

ESCAPE GAME et ECSI : nos pistes de réflexion

Fédération Artisans du monde, Collectif SI 47,
Collectif Festisol de Billère et C koi ça

Sommaire

- Genèse du projet p.3
- Nos réflexions p.4
- Les dispositifs p.5
- Une dynamique collective p.8
- Quel·les contributeurs·trices ? p.10
- Les moments clés p.12
- Avantages et points de vigilance p.13
- Problématiques et questionnement du groupe p.15
- Ressources p.20

Genèse du projet

En 2017 s'est déroulé un **hackathon de la citoyenneté mondiale** à Varaignes en Nouvelle-Aquitaine :

- une vingtaine de personnes d'horizons divers réunies sur deux jours pour **renouveler les pratiques d'ECSI**.
- une **esquisse d'Escape Game** voit le jour durant les échanges,.

Depuis, de nombreux escape games ont été créés, en particulier sur le territoire de la Nouvelle-Aquitaine.

Ce développement a donné lieu à un **partage d'expériences** entre les membres de la **Fédération Artisans du monde**, du collectif **SI 47**, du collectif de **Billère** et de l'association **C koi ça**, qui se sont livrés à l'exercice de relire individuellement et collectivement leurs expériences.

Quelles réflexions ?

- › Quelles **plus values** pour ces nouveaux dispositifs ?
- › Effet de mode ? Opportunités à saisir ?
- › Comment en faire **un réel outil d'ECSI** où la forme vient servir le fond ?



Les dispositifs

Qui a tué Gaia ?

- > **Initiative** : le Collectif SI 47 et le lycée Antoine Lomet
- > **Contexte** : Plusieurs années de travail en commun avec les jeunes du lycée dans une démarche de co-création dans le cadre du Festival des solidarités
- > **Parties prenantes** : Associations du collectif, radio Espoir, centre social + 150 jeunes de 4 collèges & établissements
- > **Thème, Problématique** : Consommation d'objets usuels et son impact sur l'environnement et l'humanité
- > **Objectifs du dispositif** : Sensibiliser à la nécessaire transition écologique et au changement de nos modes de vie, Faire le lien avec les ODD
- > **Public visé** : jeunes lycées et collèges, tout public, familles
- > **Format** : mises en scènes de scènes de crime dans des caisses cadenassées
- > **Durée du dispositif** : 1h45

> Lien du projet : [cliquer ici](#).

Les dispositifs

Sur les pas d'un réfugié



- > **Initiative** : **Ville de Billère** à partir d'une idée du RADSI Nouvelle-Aquitaine
- > **Contexte** : Après l'accueil de l'exposition immersive du bidonville de Manille de Kurioz, volonté de proposer la création d'un dispositif
- > **Parties prenantes** : Professionnel·les de l'escape game + deux associations du collectif (CCFD TS 64 + MCM) avec la maison de l'enfance et le centre d'animation
- > **Thème, Problématique** : migration, parcours d'un jeune réfugié jusqu'à l'obtention de son statut
- > **Public visé** : grand public, scolaire
- > **Format** : Jeu dans une salle fermée, avec deux pièces séparées. Une énigme dans la première pièce permet d'accéder à la deuxième pièce où se trouvent plusieurs énigmes et éléments pour sortir de la salle.
- > **Durée du dispositif** : Parcours scolaire 1h (20 minutes + 20' debriefing + 20' atelier peinture) Parcours adultes 30 minutes (20 min jeu + 10 min debriefing)

> **Lien du projet** : [cliquer ici](#).

