COMMENT UTILISER LES ESCAPE ROOMS POUR LES INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES: ASPECTS À PRENDRE EN COMPTE POUR LES FORMATEURS SOUHAITANT CRÉER LEURS PROPRES JEUX

Livre blanc

ESCAPE ROOMS for CCIs

Cofinancé par l'Union européenne

COMMENT UTILISER LES ESCAPE ROOMS POUR LES INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES: ASPECTS À PRENDRE EN COMPTE POUR LES FORMATEURS SOUHAITANT CRÉER LEURS PROPRES JEUX

Livre blanc

ESCAPE ROOMS for CCIs

Ce livre blanc a été réalisé par le consortium du projet Escape Rooms for the Cultural and Creative Industries, qui se compose de:

arteria foundation

LogoPsyCom.

EUFEMIA ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE

CEPS Projectes Socials http://www.asceps.org

Numéro du projet: **2022-3-PL01-KA210-YOU-000097600**

Design graphique et mise en page: Katarzyna Baranek-Stachura

Pour plus d'informations sur le projet et les partenaires, visitez le site: **https://er4cci.eu/**

Cofinancé par l'Union européenne

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.

PUBLICATION GRATUITE
2024

CC BY NC SA

Le projet

De plus en plus de jeunes européens choisissent de travailler dans les Industries Culturelles et Créatives (ICC) et font face à des problèmes tels que l'omniprésence de l'emploi à la tâche, le manque de contrats à durée indéterminée et le travail à temps partiel. En outre, ces travailleurs ont besoin de développer un large éventail de compétences transversales, digitales et spécialisées, en raison des spécificités du secteur culturel et créatif. Cela amplifie davantage l'importance de faire prendre conscience aux jeunes de l'importance de développer leurs compétences entrepreneuriales et de leur offrir l'orientation adéquate pour leurs idées créatives. Afin d'y parvenir, il est essentiel de mettre la priorité sur des méthodes pédagogiques attrayantes, innovantes et inclusives, telle que la ludification, reconnues pour leur attrait auprès de cette tranche de la population.

La ludification consiste à appliquer des mécaniques de jeu dans des environnements non ludiques afin de créer des expériences ludiques. Elle est reconnue comme une bonne méthode pour accroître l'engagement et la motivation. Les Escape Rooms (ER) peuvent être considérés comme une forme idéale de ludification dans les formations, car ils permettent des possibilités illimitées de sujets et de domaines à aborder à travers les énigmes proposées dans les jeux.

À travers les divers résultats produits dans le cadre du projet, les partenaires cherchaient à sensibiliser à l'utilisation des Escape Rooms comme outil pour acquérir des compétences entrepreneuriales et améliorer les synergies entre les acteurs du domaine culturel. Les ressources dévelopées proposent la ludification comme alternative pour développer davantage de compétences liées aux Industries Culturelles et Créatives (ICC).

Tout d'abord, les partenaires ont co-écrit le manuel "Utiliser les Escape Rooms pour soutenir l'entrepreneuriat", qui explore les avantages de la ludification pour le développement de compétences entrepreneuriales dans les ICC.

Le second résultat produit par les partenaires sont les neuf scénarios d'ER sur l'entrepreneuriat dans les ICC, qu'ils ont testé avec un panel de participants.

Enfin, ce livre blanc est notre dernière publication. Ce document vise à fournir des recommandations concrètes sur comment utiliser le matériel créé au cours des activités du projet, ainsi que les aspects à considérer pour les formateurs désireux de créer leurs propres Escape Rooms pour les Industries culturelles et créatives. Ces recommandations assureront que les résultats produits seront utilisés de manière adéquate. Le but étant de fournir aux professionnels du secteur des informations pratiques sur comment les résultats du projet peuvent être utilisés pour atteindre les objectifs suivants: promouvoir l'entrepreneuriat culturel et créatif auprès des jeunes, et les y entraîner.

Cette publication est structurée comme suit:

1) Introduction et méthodologie
2) Escape Rooms et objectifs d'apprentissage
3) Observations et retours de la phase de test
4) Conseils pratiques pour les formateurs
5) Conclusion

Les objectifs sont:

- Englober les observations et les retours issus de la phase de test
- Présenter des témoignages liés au matériel développé
- Fournir des conseils pour la conception et l'animation d'un ER
- Proposer une formation immersive en entrepreneuriat culturel et créatif de qualité

1. Introduction et méthodologie

Afin de développer ce livre blanc, nous avons suivi la métodologie suivante: 1) Réflexion sur le travail des partenaires pour la création des ER ; 2) Phase de test avec les groupes cibles ; 3) Analyse et évaluation des tests ; 4) Récolte de témoignages et conclusion.

