

ET MOI...

09 JUIN 2017



« ESCAPE GAME » : LA GRANDE ÉVASION

Par Jessica Berthereau
Illustrations: Kim Roselier

En quelques années, les « escape games » se sont imposés dans le paysage du jeu. Le principe : résoudre – en famille, entre amis, entre collègues – une énigme pour s'échapper d'un lieu clos. Une réponse ludique et intelligente au stress de la vie quotidienne et au besoin de partager, de communiquer, de renouer avec la liberté de l'enfance.



«Berlin-Est, 1986. Vous voulez rejoindre l'Allemagne de l'Ouest, boire du Coca-Cola et manger des bananes. Vous avez l'adresse d'un appartement duquel vous pourrez passer de l'autre côté du Mur si vous parvenez à déjouer les pièges installés par la Stasi et que vous trouvez la sortie. Vous avez une heure pour vous échapper avant que la police secrète de la RDA n'arrive.»

Sur ces mots, notre maître du jeu nous enferme dans une pièce fidèlement décorée en salon d'un appartement de Berlin-Est. Les meubles sont d'époque, tout comme les livres, les trophées sportifs ou encore les vinyles. Sur un écran, le redoutable compte à rebours a commencé. Vite, il faut fouiller partout, comprendre ce qu'on attend de nous, chercher des indices et résoudre des énigmes. Hormis la porte par laquelle nous sommes entrés, la pièce en compte deux autres fermées à clef, l'une vers une salle de bains et l'autre, recouverte d'une chaîne bloquée par des cadenas. Peut-être est-ce notre échappatoire? Petit à petit, nous trouvons des câbles dissimulés dans toute la pièce, mais le coffrage au mur où nous devons les brancher est fermé. Dans un répertoire, il est dit que nous devons appeler un certain M. Edien. Mais où diable est son numéro? Nous le trouvons finalement au dos d'un portrait accroché au mur. Nous appelons, la boîte s'ouvre.

Pendant ce temps, d'autres membres de l'équipe ont trouvé des codes, ouvert divers placards ainsi que la porte des toilettes et déniché de nouveaux éléments susceptibles de nous aider à progresser. Finalement, il suffit de déverrouiller un seul des cadenas pour libérer la chaîne et ouvrir la porte: nous

« LE TAUX D'OCCUPATION EST EN MOYENNE DE 60%. CERTAINS ÉTABLISSEMENTS AFFICHENT COMPLETS LES WEEK-ENDS PLUS DE DEUX MOIS À L'AVANCE. »

tombons sur un mur! Dessus, un schéma nous explique que la sortie se situe derrière les W.-C. Nous voilà bientôt à quatre pattes, à la queue leu leu dans un tunnel sombre. Une musique occidentale nous emplit les oreilles et nous émergeons dans une pièce d'un appartement de Berlin-Ouest via le frigo rempli de... Coca-Cola. Des bananes et un ordinateur d'époque nous attendent. Il nous faudra encore élucider quelques énigmes pour sortir sur le palier et sonner chez Mme Krüger. La porte s'ouvre sur notre maître du jeu, qui nous félicite: mission accomplie dans les temps! Nous sommes libres, extatiques et encore sous l'effet d'une bonne décharge d'adrénaline.

Nous venons de vivre un «escape game», l'un de ces jeux d'évasion grandeur nature qui font fureur depuis quelques années dans le monde entier. Même l'ex-président américain Barack Obama s'y est récemment adonné avec ses filles. En France, les premiers établissements ont ouvert voilà trois ans et il en existe maintenant plus de 250 offrant quelque 550 salles, selon les calculs de Matt