Les dispositifs

Agriculture Biologique & Commerce Équitable



**Artisans
du Monde**

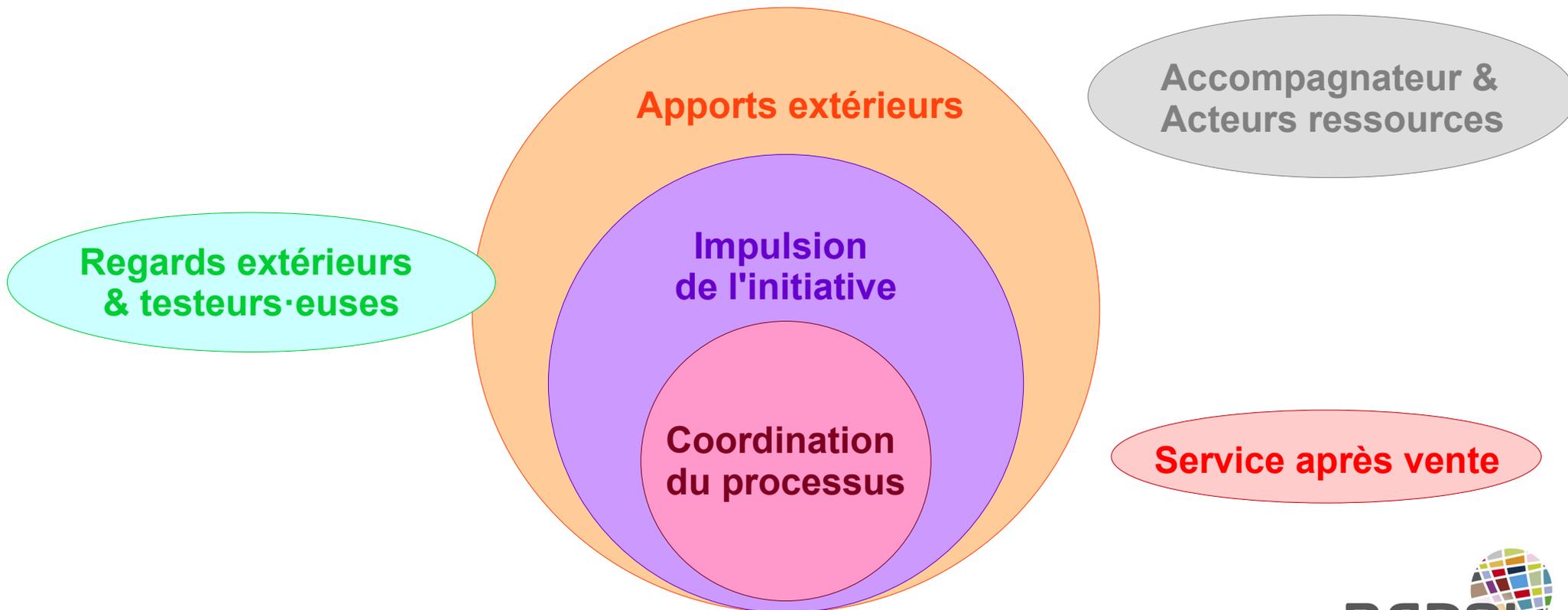
Pour un commerce équitable

- > **Initiative** : Artisans du Monde
- > **Contexte** : Fait partie d'un projet avec un cofinancement AFD
- > **Parties prenantes** : ADM, bio cosom'acteurs, agence de professionnel·les Arcane + un comité de pilotage
- > **Thème, Problématique** : Agriculture biologique & commerce équitable, 5 parcours d'enquête avec une énigme collective
- > **Objectifs du dispositif** : réfléchir sur les modes de production, distribution, consommation et les mécanismes sous-jacents
- > **Public visé** : 9-15 ans (cycles 3-4)
- > **Format** : Boite de jeu avec un manuel d'animation pour pouvoir l'animer pour un·e membre de l'équipe pédagogique ou animateur·trice
- > **Durée du dispositif** : Une heure de jeu + discussions

Une dynamique collective

Les éléments communs :

- Une dynamique collective avec des fonctions bien définies
- Une dimension partenariale et pluri-acteur·trice pour contribuer à la démarche
- Un regard extérieur pour questionner la dynamique



