ai choisi vraiment des gens qui avaient des connaissances. Déjà, il y avait ma collègue de l'action culturelle, c'était un élément essentiel. Et j'avais des collègues qui pratiquent vraiment les *escape games* tous les week-ends en famille, qui couvrent tout le département pour en faire. Dans l'équipe, j'ai eu quelqu'un de la direction informatique qui est aussi président d'une association de jeux sur le département. Pour moi, c'était que du bonheur. »

00 : 08 : 33 : « On a travaillé en intelligence collective. C'est une pratique qui se développe tout doucement mais qui commence à prendre forme au sein de notre Conseil départemental parce que c'est vraiment un travail transversal avec plusieurs directions. »

00 : 09 : 07 : « C'était vraiment pratique parce que du coup on a gagné du temps à travailler ensemble sans passer vraiment par la partie vraiment lourde, hiérarchique. Ça, on l'a fait au début pour avoir les gens dans le groupe et après une fois qu'on était en groupe, chacun avait ses missions à faire et c'est vrai qu'on a gagné du temps. »

00 : 12 : 54 : « sensibiliser le grand public à la gestion des données électroniques qu'ils produisent chez eux ou en administration ou dans leur domaine professionnel et donc, par le biais d'énigmes, de faire découvrir quelques trucs et astuces à effectuer chez eux en rentrant : sur le tri de leurs données, éliminer les doubles, bien nommer leurs fichiers, bien les ranger dans un plan de classement, faire attention au virus. »

00 : 14 : 14 : « On parlait toujours de l'exposition "Futur antérieur". Donc on projette déjà le public en 4019. Donc il fallait vraiment déjà avoir un scénario un peu futuriste et faire attention à ce qu'on disait pour pas être trop dans l'époque actuelle. C'était au départ assez compliqué au niveau de la rédaction. Il fallait vraiment être un scientifique futur. »

00 : 15 : 58 : « Le parcours, on l'a fait sur deux niveaux dans notre bâtiment. Notre bâtiment est assez particulier parce que nous avons trois ailes différentes qui se réunissent en un point central et ce qui permet de faire un circuit unique. Les gens peuvent rentrer d'un côté dans une salle mais doivent ressortir de l'autre. C'est vrai qu'on les a un peu perdus aussi comme ça. Notre bâtiment s'y prête, donc c'est plutôt pas mal. »

00 : 19 : 59 : « Le jeu s'effectuait par plateaux. Le public devait réaliser un plateau entier avant de descendre ou monter et faire le plateau suivant. Et après, les agents étaient répartis déjà un par énigme, une personne dans les salles. Donc, ça faisait neuf personnes en tout pour les énigmes. Et ensuite, le reste du personnel était réparti dans les couloirs pour orienter les gens, pointer aussi entre les deux niveaux pour savoir si on n'avait pas perdu quelqu'un. Il y avait aussi des agents à l'accueil pour accueillir les gens, distribuer le matériel mais aussi en fin de jeu, il y avait un autre poste avec deux agents pour récupérer le matériel qu'on devait récupérer et expliquer comment saisir correctement les mots sur les postes informatiques. »

00 : 21 : 36 : « On avait même ouvert une salle de réunion pour faire un poste infirmerie en cas de problème. Parmi nos agents, il y avait aussi des SST, secouristes du travail au cas où. Et on a quand même demandé le renfort des agents de sécurité pour l'accueil à l'entrée du bâtiment pour les fouilles Vigipirate réglementaires. »

00 : 23 : 16 : « Pour tous les encadrants, nous étions en scientifiques : nous avions une blouse blanche, nous avions un badge. Et après, on a demandé à ce que les agents accessoirisent comme ils le souhaitent leur personnage. »

00 : 23 : 42 : « L'accueil s'est fait de façon assez exceptionnelle avec notre directeur qui était habillé en *Men in Black* et qui a vraiment pris son rôle à cœur et a vraiment mis les gens d'entrée dans le futur. Ensuite, les groupes constitués rentraient dans le sas, la salle secrétariat et donc nous avions un grand écran tactile où était diffusé un petit film qui expliquait vraiment les règles du jeu et les missions du public. Là, ça a été réalisé par une équipe d'acteurs. »

00 : 24 : 59 : « Certaines énigmes, il y avait des coupures électriques. Donc, là, le maître du jeu qui était à l'intérieur de la salle pouvait se permettre d'éteindre ou fermer le réseau électrique, comme ça on plongeait les gens dans le noir. »

00 : 29 : 28 : « Pour apprendre justement à ranger correctement ses données, on a créé un espèce de puzzle géant. D'un côté, on a indiqué des années. Tout au-dessus, c'étaient des typologies de document. Et, en tas, on avait ce puzzle avec tous ces documents. Donc, il y avait des factures, des photos, tous en fac-similés bien sûr, des plans, de l'état civil [...] Les gens devaient reclasser correctement ces données au bon endroit par année, ce qui permettait déjà au public de comprendre qu'on pouvait classer par thématique des données. »

00 : 30 : 45 : « On avait quand même des épreuves qui pouvaient présenter les missions des archives parce que c'était des fois aussi intéressant de montrer aux gens. On savait qu'on aurait eu des familles qui ne seraient jamais venu aux archives. Donc il fallait quand même aussi présenter nos missions. »

00 : 32 : 54 : « On avait aussi une sensibilisation par rapport au support de sauvegarde, notamment via les clés USB. Donc, là, c'était simple. Les clés USB étaient cachées dans des boîtes. Ils devaient retrouver toutes ces clés et les branchaient une à une sur un poste informatique. »

00 : 37 : 28 : « On a fait une première phase entre le groupe de travail pour voir si les énigmes fonctionnaient, pour déterminer le temps d'énigme. Ensuite, on a fait au mois de novembre un test proposé pour les agents du Conseil départemental uniquement, pour une trentaine de personnes. Donc, là, c'était sur inscription. On a autorisé à ce qu'ils viennent avec leurs enfants, comme ça, ça nous permettait

d'avoir un public aussi à tester. Ça nous a permis de régler certaines questions, notamment réduire le temps d'épreuve pour certaines, le temps de parcours. »

00 : 42 : 14 : « On a mis aussi en place des jeux d'attente. On avait créé aussi un petit livret avec des mots fléchés, des mots barrés, un petit labyrinthe. Il y avait pour les enfants un jeu avec relier les points puis un jeu de sept erreurs. Ça, ça a permis de les faire patienter aussi. »

00 : 43 : 15 : (le service informatique) « faisait partie du groupe, donc c'était facile. Il a pu nous aider en location de matériel. On a pu emprunter l'écran géant tactile, avoir des ordinateurs en plus. »

00 : 44 : 24 : (en parlant du service communication) « C'est eux qui se sont chargés de la location de la borne à selfie, de relayer toute la com' en interne et en externe sur les applications du département. Ils ont aussi piloté l'équipe de tournage, les acteurs qui ont réalisé le film. »