Tout d'abord, deux groupes cibles distincts ont été définis pour la phase de test. Au total, les partenaires étaient chargés de testerle matériel développé avec 100 jeunes, âgés entre 16 et 30 ans, qui pouvaient bénéficier d'une formation en entrepreneuriat culturel et créatif (groupe A), ainsi que 16 professionnels externes, travailleurs jeunesse, éducateurs et acteurs de l'entrepreneuriat culturel (groupe B). Afin que les participants puissent évaluer les jeux, nous avons préparé deux questionnaires : un pour les joueurs, et un pour les Maîtres de Jeu (MJ), afin de collecter des informations qualitatives sur l'expérience. Ces informations sont récoltées dans le but d'assurer que les ressources développées sont fonctionnelles et convaincantes, et que les objectif d'apprentissage sont atteints.

Ensuite, les conseils pratiques pour les formateurs sont tirés de l'expérience des partenaires issue de la création des ER (défis, apprentissages, etc.) et reflètent les résultats obtenus grâce à l'analyse de l'évaluation du test des Escape Rooms. Les conseils pratiques découlent principalement de ce point. Les partenaires y ont énuméré des conseils sur les choses à faire ou à éviter lors de l'utilisation des ressources du projet. Un manifeste des „choses à faire et à ne pas faire" est présenté plus loin comme un résumé de ces conseils.

Enfin, la conclusion revient sur les résultats du projet, de la création des ER à l'analyse de la phase de test. De plus, ce livre blanc rassemble les témoignages de participants aux tests et/ou de personnes externes à la phase de test mais ayant de l'expérience avec l'utilisation d'Escape Rooms comme source d'inspiration.

2. Escape Rooms et objectifs d'apprentissage

Pour le développement des Escape Rooms, les partenaires ont établi une liste de sujets généraux liés aux Industries culturelles et créatives. Chaque organisation a identifié les questions les plus importantes à aborder en fonction de son expertise. Une fois les sujets définis, un plan de développement et de création de boîte à outils a servi de lignes directrices pour la création des ER. Ce document incluait des recherches sur les possibilités d'éducation relatives aux ICC dans chacun des pays partenaires, afin de déterminer les futurs objectifs d'apprentissage des ER. L'équipe a ensuite réalisé une analyse approfondie de questions encore inexplorées au niveau du jeu, pour un groupe d'âges divers. L'un des principaux objectifs était de déterminer les différents types de jeux après avoir sélectionné le thème principal afin de garantir l'inclusivité et de répondre aux compétences variées des joueurs au sein des différentes équipes. Une fois que les objectifs d'apprentissage ont été identifiés, les partenaires se sont mis d'accord sur les acquis d'apprentissage. Avec ces derniers en tête, les partenaires ont discuté de quel type d'Escape Room chaque organisation souhaitait créer (physique ou virtuel). S'en est suivie la planification des aspects pratiques (lieu, budget, durée des jeux, etc.) pour pouvoir développer les scénarios, définir leurs concepts et commencer à travailler sur la narration. La progression des énigmes (s'assurer qu'elles soient aussi variées que possible) et la préparation du matériel et des accessoires ont été les étapes suivantes. Après la création des jeux, les partenaires ont travaillé sur les documents contenant les instructions et les visuels des ER. Enfin, les ER ont été traduits dans les langues respectives des partenaires, puis testés et finalement ajustés.

Tout ce processus a été supervisé par les partenaires, et 9 Escape Rooms ont été créés:

1. **La résidence des artistes**
   Apprendre à préparer une candidature pour une résidence artistique ; reconnaître les éléments d'une candidature; être capable d'en rédiger une.

2. **Visite à l'Opéra**
   Découvrir les éléments d'un plan de marketing ; découvrir les activités liées à la promotion d'un événement artistique; se familiarises avec le fonctionnement d'un opéra.

3. **Où est la directrice du théâtre local?**
Apprendre comment fonctionne un budget de production; découvrir les spécificités d'un budget dans le milieu du théâtre; découvrir les outils pour la réalisation d'un budget (Excel et modèles prêts-à-l'emploi).

4. **Changeurs de monde**
Découvrir les Objectifs de Développement Durable (ODD); apprendre les éléments clés de l'évaluation de l'impact social, et comment utiliser ses connaissances et compétences pour concevoir un projet qui respecte les ODD et avec un impact social.

5. **Agitateurs culturels: Pirater le monde de l'art contemporain**
Définir les éléments clés du développement durable ; découvrir les ODD et leur interdépendance; approcher le développement durable d'un point-de-vue culturel.

6. **Rêver l'Europe**
Apprendre les éléments clés d'un projet culturel, artisitique et créatif; apprendre à utiliser ses connaissances et compétences pour obtenir un financement du programme Erasmus+.

7. **Uni/es dans le processus créatif**
Apprendre les bénéfices de la collaboaration; apprendre à promouvoir un projet ; découvrir les forces des personnes ayant des troubles spécifiques de l'apprentissage (Dys).