Une dynamique collective

1. Coordination du processus	<ul style="list-style-type: none">- Tenir les délais (étapes)- Animer les processus, alimenter l'enthousiasme (chacun à son tour/à sa place)- Communiquer en interne, à toutes les parties prenantes sur le suivi du projet (Vérifier que l'on a compris)- Ecriture du projet (financement)- Aide à passer au pratique, support pour les échanges entre co-acteurs- Elaborer un cahier des charges des créateurs avec des temporalités/ échéances
2. Impulsion de l'initiative	<ul style="list-style-type: none">- Poser les objectifs pédagogiques, arborescence pédagogique, cohérence pour garantir les objectifs de départ- Identifier les messages à faire passer et s'assurer qu'ils ressortent du jeu- différencier l'animation de la création pour dessiner l'arborescence pédagogique
3. Apports extérieurs	<ul style="list-style-type: none">* en matière de pédagogie : mettre des objectifs pédagogiques en fonction du public et/ou du cadre* sur la création de l'énigme- Mettre le message sous forme d'énigmes et d'enquêtes- Amener la dimension jeu* graphiques, apports plastiques, mise en scènepour contribuer à l'environnement et à l'ambiance, accompagner le décor
4. Regards extérieurs et testeurs	<ul style="list-style-type: none">- Remise en question de la trame,- Importance de l'envisager à mi chemin (avec point d'attention sur le calendrier
5. Accompagnateur & Acteurs ressources	
6. Service après vente	A réfléchir pour mettre en œuvre au delà de la création

Des contributeurs·trices ?

Quels leviers pour mobiliser des contributeurs, contributrices ?

- > **Avoir une relation de confiance** pour garantir la fiabilité et de la transparence
- > **S'appuyer sur la richesse du réseau**, les expériences, habitudes et milieux d'éducation (hors-les-murs)

Interviennent également : des financeurs, des partenaires pour accueillir le dispositif dans la phase de sensibilisation



Pourquoi faire appel à des contributions extérieures à la SI

Apports des professionnel·les de l'Escape Game Déblocage sur la questions des énigmes

Formation professionnelle sur la manière de créer des jeux

Comment donner du plaisir et aller chercher l'émotion

Amener l'environnement (ex : Game play/Game design)

Pouvoir parler d'un sujet difficile avec des énigmes - Accompagner sur l'écriture du scénario

➔ *L'appel à contribution a un coût mais au regard du gain sur la construction du dispositif, celui-ci n'est pas si important. Les thèmes et les valeurs du projet ont permis une adhésion au projet.*

Apport d'une plasticienne

Cohérence

Esthétique

Donner envie

Apport d'un animateur, d'un facilitateur de la création

A partir d'une situation et d'une arme,
il a accompagné l'écriture
par les jeunes du scénario.

(trame du jeu & création des énigmes)

Les moments clés

AVOIR L'ILLUMINATION AVOIR L'ENVIE



Voir avec qui on veut se lancer,
proposer sous forme d'un
groupe de travail
Aller chercher les partenaires
(Connaissance du public +
forme + moyens financiers)

CO-CONSTRUIRE : IMAGINER ET FAIRE ENSEMBLE



Ecriture du scénario
(contraintes logistiques/
physiques + démarches ECSI)
Co-crédation du jeu avec
réunion de tous pour entrer
dans la démarche.
Crédation du d'écór.

DONNER A VOIR



Phase-test grandeur nature avec
debriefing, dans le cas d'un
serious game. Pour un escape
game, tester juste l'enigme -
sans le d'écór. Fixer une date de
test. Logique itérative : Essai -
erreur - apprentissage -
recommencement. Annoncer
que la phase-test peut amener
des modifications.

Les points d'attention :

- > Faire ensemble : démarche collective et partenariale
 - > S'engager : des enjeux, des défis (que ça plaise) , des échéances
 - > S'organiser : Calendrier, retroplanning (définir collectivement les moments importants)
- Gestion du planning
- > Être ensemble: solidarité, bienveillance, dialogue entre les parties prenantes
 - > Quel est le public qui va tester un dispositif qui n'est pas encore prêt ? (-> regard bienveillant)
 - > Envisager une phase de test intermédiaire

Avantages et points de vigilance

Les **plus-values** d'un escape game par rapport à un dispositif d'ECSI classique



> Effet de mode

- > motivant et attractif pour le grand public et les milieux éducatifs
- > interpellant en espace public
- > opportunité pour séduire de nouveaux publics

> Dispositif innovant en matière de participation et dimension collaborative pour le public

> Séduisant pour les partenaires et publics

> Expérience marquante pour les participant.e.s

> La forme donne envie de venir même si le thème ne parle pas

> Comparé à un escape game professionnel, **moins coûteux** voire gratuit pour le public