00 : 48 : 36 : « Au départ, c'était beaucoup de stress. Ça demande une énergie incroyable mais par contre vraiment géniale parce que du coup il faut le transformer en énergie positive. C'est vrai que c'était vraiment super sympa d'organiser ça, surtout que moi, en action culturelle, j'avais vraiment zéro connaissance. C'était vraiment un challenge aussi bien personnel que professionnel. Donc, vraiment un ressenti plutôt positif. »

00 : 52 : 08 : « Organiser un *escape game* en janvier, on pense que ce n'était peut-être pas trop une bonne idée. Vaut mieux peut-être le faire au printemps et l'été, surtout dans notre département. Mais, on sait qu'en janvier, ce sont des périodes creuses pour l'animation donc c'est peut-être pour ça aussi qu'on a eu beaucoup de monde. »

01 : 00 : 03 : « La plus grosse partie qu'on a eu, ce sont des familles avec les parents et les enfants [...] On a eu quand même des personnes âgées auxquelles on ne s'attendait pas à voir, certains fidèles des archives départementales qui se sont vraiment prêtés au jeu sans problème, qui ont réussi des épreuves, qui ont trouvé ça génial. Ça, on s'y attendait pas du tout. On a eu quelques jeunes. »

01 : 01 : 42 : "Dès l'accueil, comme on formait des groupes, en fait on mettait des gens ensemble qui ne se connaissaient pas du tout. C'est vrai que, des fois, on a eu des choses un peu étranges. On a mis un couple de personnes âgées avec une

famille. Du coup c'était assez rigolo parce que, finalement, tout le monde a pu apporter sa petite pierre à l'édifice. Par exemple, pour l'épreuve du morse, là les enfants, ils n'ont jamais trouvé, ni les parents d'ailleurs et ce sont les personnes âgées qui ont [...] trouvé l'énigme du morse."

01 : 04 : 19 : « Certains ont cru qu'on avait des acteurs professionnels ou que le jeu avait été monté par une boîte privée. »

01 : 09 : 56 : « C'est comme ça qu'on ramène aussi du monde, qu'on fait découvrir nos missions, nos métiers. D'ailleurs, des collègues du musée ou de la bibliothèque sont venus faire le jeu pendant le week-end de janvier. »

01 : 10 : 52 : « On a vraiment joué la carte familiale et ça, ça a vraiment été apprécié de la part des familles, qu'un jeu soit accessible même aux jeunes enfants alors que d'habitude un *escape game*, ce n'est pas trop le cas. »

01 : 12 : 17 : « La communication entre domaines professionnels se fait. »

Annexe 10 : Témoignage par écrit de Mikaël Bougenières, responsable des archives municipales de Cambrai

I. Profil du témoin

- **Présentez vos missions au sein du service :**

Mikaël BOUGENIERES, responsable du service des Archives municipales de Cambrai, en charge de la conservation et de la valorisation des fonds municipaux

- **Etes-vous familier avec l'univers du jeu (jeux de société, jeux vidéo, ...) ? :**

Plutôt des jeux de société, des jeux de rôle et des jeux d'évasion. J'avais personnellement participé à plusieurs escape games avant de concevoir celui propre à mon service.

II. Politique culturelle du service

- **Quelle est la place du numérique dans la politique culturelle de votre service ? :**

Il faut déjà savoir que le service des Archives municipales de Cambrai est un service récent, créé en 2009, avec un personnel réduit. Malheureusement nous ne disposons pas de l'équipement ni des moyens humains suffisants (et du personnel formé) pour développer le numérique au sein de notre offre culturelle. Néanmoins des projets sont en cours de réflexion, le développement du numérique sera possible par la mutualisation des moyens avec les autres institutions culturelles de la collectivité (et en particulier les services partenaires que sont le service Ville d'art et d'histoire, et le Département des collections patrimoniales du Laboratoire culturel).

- **Quelle est la place du jeu dans la politique culturelle de votre service ? :**

Le jeu avait déjà toute sa place dans notre politique culturelle bien avant la conception de l'escape game. Il visait avant tout un public scolaire et périscolaire, avec des animations ludo-éducatives adaptées à plusieurs tranches d'âge (depuis la maternelle jusqu'au lycée). Par exemple, nous avons adapté des jeux de société

classiques (jeu de l'oie, jeu du lynx...) à l'environnement archivistique. Ceci avant d'étendre notre offre à un public familial.

- **Diriez-vous que la politique culturelle de votre service est innovante ? :**

Nous avons été parmi les premiers services d'archives dans les Hauts-de-France à proposer des animations « conceptuelles », c'est-à-dire soit des animations originales, soit des animations que le public n'aurait peut-être pas pensé associer à un service d'archives : murder party, escape game, visite nocturne... Ce qui nous a valu à plusieurs reprises une couverture médiatique régionale, voire nationale (cf. visite nocturne « Du cachot au bourreau » <https://www.youtube.com/watch?v=Qd5UwJ4L09c&list=ULEtZtHJ5e0iZc&index=842>)

III. Genèse du projet

- **Quels étaient vos objectifs (pédagogiques, communicationnels) lorsque que vous avez choisi de créer un escape game ? :**

L'objectif était de rendre les archives attractives auprès d'un public peu coutumier des services d'archives. Nous savions qu'en proposant un escape game nous allions attirer un public nouveau, relativement plus jeune, parfois peu enclin à fréquenter les salles de lecture, et un public de « gamers ». Lorsque nous créons une telle animation, nous voulons casser les stéréotypes associés aux archives, encore ancrés dans les mentalités malgré l'émergence des nouvelles technologies (les archives sont destinées à un public élitiste, les archives c'est désuet et poussiéreux...), et s'engager sur un terrain nouveau, là où l'on ne nous attend pas forcément.

- **Avez-vous fait des recherches ou suivi une formation sur les escape games avant de concevoir le jeu ? :**

Pour créer un escape game il faut évidemment comprendre les mécanismes d'un tel jeu. Pour cela les recherches sont indispensables. Nous nous sommes documentés auprès d'autres institutions culturelles en France qui avaient déjà eu l'occasion de proposer un escape game (bibliothèques, musées, théâtres). Lorsque l'idée a émergé en 2017, peu de services d'archives en France avaient proposé une

animation similaire. Et pour s'approprier les mécanismes de l'escape game, il est nécessaire d'y avoir participé. Ce qui fut mon cas et mon expérience de joueur s'est révélée bien utile.

- **Y-a-t-il eu des sujets à réflexion, des contraintes (financières, logistiques) à envisager avant la création de l'escape game ? :**

Surtout des contraintes logistiques. La réflexion a porté sur le lieu. Où l'escape game peut-il se dérouler tout en sécurisant les locaux et les collections ? Nous pensions que l'intérêt de proposer un escape game dans un service d'archives était que les participants puissent avoir accès à des documents d'archives, des fac-similés pour les plus fragiles, mais également des originaux. Toute la difficulté a été de penser un scénario qui préserve la conservation des documents.

