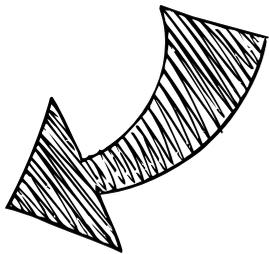


Un escape game, sérieux ?



Le serious escape game pourrait donc constituer un puissant outil pour les formateurs.

« Enfermé dans une pièce, piégé dans un jeu, en mission extérieure... Tu n'as qu'une solution pour t'en sortir ... Résous avec ton équipe toutes les énigmes avant la fin du chrono ! Prêt pour l'aventure ? »

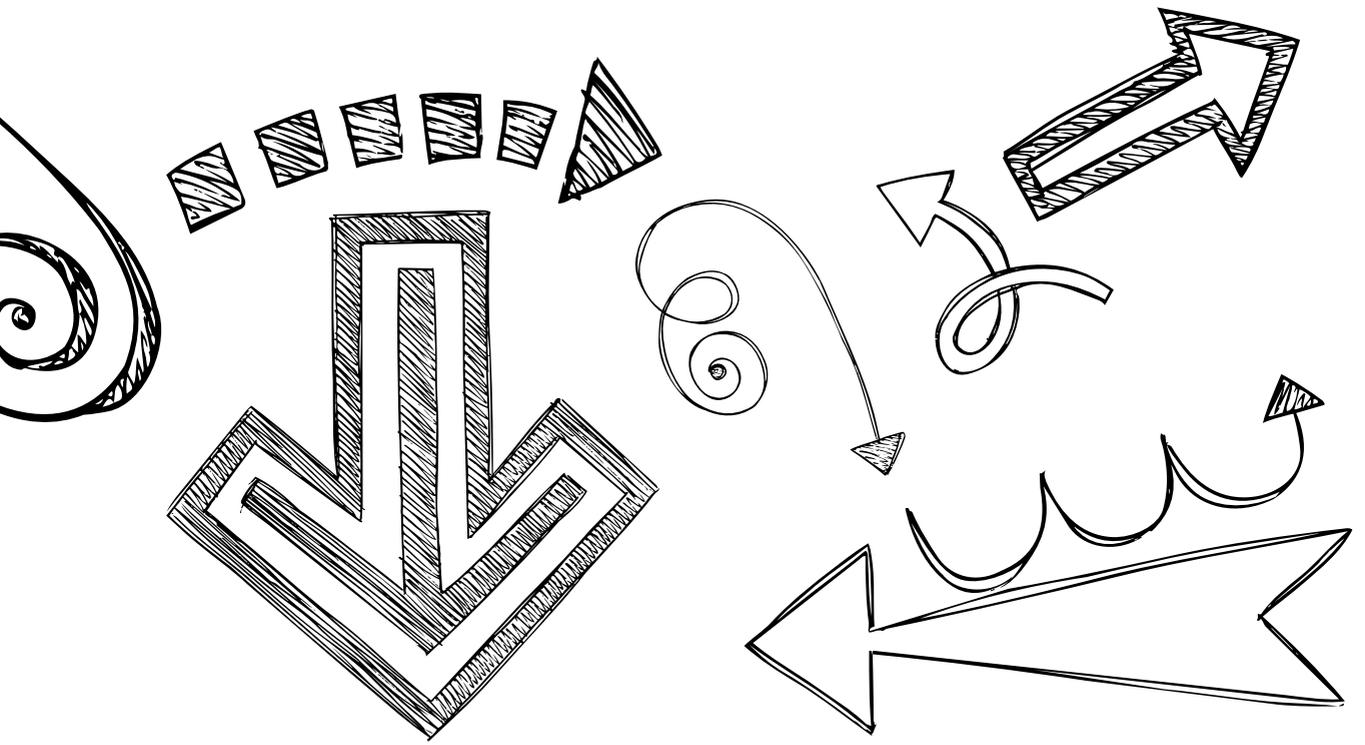
Escape game, escape room, live escape game, serious escape game, jeu d'évasion réel... autant de termes que l'on entend dans les médias, sur les réseaux sociaux, au détour d'une conversation, mais de quoi parle-t-on concrètement ? Quelles en sont les spécificités ? Quels sont les grands principes qui gouvernent ce type de jeu ? Comment utiliser cet outil pédagogique dans un contexte de formation ?