> Le public est en posture d'acteur, possibilité de le faire en famille

Avantages et points de vigilance

Les **points de vigilance** d'un escape game par rapport à un dispositif d'ECSI classique

- › **Un équilibre entre le fond et la forme** : le décor, l'ambiance, et le côté immersif doivent servir le fond
- › Être attentif que la tension, le jeu et/ou la compétition **ne desservent pas les valeurs de l'ECSI** (coopération, bienveillance, empathie)
- › Comme tout dispositif, **il ne peut s'animer sans maîtrise**
- › **Laisser un temps conséquent au débriefing**



Les problématiques du groupe

- > Trouver l'équilibre entre ludique et information/ réflexion
- > Comment créer pour jouer en étant sérieux ?
- > Comment on anime un jeu qui doit rester un jeu ?
A quel moment on passe du jeu au sérieux ?
- > Quelle place on laisse aux joueurs ?
Quel est l'enjeu de notre jeu ?

Les problématiques du groupe

* Les personnes viennent chercher un imaginaire, **comment les ramener à la réalité? N'est ce pas une pédagogie du traquenard ?**

Est ce qu'il ne vaut mieux pas prévenir les gens ?

=> Ceci n'est pas propice à tous les lieux, publics, moments, etc ...

attention à ne pas entourlouper son public

=> Avertir sur le choix du fond

=> C'est la différence entre serious game et escape game

= > Un escape game est un jeu d'évasion, avec l'idée d'être enfermé, de devoir sortir de la salle

> **Être attentif-ve au changement de posture vis à vis du public,** celui-celle qui fait vivre le jeu animateur-trice et celui-celle qui sensibilise)

=> **il faut que le public comprenne nos intentions;**

Risque d'être contre-productif

Les problématiques du groupe

* **Un escape game est-il adapté à tous les sujets ?**

=> Il doit être lié à une problématique qui se prête bien au principe d'enfermement et d'évasion, au côté immersif

Point de vocabulaire

Est-ce qu'un jeu d'énigme est un escape game ? -> énigme = enquête ? -> est-ce qu'un jeu d'enquête / ou de quête?
Oui, si la notion de s'échapper est dans le jeu d'énigme

Définition Wikipédia : Le jeu d'évasion, également désigné par les termes anglais escape game ou escape room est un type de jeu de rôle grandeur nature constituant la déclinaison physique des jeux vidéo de type « Escape the room »

Mécanismes : Enquête, Réflexion, Fouille, Manipulation

Les problématiques du groupe

* Comment améliorer la transition entre le jeu et le débriefing ?

=> opter pour un débriefing ludique

Transition douce vers la fin de l'immersif par le jeu (pas en avant, bidonville) pour être encore en posture d'acteur, actrice.

=> **les comédiens** présents au début et à la fin font du lien avec l'imaginaire et la réalité, pour emmener vers du fond.

=> Sortir du jeu avec quelque chose : un choix, confronter les réponses.

1/ animateurs, animatrices ECSI pour ouvrir et débriefer et comprendre que nous ne sommes pas dans un escape game classique
2/ une autre personne pour vraiment être dans l'imaginaire.

> Au stade du débriefing, tenir compte de l'âge des participants selon le contexte et le public, proposer de le faire de manière ludique ou autre.

> Convivialité à la sortie qui permet la transition et de dépasser le côté compétition => exemple escape game (fauteuils, sas de décompression)

Les problématiques du groupe

Points d'attention

- › Quel est le niveau d'information que l'on souhaite transmettre ?
 - > dans le jeu, il faudrait des éléments d'information. Le "sérieux" du jeu, c'est-à-dire le ou les messages doivent être complètement intégrés dans le jeu (et c'est bien là l'intérêt pédagogique du jeu, on apprend presque sans s'en rendre compte).
- › Proposer des énigmes à résoudre en commun

Ressources

Les expériences :

- › Qui a tué « Gaïa » ? : [fiche du projet](#)
- › Sur les pas d'un réfugié : [vidéo](#)

Liens utiles :

- › Débriefing un jeu d'ECSI : [Ritimo](#)
- › Recueil d'outils ECSI : [ici](#)
- › Escape Game de la MCM de Nantes : [découvrir](#)
- › Serious Game, providence, du CNCD 11.11.11 : [consulter](#)