IV. Processus de création de l'escape game

- **Présentez le thème principal de l'escape game et expliquez comment vous en êtes arrivés à celui-ci :**

Il s'agissait de découvrir le métier d'archiviste par le jeu et l'interaction. Il m'a toujours paru évident que le jeu devait s'orienter vers la découverte des missions spécifiques au métier : la conservation et la communication en particulier. Je souhaitais que les participants puissent entrer dans la peau d'un archiviste, découvrir son quotidien et toute sa panoplie (manipuler le matériel et l'équipement pour la conservation préventive). Mais également pénétrer dans les coulisses d'une mairie, là où le public n'est pas admis. Les réserves me paraissaient le lieu approprié. Notre service est situé au sein même de l'hôtel de ville et ce qui fait la particularité de nos réserves est leur histoire peu commune, puisqu'il s'agit d'anciennes cellules de garde à vue.

- **Présentez la manière dont le scénario du jeu a été construit :**

A partir de tous ces éléments nous avons construit un scénario en deux temps. Un escape game en deux parties distinctes de 30mn chacune. La première consistant à découvrir la mission de conservation en autorisant les participants à entrer dans une réserve et à en comprendre les principes de classement et de rangement. Les participants devaient donc retrouver soit un document précis, soit la clé de la réserve

pour en sortir, et donc pour cela appréhender les méthodes de classement. Cette partie correspond à un jeu de fouille, de manipulation et de logique. La deuxième partie de l'escape game était orientée vers la mission de communication et s'appuyait sur une recherche généalogique. Cette partie permettait cette fois d'appréhender les étapes d'une recherche historique ou documentaire. Cette deuxième partie correspond davantage à un jeu d'observation.

- **Présentez la manière dont l'espace de jeu a été aménagé, en parlant aussi des décors et des accessoires :**

Nous avons reconstitué le bureau d'un archiviste avec tout l'équipement propre au métier dans un local proche du service. Afin de compliquer la tâche des participants, le matériel a été dispersé dans la salle de jeu, parfois verrouillé par des cadenas à chiffres ou à lettres. Il était important d'y faire régner un « désordre organisé ».

Quant à l'aménagement de la réserve qui servait de décor à l'autre partie du jeu, nous avons choisi une réserve assez large pour y faire évoluer 6 participants en même temps, elle a été accessoirisée avec des éléments de décoration censés créer une ambiance quelque peu inquiétante (dans la mesure où le parcours se déroulait dans une semi-obscurité).

- **Présentez la manière dont les énigmes et le parcours du jeu ont été créés :**

La première partie du jeu reposait sur une recherche généalogique. Nous avons donc construit l'histoire d'une famille fictive en partant de l'acte de naissance d'un cambrésien né au 19^{ème} siècle. L'objectif était de mettre à jour un secret de famille qui s'est transmis de génération en génération. Nous nous sommes appuyés sur des éléments de l'histoire locale, et de la période de la Première Guerre mondiale (en 2018 lorsque a eu lieu la première session de jeu nous commémorions encore le centenaire de la Grande Guerre). Les participants avaient donc à exploiter des documents, explorer le contenu de boîtes d'archives, observer des photographies anciennes, déchiffrer des textes manuscrits, parfois même utiliser des instruments spécifiques (telle qu'une lampe à UV) afin de déceler des indices indispensables.

Dans la partie de jeu se déroulant dans la réserve, le parcours s'appuyait sur les cotes des documents. Il s'agissait davantage d'un jeu de piste qui devait amener les participants de document en document jusqu'à la sortie.

- **Quels types de documents ont été sélectionnés pour le jeu et de quelle manière ont-ils été choisis ? :**

Des registres d'état civil, des listes nominatives de recensement de population, et des registres matricules du recrutement militaire pour la première partie du jeu, documents nécessaires à l'aboutissement d'une recherche généalogique.

Des registres de délibérations du Conseil municipal, des bulletins de lois, entre autres documents conservés dans la réserve où se déroulait l'autre partie du jeu.

Ainsi les participants ont pu manipuler plusieurs documents types d'un service d'archives.

- **Y-a-t-il eu une phase de test ? :**

Oui il y a eu une phase de test avec des collègues volontaires afin de se rendre compte de la cohérence du parcours et des énigmes, et éventuellement des améliorations à apporter. Nous avons donc pris en compte les remarques des collègues, mais globalement le test était très satisfaisant.

- **Avez-vous rencontré des difficultés dans la conception ou la mise en place du jeu ? :**

Pas de difficulté en particulier, si ce n'est la disponibilité de matériel commandé (je pense à des coffres ou des cadenas reçus trop tardivement).

- **Comment s'est déroulé le jeu le jour J ? :**

Nous avons organisé des sessions de 12 participants par heure (6 membres par équipe). Il s'agissait parfois de personnes qui ne se connaissaient pas entre elles, et nous craignons un manque de cohésion dans un jeu où l'esprit d'équipe est essentiel.

Les sessions ont été rapidement complètes. Nous avons accueilli beaucoup de participants extérieurs à Cambrai, voire extérieurs à la région. Ce qui signifie que la communication a très bien fonctionné.

L'escape game nécessite d'anticiper une très bonne organisation car le relâchement n'est pas permis lorsqu'on enchaîne plusieurs sessions, et qu'il faut remettre en place les salles de jeu entre deux équipes. Nous avons pu bénéficier de l'aide d'intervenants, des guides de l'Office de tourisme. Nous étions donc 4 à encadrer les sessions de jeu (4 personnes au moins sont nécessaires pour qu'il y ait une bonne organisation).

V. Ressenti sur le déroulement de l'escape game et bilan a posteriori

• Quel est votre ressenti concernant ce projet ? :

L'objectif que nous nous étions fixés a été atteint dans la mesure où ce type de projet a favorisé la rencontre avec un nouveau public. C'est pourquoi nous allons réitérer ce type d'initiative afin de susciter l'intérêt de la population qui de prime abord n'aurait pas fréquenté le service. Un tel projet permet à la fois d'appréhender les archives autrement que par l'image stéréotypée qu'elles renvoient, et d'intéresser à l'histoire locale différemment. C'est une nouvelle approche à étudier pour les prochains projets qui seront mis en place.

Il est ressorti aussi que ce projet a fait connaître le service auprès de la population locale qui pour une partie en ignorait l'existence.