Qu'entend-on par escape game ?

Historiquement créé sur base des jeux vidéo, l'escape game (traduit en français par jeu d'évasion) est né au Japon dans les années 2000. Depuis quelques années, il connaît un réel essor et engouement un peu partout dans le monde. En Belgique, on ne compte pas

moins d'une cinquantaine d'espaces dédiés à ce jeu. L'escape game se décline à l'heure actuelle de différentes manières : littérature pour enfants et adultes, jeux de société, jeu organisé dans un lieu insolite ou spectaculaire, dans des salles, sous format itinérant ou encore en plein air. L'imagination des concepteurs ne manque pas ! Qu'il soit touristique, culturel, scientifique ou tout simplement ludique, l'escape game est aujourd'hui largement utilisé dans le monde professionnel... en team building ou lors de séances de recrutement en entreprise, par exemple.

Mais de quoi s'agit-il exactement ? Fenaert, Nadam et Petit (2019) définissent l'escape game comme un jeu qui propose à une équipe de joueurs d'être enfermée dans une pièce, avec décor, ambiance et scénario à l'appui. Sous la supervision d'un maître



de jeu, l'objectif premier du jeu est de s'échapper de cette pièce, de découvrir un trésor ou de dénouer une situation problème, dans les temps impartis, en résolvant une série d'énigmes.

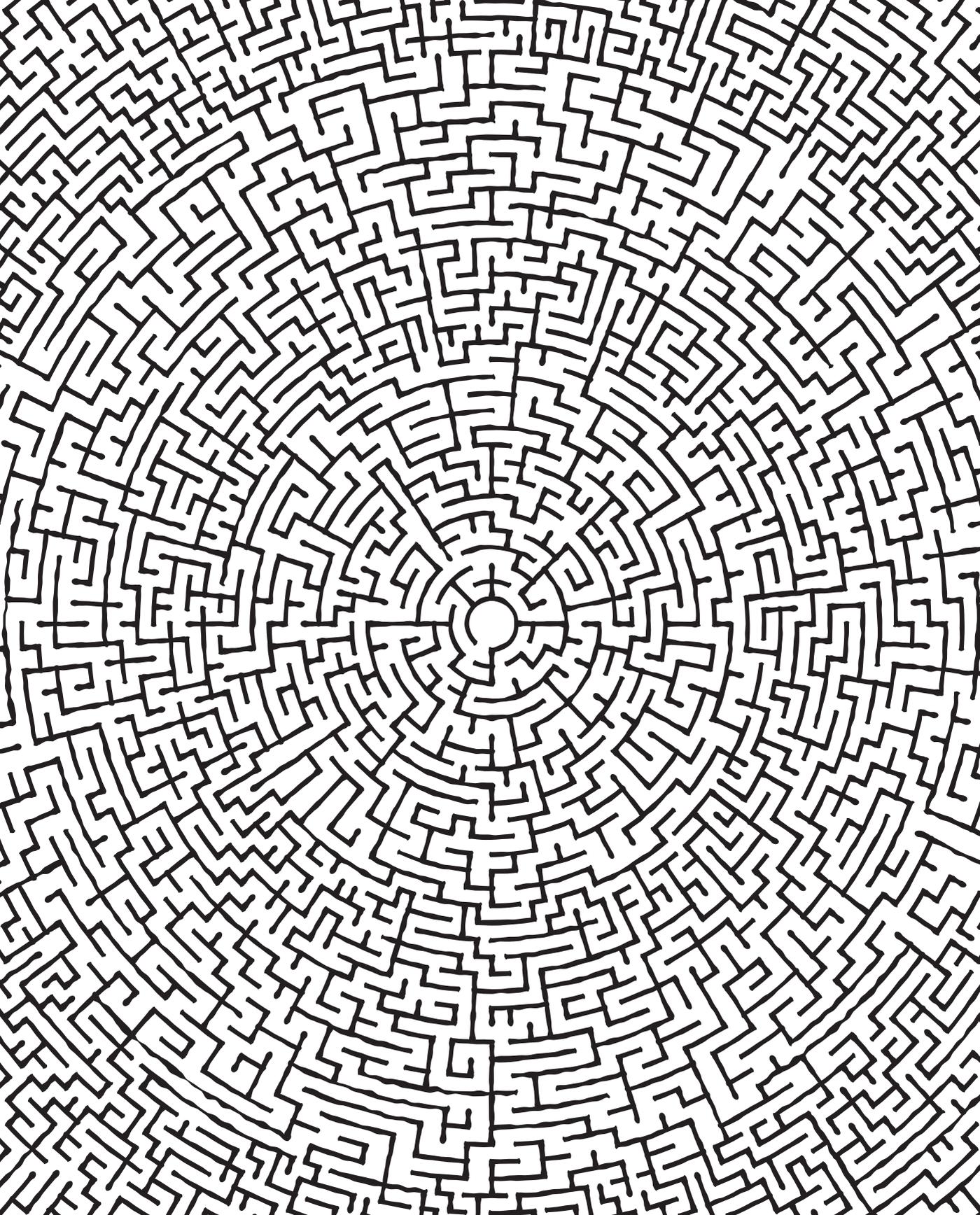
Une histoire scénarisée...

