

## Synthèse de l'Atelier 5 : Histoire de la robotique

L'atelier 5 visait à créer un jeu d'énigmes afin de faire découvrir l'histoire de la robotique à un public de collégiens et lycéens.

Pour cela, les participants se sont appuyés sur le travail de Stéphy Le Foll, doctorante rattachée au LAAS-CNRS (Laboratoire d'Analyse et d'Architecture des Systèmes) et au Centre européen de sociologie et de science politique, également co-animatrice de l'atelier. Celle-ci mène une thèse portant sur l'histoire de la robotique au sein du LAAS.

### Accroches pour un public de collégiens et lycéens

Les participants ont tout d'abord listé les bonnes idées pour captiver les publics visés :

- Utiliser des outils tels que des applications mobiles, la réalité virtuelle ou la réalité augmentée. Travailler sur du crossmédia, c'est-à-dire un dispositif mêlant plusieurs médias complémentaires ;
- Proposer un temps "d'immersion" : faire en sorte que les élèves changent de cadre, aient l'impression de changer d'univers, ou de se mettre dans la peau de quelqu'un d'autre ;
- Faire travailler en petits groupes et inviter à être en mouvement durant l'animation ;
- Privilégier des formats visuels, avec des textes courts ;
- Utiliser la culture populaire de leurs âges ainsi que l'humour ;
- Offrir une récompense, par exemple, proposer de créer quelque chose et repartir avec.

### Comment raconter l'histoire de la robotique ?

A travers l'histoire de nos laboratoires, c'est celle de la robotique à l'échelle régionale, nationale, et même internationale que l'on explore. Car les laboratoires d'Occitanie, en particulier le LAAS et ses scientifiques, font partie des pionniers de la robotique française.

Les participants ont donc choisi de faire découvrir l'histoire de la robotique à travers celle d'Occitanie, afin de favoriser la fierté des jeunes pour leur territoire. Le jeu présenterait ainsi quelques pionniers locaux, tels que le roboticien et co-fondateur du LAAS [Georges Giralt](#), spécialiste de la robotique mobile, ou encore Philippe Coiffet, qui a créé la première équipe de recherche publique en robotique au LIRMM. Ainsi que des robots phares, comme Unimate (« Universal automation »), le premier robot industriel ou bien Hilare, considéré comme le premier robot mobile autonome français.

La question des métiers, et l'invisibilisation de certaines personnes durant l'histoire, notamment les femmes et techniciens et techniciennes, est aussi apparu comme un message essentiel.

## Jeux d'énigmes inspirants

Rien ne vaut les jeux existants comme sources d'inspirations ! Les participants ont évoqué :

- Les escape games sous forme de boîtes à déverrouiller ;
- Les jeux de piste invitant à explorer une salle ou un lieu, voire des courses au trésor ;
- Les livres à énigmes, tels que la série [Escape Quest](#), parfois sous forme d'Histoires dont vous êtes le héros ;
- Des jeux basés sur la recherche d'indices visuels, à la manière de Où est Charlie ?, tels que [Micro Macro](#) ;
- Les escape games sous forme de cartes et/ou jeux de plateau, comme [Exit](#) ou [Unlock](#) ;
- Des jeux de déduction basé sur des histoires, tels que [Black Stories](#) ou encore [Undo](#), qui consiste justement à faire voyager dans le temps ;
- Des expériences virtuelles ou semi-virtuelles : jeux d'énigmes en ligne comme 100 doors, outils couplant affiches et applications mobiles avec réalité augmentée... ;
- Les jeux de cartes avec des énigmes indépendantes à résoudre ;
- Des puzzles à énigmes et casses-têtes ;
- Des jeux d'enquête où il faut trouver le coupable, et notamment le format jeu de rôle "Murder Party" ;
- ...

## Quel scénario pour notre jeu énigme ?

Voici quelques pistes soumises durant l'atelier, grâce à la méthode créative [635](#) :

- **Voyage dans le temps** : Les joueurs vont voyager à travers le passé, le présent et le futur pour explorer l'histoire de la robotique et rencontrer divers personnages (humains ou robots).
- **A la recherche du robot "historien"** : Les joueurs doivent créer un robot regroupant toutes les informations sur l'histoire de la robotique. Pour cela, il faut récupérer les "pièces" dans divers endroits.
- **La bataille des robots** : Et si toutes les inventions se retrouvaient dans une arène...
- **Mémoires effacées** : Les souvenirs des scientifiques ont disparu ! Il va falloir retrouver les éléments du passé, et notamment comprendre qui a conçu certains robots célèbres et pourquoi.
- **Dans la peau de Stéphy** : Les joueurs incarnent une doctorante en histoire de la robotique. Ils vont devoir utiliser les outils de la scientifique pour retracer le passé.
- **Dystopie robotique** : Dans le futur, les joueurs incarnent un journaliste qui tente de retracer l'histoire de la robotique et comprendre pourquoi les robots

ont totalement disparu. Ils vont retrouver des robots ensevelis et discuter avec eux.

C'est finalement ce dernier scénario qui a été retenu afin de construire le jeu.

### **Une enquête sur le passé**

Divisés en équipes, les élèves vont donc incarner une équipe d'enquêteurs, dans le futur, devant retrouver les informations sur l'histoire de la robotique.

Pour cela, chaque groupe disposera d'un plateau de jeu, inspiré du jeu Serpents et échelles, visant à explorer diverses époques et creuser dans le passé, en avançant ou reculant dans le temps. Ils obtiendront régulièrement des indices donnés par d'anciens robots retrouvés ensevelis sous la terre.

Chaque joueur pourrait être doté d'un rôle et de compétences particulières pour lui donner des outils et indices particuliers. Un espion serait également présent, capable d'aller récupérer des informations chez les autres groupes.

L'ensemble des équipes collecteront un morceau de phrase qui, mis bout à bout, formeront une phrase essentielle sur l'histoire de la robotique.