• Avez-vous débriefé le jeu entre collègues ? Qu'est-ce qui en est ressorti ? :

Il a été difficile de trouver un équilibre entre deux parties de jeu au niveau de difficulté sensiblement différent. La partie se déroulant dans le bureau reconstitué de l'archiviste obtient un taux de réussite de 30%, tandis que celle se déroulant dans la réserve a un taux de réussite de 90%. Le temps est trop court dans la 1^{ère} partie (la plupart des équipes n'ayant résolu que la moitié de l'énigme), et trop long dans la 2^{ème} partie (des équipes ont fini 10mn avant la fin).

• Comment avez-vous évalué le jeu a posteriori ? :

Même si le jeu a bien fonctionné, il y a eu un déséquilibre évident. Il a été nécessaire de rééquilibrer les deux parties de jeu en allégeant celle se déroulant dans le bureau de l'archiviste, et en compliquant celle de la réserve par l'ajout d'énigmes et d'obstacles.

- **Envisagez-vous de renouveler l'expérience ? :**

Nous avons proposé cet escape game pendant 2 ans. Il a permis de faire parler du service, mais aussi du métier d'archiviste de manière générale. Toutefois il est important de savoir se renouveler et de s'orienter vers d'autres animations. Le jeu a été profitable à d'autres services partenaires et culturels qui ont à leur tour proposé leur escape game à partir de cette première expérience de jeu dans la ville.

- **Quelles compétences professionnelles et personnelles pensez-vous avoir acquis après ce projet ? :**

Il a fallu se positionner différemment. Le temps de la conception et de l'animation de l'escape game, l'archiviste n'est plus seulement un professionnel de la conservation, il est médiateur et maître de jeu. Il pense comme un développeur de jeux et un scénariste. C'est presque un autre rôle à endosser. La mise en place d'un tel projet contribue à développer des compétences liées à la créativité et à la communication (écriture scénaristique, création de décors et de mécanismes...).

- **Est-ce que ce projet a fait évoluer la politique culturelle du service ? :**

Nous nous orientons beaucoup plus vers des animations moins classiques que celles qui sont éculées depuis des décennies par les services, afin de prendre en compte une population plus jeune et habituée au jeu sous toutes ses formes (jeu de société, jeu grandeur nature, jeu vidéo...). Afin de faire évoluer la politique culturelle, il est essentiel de se caler sur les générations actuelles et à venir, leurs habitudes et leurs types de loisirs.

- **Selon vous, quels sont les avantages et les inconvénients d'organiser un escape game au sein d'un service d'archives ? :**

Il y a des difficultés logistiques. L'exiguïté des locaux est une problématique à prendre en compte ainsi que la présence de public au sein des locaux habituellement réservés au personnel. Il faut assurer la préservation des collections tout au long du parcours, c'est une contrainte importante. Pourtant c'est également l'opportunité de pouvoir immerger le public dans un environnement qu'ils ne connaissent pas ou peu, et à la manière des Journées du patrimoine rendre accessibles des lieux aussi hermétiques que des réserves d'archives. C'est aussi le moyen de renvoyer une

image différente, plus dynamique et ludique des missions dévolues à un service d'archives tout en attirant un public qui y est peu coutumier.

VI. Le public

- **Présentez les différents types de public qui ont participé au jeu :**

Nous avons accueilli en particulier un public familial (parents et enfants à partir de 12 ans). Le public était relativement plus jeune que le public habituel fréquentant notre service. Parmi les participants on trouvait autant de personnes connaissant le principe de l'escape game, que de débutants pour qui il s'agissait d'une première expérience de jeu.

- **Présentez les différents retours du public à propos du jeu :**

Globalement positifs. Les participants qui ont découvert le principe de l'escape game ont été tentés de renouveler l'expérience en participant à d'autres escape games.

Ceux qui sont habitués à ce type de jeu ont préféré la partie se déroulant dans le bureau reconstitué de l'archiviste, sans doute pour son niveau de difficulté et parce qu'elle colle davantage au principe de l'escape game. Le temps imparti dans cette salle a semblé trop court pour la plupart des participants.

- **Une partie du public est-il revenu après ce jeu ? :**

Quelques personnes sont revenues soit pour effectuer des recherches d'ordre généalogique ou historique, soit pour participer à d'autres ateliers ou animations proposés par le service.

L'escape game a permis de faire connaître davantage le service auprès du public.

Annexe 11 : Questionnaire envoyé aux services d'archives ayant mis en place un *escape game*

QUESTIONNAIRE *ESCAPE GAMES*

- 1- Nom de l'*escape game* :**
- 2- Nom du service d'archives organisateur :**
- 3- Date(s) de l'évènement** (préciser, si possible, si l'*escape game* a lieu dans un contexte particulier) :
- 4- Contexte d'émergence du projet :**
- 5- Public cible :**
- 6- Temps de jeu :**
- 7- Thème principal de l'*escape game*** (si vous le souhaitez, vous pouvez ajouter des informations sur le synopsis du jeu) :
- 8- Où se déroule le jeu ?** (au sein du service ? quels espaces du service ont été investis ?) :
- 9- Nombre de visiteurs** (avez-vous proposé un questionnaire de satisfaction aux participants permettant d'avoir des statistiques détaillées concernant le profil des joueurs ?) :
- 10- Avez-vous fait un débriefing avec les participants à la fin du jeu ? :**
- 11- Durée du projet :**
- 12- Nombre et fonctions des personnes impliquées dans le projet :**
- 13- Coût du projet :**
- 14- Partenariats :**
- 15- Par quels moyens de communication avez-vous fait connaître l'*escape game* ? :**
- 16- La médiation par le jeu est-elle au cœur de la politique culturelle de votre service ? :**
- 17- Informations complémentaires :**
- 18- Pouvez-vous me joindre, si possible, des documents susceptibles de me donner des informations supplémentaires sur votre *escape game* ?**

Annexe 12 : Tableau de recensement des *escape games*

	Nom de l'escape game	Service organisateur	Place importante du jeu dans la politique culturelle	Date
1	Enquête au cœur des archives	AD Charente-Maritime	oui	septembre 2018 ; 21 septembre 2019
2	La partition de Mozart perdue	AD Côte-d'Or		1er décembre 2019
3	Les archives départementales sont en feu !	AD Drôme		21 et 22 septembre 2019
4	Le grimoire empoisonné	AD Haute-Garonne	un des aspects de la médiation	18 février 2020 ; 18 mars 2020
5	Archives et moi	AD Hauts-de Seine	oui	22-sept-19
6	Ad vitam aeternam	AD Ille-et-Vilaine	un des aspects de la médiation	21 et 22 septembre 2019
7	Sous-scellés	AD Indre-et-Loire	oui	17 et 18 septembre 2016 ; 20 mai 2017 ; 16 et 17 septembre 2017
8	Mystère aux bords des Gaves	AD Landes	un des aspects de la médiation	JEP 2018; 22 janvier 2019 ; 15 février 2019; 20 et 21 septembre 2019; 31 octobre 2019 ; 21 février 2020 + 17 avril 2020
9	Pas de nom	AD Lozère	oui	15 et 16 septembre 2018 ; 21 et 22 septembre 2019