Lemercier, à la tête de Wescape, une plateforme de réservation. «Le taux d'occupation est en moyenne de 60% et certains établissements affichent complets les week-ends plus de deux mois à l'avance», souligne-t-il. Le succès de ces quêtes d'évasion repose sur de multiples ressorts. «Une part de l'attrait de ces jeux est leur nature physique. Nous passons tellement de temps devant nos écrans que nous avons terriblement besoin d'expériences de jeux partagées dans la réalité, Nous redevenons alors des enfants dans une aire de jeux, explorant un nouveau monde pour la première fois», explique Scott Nicholson, professeur en conception de jeux et directeur du centre de recherche Brantford Games Network à l'université Wilfrid Laurier (Canada). À la joie de découvrir un nouvel univers s'ajoute le plaisir de toucher et de manipuler, ainsi que la jouissance de pouvoir fouiller partout sans restriction et d'assouvir ainsi sa curiosité. «J'adore l'idée qu'on puisse tout mettre sens dessus dessous dans un endroit qu'on ne connaît pas», témoigne Audrey Gaimon, chef de projet dans la communication, trois escape games à son tableau de chasse.

BIEN PLUS LUDIQUE QU'UN JEU DE SOCIÉTÉ

Ces jeux grandeur nature apportent «une dimension nouvelle au jeu entre amis, qui ne se déroule plus autour d'une table mais dans un espace où l'on peut se mouvoir, enquêter, fouiller, manipuler, abonde Julien, rédacteur en chef qui en a fait plus d'une dizaine. C'est beaucoup plus ludique qu'un jeu de société.» Comme nombre de joueurs, ce trentenaire

ESCAPE GAME, MODE D'EMPLOI

FOUILLEZ PARTOUT

Hormis ce qui se trouve à plus de 2 mètres de hauteur, tout peut et doit être fouillé dans une salle d'escape game. Ouvrez les placards, regardez dans et sous les tiroirs, videz les poches des vêtements, feuillotez les livres, retournez les tableaux... la fouille est la clé pour trouver tous les indices qui vous mèneront vers la sortie.

COMMUNIQUEZ

C'est le maître mot. Si vous détenez une partie des indices pour résoudre une énigme, tandis que l'un de vos coéquipiers est en train de se creuser les méninges sur l'autre partie, seule la communication vous permettra d'avancer. Si vous pensez que quelque chose est étrange ou pourrait servir d'une façon ou d'une autre, n'hésitez pas à en faire part aux autres joueurs.

DEMANDEZ DE L'AIDE SI BESOIN

Vous êtes bloqués depuis 20 minutes sur une énigme et vous commencez à vous énerver? Pas de panique! Le maître du jeu, qui suit vos avancées en direct par vidéo, peut vous donner des indices, soit en communiquant directement avec vous, via un micro, soit par le biais d'un écran. N'hésitez pas à lui demander un coup de pouce!

DE L'IMPORTANCE DE JOUER

Pionnier dans la recherche sur le jeu, le professeur Stuart Brown aime comparer le jeu à l'oxygène : « Il est partout autour de nous et, pourtant, on ne le remarque et ne l'apprécie que lorsqu'il vient à manquer. » Dans son livre *Play* (Avery, 2009, non traduit), il explique comment le jeu « façonne le cerveau, développe l'imagination et revigore l'âme ». Rien ne stimule autant le cerveau que le jeu. Des expériences menées avec des animaux ont ainsi montré que les connaissances sont fixées plus fermement et plus durablement lorsqu'elles ont été acquises en jouant. L'activité ludique permet de créer en toute sécurité de nouvelles connexions entre les neurones, dans un environnement dénué de stress puisqu'il n'y a pas d'enjeu grave, tel que la survie. « Il semble que le jeu soit l'une des méthodes les plus avancées que la nature ait inventée pour permettre la création d'un cerveau complexe », écrit Stuart Brown. Au terme de nombreuses années d'étude du jeu, ce chercheur est parvenu à la conclusion que la « capacité à jouer est fondamentale non seulement pour être heureux mais aussi pour développer des relations sociales et être créatif ». Comme il le résume, « l'opposé du jeu n'est pas le travail mais la dépression ».