Annoncé par une intrigue, le **scénario** de l'escape game est le **fil conducteur** de ce type de jeu : il comprend une histoire, un cheminement et une récompense finale. Les joueurs se trouvent **immergés** dans une histoire scénarisée leur permettant de ressentir et vivre pleinement l'aspect ludique de l'expérience. Le pitch (accroche) est primordial pour que chacun ait le sentiment d'être un personnage indispensable à la résolution du jeu. Chaque jeu d'évasion porte sur une thématique particulière qui transparait dans les décors, l'ambiance et les énigmes assurant une immersion totale des joueurs dans un **univers spécifique**. Dans certains escape games, un rôle est attribué aux joueurs. Il facilite la prise de recul, notamment par rapport à l'échec, qui est alors associé

à l'avatar. On parle donc de **dépersonnification de l'erreur**.

Un timing parfait...

Le jeu se déroule, la plupart du temps, dans un **espace fermé** (réel ou virtuel) et dans un **temps limité et chronométré**. Ce temps défini est déterminant. Bien souvent dans les jeux, les joueurs sont face à un/des adversaire(s), d'autres joueurs dans les jeux compétitifs ou le jeu lui-même dans les jeux coopératifs et les jeux d'évasion. En effet, même si un adversaire responsable de l'enfermement est souvent identifié, l'adversaire réel ici est le temps imparti ! Il est l'élément qui enclenche l'immersion particulièrement puissante dans le jeu. Cette implication personnelle minutée va permettre de fédérer les participants autour d'un projet et d'un but commun. Vous l'aurez compris, le juste timing du jeu participe à une **expérience immersive réussie**.



Une équipe soudée...

La **collaboration entre les joueurs** est essentielle. Elle est l'occasion d'apprendre à réfléchir ensemble et à mettre en commun les différentes compétences des membres du groupe au service d'un objectif collectif. Chacun est pourvu d'une « spécialité de réflexion et/ou d'action ». Allier ces intelligences personnelles, c'est reconnaître les talents individuels et les mettre en avant pour sublimer l'ensemble et développer une force commune. Les énigmes font donc idéalement appel à un maximum de compétences/ connaissances différentes pour favoriser l'implication de chacun et la nécessité de collaboration/ **communication**. Cette dernière devra d'ailleurs être la plus claire et la plus fluide possible pour faciliter la répartition des tâches selon les talents mais aussi la mise en commun des idées et la réflexion collective.

En contexte de formation

Dans le domaine de l'éducation, l'escape game prend tout à coup une tournure plus pédagogique. On parle alors de **serious escape game (jeu d'évasion pédagogique)**, mis à l'honneur dans les pédagogies actives de l'enseignement du primaire au supérieur. Fenaert et al. (2019) ajoutent une nuance supplémentaire à la définition de l'escape game pour en définir le côté « sérieux ». En reprenant les codes classiques de l'escape game, il s'agit d'immerger le participant dans une situation de jeu grâce à l'action et par la **découverte de contenus disciplinaires ou transversaux** ou par un **réinvestissement des acquis**. Tout dépend des objectifs pédagogiques fixés en amont par le pédagogue-concepteur. Selon une étude réalisée par Olombel et Vianez (2019), le serious escape game ne présente pas d'avantage notable en termes d'apprentissage de contenus proprement dit, mais est bien plus utile en tant que dispositif pédagogique d'évaluation ou de consolidation des contenus préalablement appris.

