

Approche sémiologique des *escape rooms* dans les *point'n clicks*

Lors de cette présentation, nous allons parler d'un élément quasi systématiquement présent dans le genre des *point'n clicks*, mais que l'on ne remarque plus forcément : l'*escape room*. Il s'agit d'un type d'énigme bien particulier, dont le but est généralement d'apprendre aux joueurs et joueuses les modalités d'interaction minimales du jeu (Sacchi, 2018). Ni tout à fait tutoriel, ni tout à fait jeu, elle les place sur des rails simples en les exposant à un degré de contingence mesuré. Étant donné que cette contingence se trouve, non pas dans l'objet-jeu, mais dans l'acte de communication du média vidéoludique (Henriot 1983 ; Bonenfant, 2013), les dynamiques communicationnelles et intersémiotiques qui la sous-tendent peuvent être analysées grâce aux outils conceptuels provenant de la sémiologie.

Plus qu'une simple énigme donc, l'*escape room* représente dans les *point'n clicks* une zone intermédiaire où les joueurs et joueuses font leurs premiers pas. Sans les assommer de longs tutoriels, qui sont généralement considérés comme des passages forcés et ennuyeux avant de pouvoir véritablement jouer (Delbouille, 2019), elle permet de transmettre tous les codes et usages dont les joueurs et joueuses ont besoin dans la suite de leur aventure. Cette petite chose vidéoludique relève de la stratégie de communication, dont les dynamiques intersémiotiques visent à leur fournir tous les outils ludiques et culturels nécessaires, qui leurs permettront par la suite de gérer toute une série de contingences, et de les résoudre (Houlmont, 2022).

Nous nous proposons ainsi de présenter une analyse de l'évolution de cette pratique, aujourd'hui largement répandue, dans un corpus constitué de jeux de la fin des années 80 à nos jours. Ce corpus nous permettra de présenter et de comparer différents types d'*escape room*, ou équivalent, au cours du temps, dont les dynamiques intersémiotiques peuvent varier plus ou moins fortement d'une œuvre vidéoludique à l'autre.

Bibliographie :

- Bonenfant, M. 2013. « La conception de la « distance » de Jacques Henriot : un espace virtuel de jeu ». *Sciences du jeu*, n° 1.
- Delbouille J. (2019). *Aux frontières de la fiction : l'avatar comme opérateur de réflexivité*. Thèse à l'Université de Liège.
- Henriot, J. 1983. *Le jeu*. Paris : Synonyme-S.O.R.
- Houlmont, P.-Y. (2022). Video game localization: A contingency-based approach. Communication orale au colloque DIGRA Poland, Krakow, Poland.
- Sacchi, S. 2018. « That doesn't seem to work." - An adventure game puzzle design cheat sheet ». Communication orale à Codemotion, Rome. URL : https://www.youtube.com/watch?v=t5V5GzuEHRs&ab_channel=LostTrainTube