	Contexte de l'évènement	Public visé	Thème principal	Rôle des joueurs
1	Journées du patrimoine	Public familial	Archives et histoire (locale)	Non précisé
2	Festival de musique	Public jeune néophyte ; public habitué aux concerts de musique classique et aux archives	Histoire (musique)	Non précisé
3	Journées du patrimoine	Public jeune	Archives	Archivistes
4	Pas de contexte particulier	Enfants (11-14 ans)	Archives	Visiteurs des archives (eux-même)
5	Journées du patrimoine	Public familial et adulte ; agents du conseil départemental	Archives	Archivistes
6	Journées du patrimoine	Public familial; public jeune	Archives	aider un conservateur
7	Journées du patrimoine ; Nuit des musées	Public familial	Archives	Non précisé
8	Journées du patrimoine; Halloween; veille des vacances scolaires	Public adulte néophyte	Histoire (locale)	Non précisé
9	Journées du patrimoine	Enfants (8-12 ans)	Archives	Archivistes (nouveaux employés)

	But du jeu	Type d'énigmes/ d'épreuves	Temps de jeu	Espace de jeu
1	retrouver un document volé	Non précisé	60 minutes	Quai de déchargement; salle de tri; magasins de conservation; magasin des documents iconographiques; salle de lecture; cafétaria du public
2	trouver la partition de Mozart	fouille (pour trouver des lettres, des parchemins, dans des ouvrages) ; décrypter un texte avec un code; sudoku; observer devises, tableaux	45-50 minutes	Salle de lecture; accueil; chapelle
3	mettre en sécurité un document séculaire	sens de l'observation avec la fouille d'indices (le système de classement des archives est utilisé) ; puzzles ; ouvrir un cadenas	45 minutes	Magasin de conservation
4	trouver un antidote pour le grimoire	Non précisé	60 minutes	Salle de réunion
5	retrouvez la boîte cachée par le fantôme dans les magasins d'archives	fouille (pour trouver des indices)	30 minutes	Magasin de conservation
6	retrouver un document qui renferme un secret	utilisation logiciel de recherche des archives ; chirographe; charade; fouille	60 minutes	Hall d'accueil; salle de lecture
7	retrouver un objet précieux et sortir de la pièce	télégramme codé ; charade; rébus; chirographe; énigmes chiffrées; paléographie	60 minutes	au sein du service
8	reconstituer l'enquête et la résoudre (disparition d'une vieille dame)	Non précisé	45 minutes	salle de tri
9	sortir de la pièce	fouille; recherche sur des documents; recherche sur le site internet; épreuve mathématique; mots croisés sur les archives	50 minutes	dans une salle du service

	Nombre de visiteurs	Débriefing	Durée du projet	Nombre de personnes impliquées dans le projet (conception + animation)
1	80	oui	5 mois	15 (4+11)
2	15	oui	1 semaine	1
3	48	oui		
4	36	oui	12 mois	12 (8+4)
5	250 (au moins)	oui	plusieurs semaines	4
6	63	non	long projet	8 (1+7)
7		oui	10 mois	5
8	91	oui	12 mois	7 (4+3)
9	26	non	10-12 heures	1

	Coût du projet (en euros)	Partenariats	Moyens de communication
1	50	aucun	réseaux sociaux; sites internet (département, DRAC); documents (plaquette de la ville, flyer et affiches du département)
2	0	Orchestre Dijon Bourgogne	Newsletter; réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram); site Internet (Orchestre); presse locale
3	2600	Archijeux	présentation
4	800	aucun	sites internet (archives, Haute-Garonne Cultures, OpenAgenda); réseaux sociaux (Facebook) ; presse locale
5	250 (200 en 2019; 50 en 2020)	aucun	service de communication du département ; site internet (archives); documents (flyer); bouche à oreille
6	1000-1500	aucun	programmation des JEP; presse
7	50	aucun	site internet; flyer; réseaux sociaux; presse locale
8	10	aucun	documents (agenda semestriel, affiches) ; presse locale; réseaux sociaux (Facebook)
9	0 €	aucun	programmation des JEP

	Nom de l'escape game	Service organisateur	Place importante du jeu dans la politique culturelle	Date
10	Le fantôme de Paul d'Arbois de Jubainville et les archives perdues	AD Meuse	oui	8 juillet 2019; 21 et 22 septembre 2019; février 2020; 9 juin 2020
11	Scènes de crime	AD Morbihan		27 novembre 2017 - 21 septembre 2018
12	Projet Verdun	AD Orne		19 février - 31 mars 2019
13	Prisonniers des méandres du temps	AD Tarn	oui	16 et 17 septembre 2017
14	Sur les traces des malfaiteurs	AD Val-de-Marne	un des aspects de la médiation	9 juin 2018 ; 15 et 16 septembre 2018
15	Menace sur les archives	AD Vienne	non	22-sept-19
16	Retour vers les données ! Menez l'enquête aux archives	AD Vosges	oui	25 et 26 janvier 2020
17	Les amoureux de la rue de Bœuf	AM Annecy	oui	20, 21 et 22 septembre 2019
18	A la recherche de l'arche perdue	AM Annecy	oui	21 et 22 septembre 2019 ; 19 et 20 octobre 2019

	Contexte de l'évènement	Public visé	Thème principal	Rôle des joueurs
10	atelier périscolaire; Journées du patrimoine; pour une classe ULIS (Unité Localisée pour l'inclusion scolaire); Journée internationale des archives	Public familial	Archives	Non précisé
11	exposition	Non précisé	Histoire (locale)	Non précisé
12	exposition	Public familial; public jeune	Histoire (locale)	Non précisé
13	Journées du patrimoine	Public familial; public jeune	Archives	Visiteurs des archives (primo-visiteurs venus faire des recherches)
14	Journée internationale des archives ; Journées du patrimoine; anniversaire du service	public familial; agents du département	Histoire (locale)	aider l'inspecteur Archi
15	Journées du patrimoine	Non précisé	Archives	Non précisé
16	exposition	Public familial	Archives	Non précisé
17	Journées du patrimoine	Public familial; public jeune	Histoire (locale)	Non précisé
18	Journées du patrimoine ; Journées de l'architecture	Grand public (à partir de 14 ans)	Archives	Visiteurs des archives