Dans cette optique, l'escape game, et plus encore sa déclinaison en serious escape game, a toute sa place

dans le secteur jeunesse, notamment en formation ! Initialement, le jeu occupe d'ailleurs une place primordiale dans le quotidien des OJ, particulièrement celui des animés et animateurs. Il présente aussi une plus-value indéniable en contexte de formation. Dans l'Ancre sur la ludopédagogie¹, RÉSONANCE s'est notamment penchée sur l'apport du jeu en animation et formation : analyse historique, impact social, conséquences sur le développement du cerveau et sur les apprentissages. La ludification des contenus de formation est un outil pédagogique qui varie des techniques de facilitation bien souvent répandues dans le secteur.

La mise en place d'un serious escape game dans le cadre d'une formation nécessite une **dualité équilibrée entre le critère de ludification et les objectifs pédagogiques**. Au premier abord, l'aspect ludique paraît primer. On y retrouve aisément les grandes caractéristiques qui définissent le jeu : notion de plaisir, de magie, de challenge, de motivation, de récompense, de règles du jeu, de droit à l'erreur... Mais plus subtilement, les objectifs pédagogiques (connaissance, mémorisation, analyse, compétence, résolution d'une situation-problème, réflexion,...) apparaissent et doivent prendre une place équivalente à la ludicité. Un jeu trop ciblé sur les apprentissages ôterait l'amusement et le plaisir des participants qui perdraient alors leur motivation à s'engager activement dans celui-ci. À l'inverse, tout miser sur le côté ludique ne permet pas d'intégrer et réaliser les objectifs pédagogiques/formatifs visés.

Objectif(s) formation !

L'**objectif** du serious escape game peut être **lié à une discipline**, visant une découverte de contenus, une réappropriation ou une consolidation de notions déjà acquises. Mais il peut aussi être un **support pour introduire des formations** en management, par exemple (gestion d'équipe, impulser le changement, optimiser des compétences, les types de leadership...).

À titre d'**exemple**, « Sauvetage 13 »² est un escape game français qui permet à une équipe professionnelle d'améliorer son management « en partant dans l'espace ». Pour ce faire, les participants expérimentent **3 phases** de jeu :

- **Vécu de l'expérience** : immergés dans la réalité virtuelle d'une navette spatiale, les joueurs travaillent la prise de décision, la réflexion individuelle et collective et la recherche de solution.
- **Retour sur le vécu** : grâce à un feedback immédiat de l'expérience, le formateur apporte des notions relatives au management d'équipe et aux différents types de leadership observés.
- **Mise en action** : un plan de transformation et de développement des forces est établi et testé en ateliers collaboratifs. Les membres de l'équipe repartent avec des pistes concrètes actionnables dans leur milieu professionnel.

En plus de **compétences spécifiques**, le jeu d'évasion permet de travailler et développer une multitude de **capacités transversales** avec les joueurs. En formation, il permet aux participants de/d' :

- développer leur esprit d'équipe ;
- expérimenter la cohésion du groupe ;
- émettre des raisonnements ;
- débattre ou s'accorder sur des décisions à prendre ;
- être motivés ;
- s'impliquer physiquement et moralement ;
- vivre une aventure par des actions ;
- développer l'intelligence collective.

Il est important, si l'on introduit un escape game en formation, que l'**objectif ciblé** par le formateur soit clairement établi **en amont** et pleinement **intégré au jeu**, qui devra être construit et pensé en fonction. Notons qu'il sera judicieux de le taire aux participants pour leur permettre de se l'approprier inconsciemment. Il pourra être débattu ou alimenté lors de la phase de débriefing du jeu (expliquée plus loin dans l'article).

Plus pratiquement...

Concrètement, dans la mise en place du jeu, une pédagogie différenciée selon les groupes, l'âge des joueurs ou le contexte professionnel peut être réfléchié préalablement en proposant différentes énigmes dans un ordre défini ou non. Les énigmes peuvent se présenter sous diverses formes, ayant recours à des supports numériques ou non selon les moyens et besoins. Fenaert et al. (2019) parlent d'**énigme** comme de **toute activité nécessitant de la réflexion pour trouver une solution à une question**. Sa typologie peut varier : jeu de logique, observation, superposition, manipulation, codage. Au formateur de faire son/ses choix !