Il y avait un renouveau du jeu pour adultes porté notamment par les programmes de télé-réalité comme « Pékin Express ».

C'est en partie dans ces émissions que les jeux d'évasion grandeur nature trouvent leur origine. Selon le professeur Scott Nicholson, les escape games ont une généalogie bien plus complexe que ne le laisse croire l'histoire selon laquelle ils sont nés au Japon en 2007 : « Ils viennent à la fois des jeux de type pointer-et-cliquer, des films d'aventure, des émissions de télé-réalité, des compétitions d'énigmes, des jeux de rôle, du théâtre immersif et des attractions telles que les maisons hantées. » C'est là l'une des clés de leur succès : ils empruntent à tous ces types de jeux pour les retranscrire dans un format court (généralement une heure) et urbain, la plupart des établissements étant en ville.

Voilà pourquoi les escape games, pour lesquels il faut compter 10 à 20 euros par personne, ne séduisent pas seulement les fameux millennials – ceux qui sont nés entre 1980 et 2000 – mais un public beaucoup plus large : hommes et femmes, jeunes et moins

est particulièrement sensible à la qualité immersive de la salle, qui dépend du soin apporté au décor et de la pertinence du récit qui sert de fil rouge. « Les meilleures salles sont celles dont le décor donne l'illusion de la réalité, l'impression d'être dans un lieu crédible », assure-t-il. Car il n'est pas seulement question de s'évader d'une série de salles closes mais aussi du monde dans lequel on vit. « Qu'il s'agisse d'escape games ou de chasses au trésor, j'aime m'échapper d'une réalité parfois pénible, oublier que j'ai 31 ans, des responsabilités et un avenir à assurer, avoue Audrey Gaimon. On retombe en enfance et on se laisse emporter dans un imaginaire. » Les univers proposés sont multiples et variés : vous pouvez tour à tour endosser les habits d'un preux chevalier, d'un agent secret, de l'un des derniers humains sur Terre, d'un explorateur à la recherche d'un trésor, d'un enquêteur, d'un scientifique, d'un hacker... Déconnexion assurée !

Les amateurs d'une immersion authentique seront ravis d'apprendre que des escape games se développent dans des monuments historiques en France. Dernier en date : le donjon Jeanne-d'Arc, seul vestige du château de Rouen bâti au XIII^e siècle par Philippe Auguste et scène d'un jeu grandeur nature jusqu'en octobre. « Les joueurs incarnent des mercenaires à la solde du roi d'Angleterre, dont certains ont été capturés et jetés dans la geôle du donjon. Les autres doivent les libérer puis récupérer les plans de bataille dans la chambre située au-dessus, qui est celle de frère Guérin, le stratège militaire de Philippe Auguste », raconte Laure Dufay, directrice de la Régie des équipements culturels de Rouen. De fait, l'histoire et le patrimoine constituent un terrain de jeu particulièrement riche. Dans les Hauts-de-France, Yannick Boulangué propose depuis 2009 plusieurs jeux de piste pédestres pour découvrir le patrimoine culturel et historique des plus grandes villes de la région. « Nous partons d'un fait historique local, nous brodons un peu et nous obtenons une belle petite histoire qui mène, via des énigmes, à un trésor à trouver en fin de parcours, détaille le fondateur de Je2piste, qui a voulu retrouver l'ambiance des rallyes qu'il faisait avec ses parents dans les années 80. Je me suis rendu compte qu'il

jeunes, amis et familles. Martine Pick Lakshmanan, fondatrice de Happy Hour Escape Game à Paris, aime tout particulièrement voir trois générations d'une même famille jouer ensemble. « Tout le monde en sort valorisé. C'est mieux que n'importe quelle thérapie familiale », soutient-elle en riant. Un jeu bien conçu permet en effet à chacun d'apporter sa pierre à l'édifice, qu'il soit plutôt analytique, cartésien, observateur, intuitif, tactile, etc. « Tout le monde est dans le même bateau et personne ne peut gagner sans l'aide des autres, ce qui permet de lutter contre l'individualisme, relève Thomas Gaon, psychologue clinicien et membre de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines. C'est une collaboration fondée sur la convivialité, l'addition des compétences et la répartition des tâches. »