	But du jeu	Type d'énigmes/ d'épreuves	Temps de jeu	Espace de jeu
10	sauver un trésor d'archives	paléographie ; recherches en ligne sur l'état civil; fouille	60 minutes	salle du service éducatif; bureau d'un archiviste; magasin de conservation; accueil
11	résoudre un meurtre	fouille	30 minutes	
12	sortir de la pièce	recherche d'indices dans des documents d'archives	60 minutes	
13	sortir de la pièce (en résolvant des énigmes)	fouille	45 minutes	salle de lecture
14	découvrir l'identité de malfaiteurs ayant un rapport avec le Val-de-Marne, au travers des archives	recherche d'indices dans des documents d'archives	60 minutes	salle de tri; salle de réunion de la direction
15	trouver l'identité du professeur Triangolini	Non précisé	45 minutes	
16	Votre mission est de préserver ce bâtiment en réussissant à désamorcer la bombe qui s'y trouve	puzzle; jeu avec des clés USB; épreuve avec des mots ; morse	75 minutes	Magasins de conservation; cuisine; salle de tri ; salle de lecture; secrétariat
17	retrouver une lettre d'un soldat de la Seconde Guerre mondiale adressée à sa fiancée	recherche dans des documents pour résoudre des énigmes	45 minutes	Magasin de conservation
18	retrouver la clé qui permet de sortir des magasins d'archives	énigmes sur un personnage méconnu de l'histoire d'Annecy	45 minutes	Magasin de conservation

	Nombre de visiteurs	Débriefing	Durée du projet	Nombre de personnes impliquées dans le projet (conception + animation)
10	46	oui	6 mois	3
11				
12				
13	48	oui	3 mois	5
14	130	oui	12 mois	7 (4+3)
15		oui	3 mois	3
16	398	oui	10 mois	9
17	119	non	3 mois	2
18		oui	quelques semaines	2

	Coût du projet (en euros)	Partenariats	Moyens de communication
10	700	Atelier Canopé 55	documents (dépliant, programmation des JEP); site internet; réseaux sociaux (Facebook)
11			
12			
13	0 (voir cadenas)	aucun	programmation des JEP
14	500	Direction; DSI	site internet (explorepatis.com); réseaux sociaux; documents (brochure semestrielle du programme culturel); service communication; service culturel
15	0	aucun	site internet (archives) ; programmation des JEP
16	6330,65	Direction Informatique; Service Impression; Service Manutention; Direction Communication	sites Internet (CD88/AD88); réseaux sociaux (Facebook, Twitter); presse locale; flyers; application (Vosges MAG)
17	50	musées d'Annecy ; service communication	Presse; site Internet (ville); programme du service
18	moins de 100 €	Musée château d'Annecy	service communication de la mairie ; presse locale

	Nom de l'escape game	Service organisateur	Place importante du jeu dans la politique culturelle	Date
19	Vent de panique aux archives	AM Antibes	oui	21 et 22 septembre 2019 ; novembre 2019 ; mars 2020
20	L'Enigme des frères Eustache	AM Calais	oui	15 et 16 septembre 2018 ; 30 octobre 2018
21	Mystère aux Archives	AM Cambrai	oui	15 septembre 2018; 22 décembre 2018; 29 juin 2019
22	Le mystère du poilu choletais	AM Cholet	un des aspects de la médiation	2 juillet - 31 août 2018
23	Le secret des Halles	AM Cholet	un des aspects de la médiation	8 juillet - 30 août 2019
24	Au secours du Moine bourru	AM Colombes	oui	22-sept-19
25	Gaston Lagaffe archiviste	AM Saint-Brieuc	oui	21 et 22 septembre 2019
26	Sur les traces de Jean Perrin	Archives CNRS	non	5 novembre - 20 décembre 2019
27	Arriverez-vous à percer le mystère des archives ?	AD Loiret	non	20 février 2020; 27 février 2020 ; 1er avril 2020; vacances de printemps; vacances d'été

	Contexte de l'évènement	Public visé	Thème principal	Rôle des joueurs
19	Journées du patrimoine ; semaine de l'innovation publique	Public familial	Archives	Non précisé
20	Journées du patrimoine + Halloween	Public jeune; adultes	Archives et histoire	Non précisé
21	Journées du patrimoine; vacances de Noël; anniversaire du service	Public familial; public jeune	Archives	Non précisé
22	Vacances scolaires; centenaire de la guerre	Public familial	Histoire (locale)	Non précisé
23	Vacances scolaires ; ouverture des nouvelles Halles	Public familial	Archives et histoire (locale)	assistants du conservateur
24	Journées du patrimoine	Public familial	Histoire (locale)	manants de Colombes, chargés de venir au secours du Moine bourru (ils doivent revêtir une blouse paysanne, retenue par une simple corde.)
25	Journées du patrimoine	Public familial	Archives	Non précisé
26	anniversaire du service	Elèves (CM1-CM2)	Histoire (science)	amis physiciens de Jean Perrin
27		Public familial	Archives	Non précisé

	But du jeu	Type d'énigmes/ d'épreuves	Temps de jeu	Espace de jeu
19	retrouver un document perdu	deviner des matières au toucher; phrase à décrypter; puzzle; trouver des boîtes dans les rayonnages grâce au cadre de classement; exploration des magasins dans le noir à l'aide d'un stylo magique ; monter une boîte d'archives; mastermind; jeu sur la conservation des archives	30 minutes	Magasin de conservation
20	découvrir ce qu'il y a dans une valise	trouver une photo à l'aide d'une lampe; puzzle; trouver une cote sur un calque; texte à trous; code à décrypter; code morse	45 minutes	Magasin de conservation
21	s'échapper d'une salle + résoudre une énigme	trouver des indices dans les rayonnages et dans le bureau de l'archiviste (fouiller)	60 minutes	Bureau reconstitué d'un archiviste; réserve d'archives
22	trouver l'identité d'un soldat choletais de la Grande Guerre	Non précisé	60 minutes	salle du service éducatif
23	retrouver l'identité d'un homme présent sur une photographie trouvée sur le marché couvert	Non précisé	60 minutes	salle du service éducatif
24	retrouver l'ingrédient permettant de guérir le roi	fouille	30 minutes	espace d'accueil; bureaux du personnel; salle de lecture; magasin d'archives
25	trouver la clé pour sortir de la salle	héraldique, paléographie, jeu des différences, ouvrir un cadenas	45 minutes	salle d'activités du service
26	partir à la recherche de Jean Perrin et l'aider à fonder le CNRS	fouille	30 minutes	magasins de conservation
27	sortir de la pièce pour trouver un document d'une valeur inestimable	fouille	60 minutes	ancienne salle des inventaires

	Nombre de visiteurs	Débriefing	Durée du projet	Nombre de personnes impliquées dans le projet (conception + animation)
19	55	oui	6-7 mois	2
20	82	oui	5 mois	5 (3+2)
21	140	oui	années 2018/ 2019	4
22	368	oui	5 mois	7 (3+4)
23	320	oui	2 mois	7 (3+4)
24	57	oui	4 mois	4
25		oui	?	1
26	450	non		4
27		oui	12 mois	10