Dans le déroulé même du jeu, le formateur-concepteur peut opter pour différents « **parcours d'énigmes** » selon le niveau des participants, l'objectif cible et/ou la complexité souhaitée. Olombel et Vianez (2019) en épinglent trois distincts :

- le **parcours linéaire** propose des énigmes les unes après les autres et les participants suivent tous le même parcours.
- le **parcours multilinéaire** se caractérise par des énigmes conçues les unes dans les autres. L'ensemble des solutions mises en commun par les participants permettra de parvenir à la résolution de l'énigme finale et de la mission. Il s'agit du parcours le plus complexe à mettre en place et à comprendre.
- le **parcours ouvert ou libre** : les différentes équipes effectuent un parcours d'énigmes complètement différent et indépendant avec pour seule énigme commune, la dernière, qui nécessite une résolution collaborative. Ce parcours permet d'adapter le niveau de difficulté des énigmes en fonction des équipes. C'est dans ce cas, que la richesse de l'intelligence collective prendra tout son sens !

Et le rôle du formateur ?

Le formateur, dans un jeu d'évasion, endosse le rôle de « **maître du jeu** », d'organisateur et de garant de la sécurité. Avant tout, il doit annoncer les règles du jeu, définir clairement l'espace de jeu, distribuer les rôles éventuels et énoncer le pitch de départ. Poser le décorum est primordial ! Seul à connaître les réponses aux énigmes, la localisation des indices et les astuces pour avancer dans le jeu, il reste ensuite présent tout au long du jeu, d'une manière ou d'une autre, pour aider les participants en cas de difficultés, leur permettre de prendre du recul et/ou les amener à se questionner. La phase la plus importante du jeu d'évasion pédagogique est celle du **débriefing**. Elle se rythme en **trois temps chronologiques** animés par le formateur, aussi essentiels les uns que les autres :



La récolte des émotions³ : recueillir à chaud les ressentis et émotions des participants après avoir vécu le jeu. La parole est laissée à chaque participant souhaitant s'exprimer.



La transmission des contenus : revenir de manière collective sur les différentes étapes chronologiques du jeu. Cette phase permet d'allier le ludique au « sérieux » du jeu. Le formateur s'assure de la bonne compréhension de chacun des objectifs ciblés.



La phase de conclusion : synthétiser, schématiser les réflexions, observations... et apporter des notions plus théoriques. Il s'agit aussi de donner du sens aux compétences sollicitées pour pouvoir les transposer dans d'autres situations professionnelles.

La gestion d'un débriefing relatif à ce qui a été vécu requiert, de la part du formateur, des compétences en ressources humaines afin de préserver la sécurité affective des participants, ainsi qu'en communication

pour favoriser la réflexion du groupe. Le bilan final permet une **distanciation critique** par rapport au jeu et facilite la remise en question. C'est un temps pour prendre du recul, comprendre, s'auto-évaluer et partager à propos de l'expérience ludique. Le rôle du formateur est primordial pour faire émerger ce que les joueurs ont vécu et appris par le jeu afin de concrétiser et d'institutionnaliser les connaissances et compétences travaillées ou mises en œuvre.

Joue et je te dirai qui tu es...

Platon disait « *On peut en savoir plus sur quelqu'un en une heure de jeu qu'en une année de conversation* ». Effectivement, il est assez amusant et intéressant, en tant que formateur/maître du jeu, d'observer les comportements de chacun lors d'un jeu et dans ce cas, d'un jeu d'évasion... Ils pourraient en dire long sur la personne en situation de stress, de rapidité d'exécution des tâches, de réflexion, de prise de décision, d'aide collaborative, de partage d'informations... Est-on plutôt face à une personne meneuse, suiveuse, effacée, discrète, sociable, qui sait amener ses idées à bon escient ? **Les personnalités des joueurs se révèlent souvent inconsciemment à travers le jeu.** Les participants, surtout en situation de temps compté, sont davantage centrés sur leur implication dans le jeu plutôt que sur le contrôle de leur personnalité.