LES ENTREPRISES EN SONT FRIANDES

Du fait de cette dimension collaborative, les escape games sont de plus en plus utilisés par les entreprises pour renforcer la cohésion de leurs équipes. « Le jeu révèle les personnalités et libère les énergies en cassant les codes au sein des équipes », avance Clément Serio, l'un des fondateurs de Collock, une start-up qui a développé un escape game nomade exclusivement réservé aux entreprises.

La plupart des établissements originellement destinés aux particuliers ont fini par offrir également leurs services aux entreprises, qui en viennent souvent à représenter un bon tiers de leur activité. Prisoners, l'un des leaders du secteur en France, propose par exemple cinq scénarios d'escape games géants adaptés aux groupes nombreux. Fin mars dans la cale du Batofar à Paris, 80 collaborateurs de Banque populaire se sont ainsi affrontés en équipes de cinq pour percer le mystère du vaisseau scientifique *L'Éminence* réapparu trente ans après être parti en expédition... « C'était super sympa ! Il y avait une bonne émulation », s'est réjoui, à l'issue du jeu, Jocelyn Allaire, directeur de la bancassurance chez Banque populaire Rives de Paris. C'est après avoir fait un escape game en famille qu'il a eu l'idée d'en organiser avec ses collègues. « Cette activité ne nécessite pas d'aptitudes physiques, ça plaît de 7 à 77 ans et c'est une expérience vraiment nouvelle », justifie-t-il.



Très rares sont ceux qui n'en ressortent pas ravis. « On a souvent des gens qui arrivent en costume-cravate, n'ont manifestement pas envie d'être là et gardent les yeux rivés sur leur portable. Et puis, une fois dans la salle, ils se prennent complètement au jeu et ressortent avec un grand sourire, s'amuse Céline Bouquillon, fondatrice de Prisoners. Chacun peut apporter quelque chose au jeu car les énigmes sont très variées. C'est aussi une activité de team building financièrement accessible puisqu'il faut compter une vingtaine d'euros par personne. » Certaines entreprises ont également recours à ce type de jeux pour recruter ou pour mener des opérations de communication interne et externe. Bien d'autres utilisations sont imaginables, par exemple à des fins d'apprentissage dans les écoles et dans les musées. Mais, par définition, chaque escape game ne peut être joué qu'une seule fois, ce qui

**« ON A SOUVENT
DES GENS QUI ARRIVENT
EN COSTUME-CRAVATE
ET N'ONT MANIFESTEMENT
PAS ENVIE D'ÊTRE LÀ.
MAIS ILS SE PRENNENT
AU JEU ET RESSORTENT
AVEC UN GRAND SOURIRE. »**

implique un renouvellement assez régulier des salles. Ces derniers mois, le marché a eu tendance à se spécialiser, avec le développement de jeux qui effraient, de jeux sans cadenas, de jeux animés par des acteurs, de jeux géants pour plusieurs centaines de personnes ou encore de jeux intégrant de la réalité virtuelle. D'aucuns prédisent d'ailleurs le remplacement à terme des escape games par des salons de réalité virtuelle. Un pronostic qui n'est pas partagé par tous. « Je crois que les gens ont vraiment besoin de se retrouver, de toucher, de manipuler, d'être dans le physique. La fouille virtuelle n'offre pas la même expérience », objecte Céline Bouquillon. « Quoiqu'il advienne et sous quelque forme que ce soit, le jeu perdurera, car comme l'a si joliment écrit Sartre, il constitue "le premier poème de l'existence". » ●

Plus d'infos sur www.lesechos.fr/we