



# Actualité

Comment ça marche ? – Vie de l'édition – Revue des revues – Hommages – Formation

## Comment ça marche ?

Depuis deux ans, les escape games organisés en bibliothèque rencontrent un succès fulgurant, les publics se pressent pour résoudre les énigmes concoctées par leurs bibliothécaires. De quoi s'agit-il ? Et comment ça marche ?

### Escape games : le frisson de l'évasion

Les escape games sont des jeux d'évasion collaboratifs et en grande nature. Le principe est simple, une équipe de 4 à 6 joueurs est enfermée dans une salle pour un temps limité, généralement soixante minutes. Durant ce temps, l'équipe doit résoudre les énigmes contenues dans la salle pour pouvoir en sortir dans le temps imparti.

Depuis un peu plus de cinq ans, les salles d'escape games (on trouve aussi le terme d'escape room) fleurissent partout en France.

Au mois de janvier 2020, on dénombrait dans 501 villes : 809 enseignes pour 2 209 salles et 1 998 scénarios différents<sup>1</sup>.

←  
Idéfix par Uderzo  
Voir Hommage à Uderzo p 189.



↑  
© Pixabay  
<https://pixabay.com/fr/illustrations/en-direct-jeu-de-l-%C3%A9vacuation-1155620/>

Les bibliothèques n'ont pas tardé à se saisir de cet engouement public et sont nombreuses à proposer des escape games : bibliothèques de lecture publique, universitaires, spécialisées ou encore CDI, toutes s'y mettent avec des séances prises d'assaut et l'obligation de prolonger ou programmer de nouvelles sessions ! D'autres équipements culturels se sont également emparés de ce phénomène : musées, châteaux, services d'archives, etc., en particulier lors des journées du patrimoine.

L'édition s'est elle aussi positionnée en publiant des « escape books » pour tous les âges, dignes successeurs des *Livres dont vous êtes le héros*, dont ils reprennent les grands principes. L'éditeur Mango propose

une vingtaine d'enquêtes sur papier, pour un public ado-adulte dans différentes ambiances : science-fiction, historique, policier, etc., dont certaines autour de héros de la bande dessinée comme Blake et Mortimer ou Lucky Luke. Pour le même public, les éditions 404 sont spécialisées dans l'escape book. Les éditeurs jeunesse ne sont pas en reste comme Auzou ou Glénat jeunesse qui a développé la collection Escape! autour de personnages connus des enfants comme Chi le chaton ou Géronimo Stilton, ou de thèmes tels les contes. Enfin, de nombreux jeux vidéo et applications sont disponibles, à l'image de la série *The Room*, parmi les plus connues.



↑  
© Fer Gregory, Shutterstock / <https://www.shutterstock.com/fr/image-photo/detective-board-evidence-crime-scene-photos-1376383196>

### Pourquoi un tel engouement ?

Durant une heure, on incarne un personnage, on devient enquêteur, on s'accorde un moment d'évasion au sens propre comme au sens figuré. Pour garantir la qualité de l'expérience, l'immersion est essentielle : la qualité des décors en lien avec l'histoire, l'animation du narrateur en début de partie, l'articulation des énigmes sont autant de paramètres à soigner.

Les escape games répondent aussi à un besoin de se retrouver, de coopérer autour d'un objectif commun. Un scénario bien ficelé mettra en avant la complémentarité des talents des joueurs, chacun pouvant ainsi être valorisé et non frustré : un tel sera plutôt à l'aise avec des énigmes de logique mathématique, un autre avec les jeux littéraires ou plus observateur. C'est la diversité et le travail en équipe qui importent !

### Escape games en bibliothèque : quel intérêt ?

Outre la gratuité souvent de mise dans les escape games proposés en bibliothèque (alors qu'il faut compter autour de 20 € par joueur dans les salles), les publics sont attirés par l'expérience de jeu

proposée, en particulier la découverte des lieux dans un contexte étonnant. De plus, les bibliothèques proposent principalement des expériences tout public, en particulier familial et jeune, ce qui les positionne en complémentarité aux salles plutôt réservées au public adolescent et adulte. Les bibliothèques permettent de démocratiser la pratique.

### Ma bibliothèque veut s'y mettre, comment ça marche ?

Réaliser un escape game est un projet d'équipe mettant à contribution les compétences variées des collègues dans le processus créatif. Écrire l'histoire, avec la plus-value de faire de la bibliothèque et de ses collections des éléments du jeu à part entière, inventer des énigmes variées, trouver et fabriquer les accessoires et décors inventifs et immersifs sont les étapes incontournables de la réalisation d'un escape game. Il est aussi fortement recommandé d'effectuer plusieurs tests préalables pour s'assurer de l'intérêt et de la cohérence du jeu. Il vous faudra une bonne dose d'imagination et apprécier les travaux manuels pour préparer une expérience originale pour les lecteurs et surtout un

temps d'élaboration non négligeable.

La taille des équipes de joueurs étant assez réduite, pensez à réserver une ou deux salles de la bibliothèque ou la bibliothèque dans son ensemble. Si vous n'avez pas la possibilité de réaliser vous-même l'escape game, des partenariats ou prestations peuvent être envisagés avec des associations pour lesquelles les bibliothèques sont devenues un terrain de jeu.

Pour vous inspirer dans la création, le site participatif S'CAPE<sup>2</sup>, réalisé par des enseignants, proposant méthodologie et scénarios, est une bonne ressource. *Panique dans la bibliothèque*, escape game réalisé dans le cadre de la 27<sup>e</sup> fête de la science, est également accessible librement<sup>3</sup>. Enfin une littérature professionnelle se développe sur le sujet<sup>4</sup>. À vous de jouer !

**Céline Meneghin**

1. Source : <https://www.escapegame.fr/>

2. <http://scape.enepe.fr/>

3. <https://www.fetedelascience.fr/pid38131/un-escape-game-cle-en-main-pour-les-bibliotheques-sur-le-theme-des-idees-recues.html>

4. Quelques ouvrages :

• Pierre Lacombe : *Écrire un scénario interactif : Jeux vidéo, Escape games, Serious game*, Groupe Eyrolles, 2019.

• Émilie Lebret, Christelle Quesn : *L'Escape game : une pratique pédagogique innovante*, Futuroscope : Canopé éditions, 2019.

• Mélanie Fenaert, Patrice Nadam, Anne Petit : *S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion : apprendre grâce aux escape games : de la maternelle à la formation d'adultes*, S'cape collectif/ Ellipses, 2019.