Audemar et Patroix (2018) distinguent **quatre profils** de joueur, définis en fonction de leurs actions et des interactions qu'ils ont entre eux et avec l'environnement du jeu :



Le joker : polyvalent, il rassure les membres de son équipe, détend avec humour l'atmosphère, participe à la cohésion de groupe ;



L'archéologue : observateur, il analyse les lieux, les espaces à fouiller, les indices qui permettent à son équipe de résoudre les énigmes ;



Le détective : maître des énigmes, il se saisit des observations de l'archéologue et prend le temps de résoudre les énigmes les unes après les autres dans un esprit analytique ;



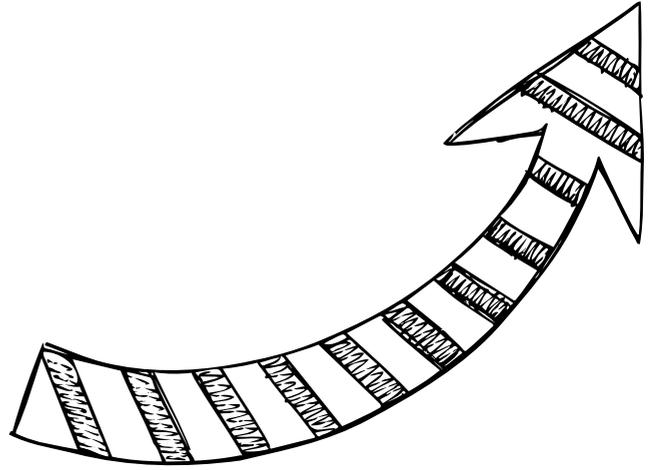
Le capitaine : garant de son équipe, il veille au timing, garde une vision globale des événements et prend la direction des opérations.

Il ressort que le serious escape game offre de multiples intérêts sur les plans pédagogique et éducatif. Son utilisation en formation est pertinente, notamment pour consolider les contenus et/ou évaluer les

apprentissages. Il permet également de développer de nombreuses compétences de façon ludique, pour autant que le formateur puisse maintenir un juste équilibre entre plaisir et apprentissage. **En contexte de formation d'animateurs dans le secteur des OJ, un BACV par exemple, où la notion de plaisir dans l'animation est importante, le serious escape game pourrait donc constituer un puissant outil pour les formateurs. Sans compter qu'il s'inscrit de fait dans les valeurs défendues par notre secteur telles que l'apprentissage par essai-erreur, la solidarité ou la co-construction. Et sans oublier ce qu'il offre sans doute de plus précieux, le lien qu'il partage avec l'intelligence collective si en vogue en ce moment : la capacité à transcender les individualités au profit du collectif. Un cadeau pour les jeunes et notre société...**

Anne-Sophie HITTELET ■

- Pour aller plus loin... consultez l'Ancre cahier thématique n°4 : La ludopédagogie. Jeux et Enjeux.
- Aide pour débiter ce type de jeux... le site <https://scape.enepe.fr/> est truffé de trucs et astuces pour les débutants.
- Pour s'initier aux escape games virtuels... rendez-vous sur www.genial.ly/fr
- Besoin d'inspiration... consultez le site de la ludification pédagogique : www.cquesne-escapegame.com



Notes

1. Cfr Résonance. (2020). La ludopédagogie. Jeux et Enjeux, *Ancrage* (4).
2. http://www.xiwenstudio.com/pdf/190207_fiche_S13_fr_OK.pdf
3. Cfr Résonance. (2019). L'intelligence émotionnelle en contexte de formation, *Ancrage* (3).

Sources

- Audemar, A. & Patroix, I. (2018). *Avec qui joue-t-on ? L'émergence des profils professionnels en escape room*. Extrait de : <https://theconversation.com/avec-qui-joue-t-on-le-jeu-lemergence-des-profils-professionnels-en-escape-room-89416>
- Fenaert, M., Nadam, P., Petit, A. (2019). *S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion. Apprendre grâce aux escape games*. S'cape Collectif. Éditions ellipses.
- Olombel, G. & Vianez, P. (2019). *Le jeu est-il un dispositif pédagogique efficace ? Un exemple d'Escape Game en classe de seconde*. Éducation. Extrait de : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02179340/document>
- Résonance. (2020). La ludopédagogie. Jeux et Enjeux, *Ancrage* (4).