	Coût du projet (en euros)	Partenariats	Moyens de communication
19	0	aucun	programmation des JEP; presse spécialisée; journal interne de la collectivité
20	achat cadenas	Mission locale	Plan de communication par le service communication; presse locale; affiche; site internet (ville); réseaux sociaux (Facebook)
21	500	Service Ville d'art et d'histoire; Office de tourisme du Cambrésis (qui gère les inscriptions)	sites internet (ville, office de tourisme); réseaux sociaux (Facebook); mailing list; programmes d'animations culturelles; presse locale
22	900	aucun	presse locale; office du Tourisme; documents (bulletin municipal, affiche et flyers)
23	aucune dépense supplémentaire	aucun	presse locale; office du Tourisme; documents (bulletin municipal, affiche et flyers)
24	200	aucun	programmation des JEP; presse locale; réseaux sociaux
25	achat cadenas	aucun	programmation des JEP; réseaux sociaux (Facebook)
26	5800	aucun	affiches, flyers
27	7500	prestataire privé Esc'ape	presse locale; site Internet; réseaux sociaux (Facebook); communication interne (affiche, flyer, banderole)

	Nom de l'escape game	Service organisateur	Place importante du jeu dans la politique culturelle	Date
28	A la recherche du testament perdu	Les archives intercommunales de l'Usine des tramways de Pau		23-oct-19
29	« Enquête aux archives : l'affaire 5 W »	Archives régionales d'Ile-de-France	non	15 et 16 septembre 2018
30	« Aux origines du Vivier »	AC Mérignac	non	semaine du 17 février 2020
31	5 escape games : - Quel discours pour la clôture du congrès de 1959 ? - La mystérieuse valise du congrès de 1964 - Le mai 68 de la CFDT - Il faut sauver les LIP ! - Au secours des militants de Solidarnosc	Archives CFDT + service Economie et société + secrétariat général de la CFDT (réalisation commune aux trois entités)	non	27, 28 et 29 août 2019 ; 17 janvier 2020
32	"L'affaire était presque dans le sac"	AD Essonne	non	21 et 22 septembre 2019
33	Suivez la piste d'un trésor du Moyen Age	AD Cher	non	21 et 22 septembre 2019
34	Sauvez l'existence d'un réseau de Résistance	AD Cher	non	21 et 22 septembre 2019; 16 mai 2020
35	Sauvez la Syldavie	Cellule archives du rectorat de l'académie de Toulouse	non	déc-19
36	« Achevez l'exposition sur la gare de Nantes ! » (titre donné a posteriori)	AM Nantes	un des aspects de la médiation	première quinzaine de mars de 2020

	Contexte de l'évènement	Public visé	Thème principal	Rôle des joueurs
28		Tout public	Archives	inspecteurs des archives
29	Journées du patrimoine	Public jeune et familial	Archives	archivistes
30		Agents municipaux	Archives et histoire (locale)	Non précisé
31	université syndicale d'été de la CFDT; visite de l'AAF	Militants CFDT	Histoire (CFDT)	Non précisé
32	Journées du patrimoine	Tous publics	Histoire (locale)	Non précisé
33	Journées du patrimoine	Public adulte	Archives	Non précisé
34	Journées du patrimoine ; Nuit des musées	Public adulte	Histoire	Non précisé
35		agents du rectorat de l'académie de Toulouse	Archives	les amis de Lily, archiviste à l'ambassade de Syldavie
36	inauguration de la nouvelle gare de Nantes en juin 2020	Elèves (4e)	Histoire (locale)	Non précisé

	But du jeu	Type d'énigmes/ d'épreuves	Temps de jeu	Espace de jeu
28	retrouver le document perdu à l'usine des Tramways	Non précisé	60 minutes	
29	remettre de l'ordre dans le fonds et retrouver les pièces disparues	fouille	60 minutes	Magasin de conservation ; salle de tri
30	trouver le code du cadenas et ouvrir la mallette	fouille dans des boîtes d'archives; retrouver une cote à l'aide de tampons; questionnaire	20 minutes	Magasin de conservation
31	résoudre une énigme	fouille, manipulation, énigmes avec des mots	30-40 minutes	Salle de réunion
32	retrouver le trésor du propriétaire du château	fouille; énigme mathématique	60 minutes	Salle de lecture; magasins de conservation ; salle de tri; salle de versement; cave
33	retrouver un trésor caché dans une boîte d'archives	Non précisé	60 minutes	Salle de réunion
34	nettoyer le bureau d'un chef de la Résistance qui y a laissé ses notes	Non précisé	60 minutes	Amphithéâtre des archives
35	retrouver un traité	fouille pour trouver des indices; ranger boîtes d'archives dans l'ordre; attraper une clé dans une bouteille d'eau; ouvrir cadenas; déverrouiller un ordinateur (utilisateur et mot de passe); trouver une boîte d'archives	30 minutes	Salles d'archives
36	terminer l'exposition laissée inachevée par un médiateur	fouille	50 minutes	Salle du service éducatif

	Nombre de visiteurs	Débriefing	Durée du projet	Nombre de personnes impliquées dans le projet (conception + animation)
28				
29	13	oui	4 mois	5
30	125	oui	12 mois	6
31	270	oui	1-2 mois	8 (3+5)
32		oui	10 mois	6
33		oui	1 mois	3
34		oui	1 mois	3
35	29	oui	3 semaines	3
36	250	oui	12 mois	6 (3+3)

	Coût du projet (en euros)	Partenariats	Moyens de communication
28			
29	0	Comité départemental du tourisme 93 + Plaine commune	intranet; site Internet; presse locale (Plaine Commune)
30	1600	aucun	communication interne (site intranet, dépliant distribué avec les bulletins de paie le mois précédent, affichage, présence physique de l'équipe au self municipal un midi pour faire les inscriptions)
31	0	aucun	communication de l'université syndicale d'été
32	0	aucun	affiche; programme du service; réseaux sociaux (Facebook)
33	achat cadenas	aucun	Presse locale; plaquette de programmation semestrielle; site Internet
34	achat cadenas	aucun	Presse locale; plaquette de programmation semestrielle; site Internet
35	0	service communication du rectorat	communication interne du Rectorat
36	0	académie de Nantes	inscription via le site de l'Académie de Nantes; mailing aux professeurs d'histoire-géographie de l'académie

TABLE DES ANNEXES

Annexe 1 : Guide d'entretien avec Hélène Saudrais	125
Annexe 2 : Inventaire chrono-thématique pour l'entretien avec Hélène Saudrais	127
Annexe 3 : Transcription d'extraits de l'entretien avec Hélène Saudrais	129
Annexe 4 : Guide d'entretien avec Patricia Delauney	135
Annexe 5 : Inventaire chrono-thématique pour l'entretien avec Patricia Delauney	137
Annexe 6 : Transcription d'extraits de l'entretien avec Patricia Delauney	139
Annexe 7 : Guide d'entretien avec Delphine Lelarge	143
Annexe 8 : Inventaire chrono-thématique pour l'entretien avec Delphine Lelarge	145
Annexe 9 : Transcription d'extraits de l'entretien avec Delphine Lelarge.....	147
Annexe 10 : Témoignage par écrit de Mikaël Bougenières, responsable des archives municipales de Cambrai	153
Annexe 11 : Questionnaire envoyé aux services d'archives ayant mis en place un <i>escape game</i>	161
Annexe 12 : Tableau de recensement des <i>escape games</i>	163

TABLE DES ILLUSTRATIONS

Figure 1 : Photographie de l'espace de jeu de l'escape game « Le secret des Halles » des archives municipales de Cholet	98
---	----

TABLE DES MATIERES

Avertissement.....	3
Engagement de non-plagiat	5
Remerciements.....	7
Sommaire.....	9
Introduction	13
PREMIERE PARTIE : LA LUDIFICATION DANS LES SERVICES D'ARCHIVES COMME MOYEN DE CONQUETE DE NOUVEAUX PUBLICS	17
I. Nouveaux publics, nouvelle politique culturelle des archives	17
A. L'évolution des publics	17
1. La segmentation des publics	18
2. La fréquentation culturelle des archives	20
3. Le vieillissement des publics	22
B. Une offre culturelle plus large et plus innovante	23
1. La place de la médiation culturelle dans les services d'archives.	24
2. Les archives, un espace culturel	25
3. Les archives, un terrain d'expérimentation	29
II. Le jeu comme intermédiaire entre les institutions culturelles et leurs publics	32
A. Comment le jeu a investi les espaces culturels ?.....	33
1. Le jeu : une pratique culturelle courante	33
2. L'expérimentation des musées, des monuments historiques et des bibliothèques	34
3. L'appropriation du jeu par les archivistes	39
B. Pourquoi jouer ? Les objectifs de la ludification.....	40
1. Les objectifs communicationnels	40

2. Les objectifs pédagogiques.....	45
III. L'intégration du jeu dans la politique culturelle d'un service d'archives	48
A. Les outils de la ludification	48
1. L'apport du numérique	48
2. Le soutien des professionnels du jeu et des acteurs culturels locaux	49
3. La communication	51
B. Evaluer l'adéquation entre le jeu, les fonds mis en valeur, la politique du service et les publics	52
1. L'avis du public	52
2. Comment évaluer un jeu ?	53
Bibliographie.....	57
Etat des sources.....	65
DEUXIEME PARTIE : LES <i>ESCAPE GAMES</i> : UN OUTIL DE MEDIATION ADAPTE ?	73
I. L'<i>escape game</i>, une pratique récente aux archives	73
A. L' <i>escape game</i> , un jeu qui investit les espaces culturels et patrimoniaux	74
1. L'essor des <i>escape games</i> dans les sites touristiques	74
2. Le développement des <i>escape games</i> aux archives	75
B. L' <i>escape game</i> , un jeu qui modernise l'image des archives	80
1. Attirer de nouveaux publics.....	80
2. Donner une plus grande visibilité au service.....	82
II. L'<i>escape game</i>, un outil qui se prête bien au monde des archives	83
A. Des thématiques et des mécaniques de jeu qui font découvrir l'histoire et le monde des archives aux joueurs.....	83
1. Plonger le joueur dans une histoire autour des archives et du patrimoine	83

2. Apprendre par le jeu	90
B. Une manière de valoriser le service et ses collections	95
1. Découvrir autrement les services d'archives	96
2. Valoriser les fonds d'archives par le jeu.....	101
III. Les apports de l'<i>escape game</i> dans les pratiques professionnelles de l'archiviste et dans sa relation avec le public	102
A. Un projet qui demande de l'investissement	102
1. Réfléchir au projet	102
2. L'investissement humain, financier et temporel.....	104
3. Les apports personnels et professionnels.....	108
B. Un public globalement satisfait	111
1. La communication autour de l' <i>escape game</i>	111
2. Les profils des participants	113
3. Des retours très positifs	115
Conclusion	121
Annexes.....	125
Annexe 1 : Guide d'entretien avec Hélène Saudrais	125
Annexe 2 : Inventaire chrono-thématique pour l'entretien avec Hélène Saudrais	127
Annexe 3 : Transcription d'extraits de l'entretien avec Hélène Saudrais	129
Annexe 4 : Guide d'entretien avec Patricia Delauney.....	135
Annexe 5 : Inventaire chrono-thématique pour l'entretien avec Patricia Delauney.....	137
Annexe 6 : Transcription d'extraits de l'entretien avec Patricia Delauney	139
Annexe 7 : Guide d'entretien avec Delphine Lelarge	143

Annexe 8 : Inventaire chrono-thématique pour l'entretien avec Delphine Lelarge.....	145
Annexe 9 : Transcription d'extraits de l'entretien avec Delphine Lelarge	147
Annexe 10 : Témoignage par écrit de Mikaël Bougenières, responsable des archives municipales de Cambrai	153
Annexe 11 : Questionnaire envoyé aux services d'archives ayant mis en place un <i>escape game</i>	161
Annexe 12 : Tableau de recensement des <i>escape games</i>	163
Table des annexes	183
Table des illustrations	185
Table des matières	187
Abstract	191
Résumé.....	191

RESUME

S'évader aux archives. Ludification et *escape games* dans les services d'archives comme moyen de conquête de nouveaux publics.

Ce mémoire concerne la ludification dans les services d'archives, autrement dit, l'intégration de la pratique du jeu dans l'offre culturelle des archives. Ce travail s'intègre dans une réflexion plus large sur la médiation culturelle et les rapports des services d'archives et des archivistes à leurs publics. Il s'agit ici d'étudier plus précisément un aspect de la ludification, à savoir la création d'*escape games* par les services d'archives en s'appuyant sur les données récoltées et les témoignages des archivistes concernés.

Les objectifs de cette étude sont de comprendre pourquoi le jeu est devenu un outil de médiation pour les archives, de mettre en évidence les caractéristiques de la ludification dans les services d'archives et de savoir si le jeu est un moyen de conquérir de nouveaux publics.

Mots-clefs : *escape game* ; innovation ; jeu ; ludification ; médiation culturelle ; publics ; valorisation

ABSTRACT

To escape to the archives. Gamification and *escape games* in archives services as a way of attracting new audiences.

This research project is about gamification in archives services. It corresponds to the integration of games in the cultural offer of archives services. This idea is linked to cultural mediation and to the relationship between archivists and their audience. In this work, the creation of escape games is more precisely examined with data gathered and testimonies of several archivists.

The goals of this study are to understand why the game has become a mediation tool for archives, to highlight the features of gamification in archives services, and to know if the game is a way of attracting new audiences.

Key words: escape game; innovation; game; gamification; cultural mediation; audience; promotion of archives