8. **Tisser un réseau au Salon du Livre**
Découvrir l'importance du réseautage dans les ICC; aprrendre à construire un réseau entrepreneurial.

9. **L'expérience ER4CCI pour les arts numériques**
Apprendre à utiliser certains outils numériques; découvrir des pratiques artistiques et des outils d'apprentis sage innovants, ainsi que des oeuvres numériques.

3. Observations et retours de la phase de test

Comme nous l'avons mentionné dans l'introduction de ce document, nous avons défini deux groupes cible pour la phase de test, avec l'objectif de faire participer 116 personnes. Deux formulaires d'évaluation ont été préparés: l'un pour les joueurs et l'autre pour les Maîtres de Jeu).

Lors de la phase de test menée par le partenaire espagnol, la plupart des participants étaient déjà familiers avec les industries culturelles et créatives. Cependant, beaucoup d'entre eux n'avaient jamais joué à un Escape Game et ne connaissaient pas bien le concept. Pour ceux dont c'était la première fois, la première réaction fut la confusion. L'accompagnement par le MJ était fondamental pour garder le rythme et progresser dans le jeu. De plus, les mécanismes des ER étaient plutôt complexes. La première session a démarré assez lentement, puis la seconde s'est déroulée de manière plus organique, mais les participants se sont montrés curieux et investis dans les deux sessions, ce qui en a fait une expérience très agréable. Ils étaient heureux de participer et aussi surpris de l'expérience ludique qui leur était offerte. Après le jeu, les participants ont partagé des avis positifs et ont pu exprimer leur ressenti.

D'après les retours des joueurs qui ont rempli le questionnaire, nous avons pu conclure que :

- Les thèmes sélectionnés ont pu être identifiés pendant l'expérience. Les participants ont pu vivre une expérience ludique pour aborder „L'importance de la culture dans la société"; „En savoir plus sur la relation entre la culture et les ODD"; „(...) briser la glace et faire connaissance avec d'autres collègues. Travailler en rése au sur un thème culturel"; „Établir des contacts dans le domaine de l'édition"; „Créer une dynamique de partenariat avec d'autres participants"; „Tisser des réseaux et des liens pour une meilleure réalisation des projets".

- Les instructions des MJ ont été notées à 4/5 en ce qui concerne la clarté et l'importance.

- Le langage utilisé dans les jeux a été noté à 4/5 en ce qui concerne la clarté et la pertinence.

- La plupart des participants avaient peu de connaissances sur les sujets abordés dans les jeux. Mais, à l'exception d'une personne qui est restée neutre, les participants ont déclaré avoir appris quelque chose grâce aux ER.

- À la question de savoir s'ils ont été capables de partager leurs idées avec le groupe et de mobiliser leur savoir et leurs compétences, la réponse des joueurs est de 4/5.

- En ce qui concerne les compétences mises en pratique pendant les jeux, les participants ont mentionné : inventivité et créativité, résolution de problèmes, capacité de déduction, aptitudes intellectuelles, compréhension à la lecture, esprit d'équipe, écoute active, création de liens.

- Dans l'ensemble, les puzzles et les jeux ont été évalués à 4/5. Parmi les éléments que les joueurs ont préférés, ils ont mentionné les codes numériques à déchiffrer, les lettres vierges à remplir avec un code alphanumérique, les énigmes qui incorporaient des objets à déchiffrer et celles qui nécessitaient l'implication de leurs coéquipiers.

- Le décor (identité visuelle, éléments de décor, matériel, interaction avec les outils numériques, etc.) et l'ambiance ont été évaluées à 4.4/5

- La structure des ER a été notée 4,25/5; le scénario et la mission ont obtenu la note de 4.4/5; les retours du MJ (le débriefing) à la fin du jeu ont été évalués à 4.1/5; et la dynamique générale des jeux à 4.4/5.

Sur base des retours des Maîtres de Jeu qui ont répondu au questionnaire, il est possible de conclure que:

- Les instructions fournies dans les documents de jeu étaient suffisantes pour guider les MJ tout au long de l'ER (100% de réponses positives). Cependant, en ce qui concerne la transmission des instructions aux participants, pendant la progression du jeu, l'évaluation moyenne était de 3,5/5. Les deux Maîtres du Jeu étaient novices en matière d'ER, ce qui a rendu difficile la création d'un rôle et la transmission efficace des instructions car ils étaient nerveux et ne savaient pas très bien comment procéder. De plus, les indices n'étaient pas suffisamment développés dans le document et les MJ ont manqué d'informations à cet égard.

- Du point-de-vue des MJ, les participants ont pu partager leurs idées pendant la partie (4/5).

- Ils ont également remarqué que les joueurs, bien qu'ayant des connaissances préalables sur les thèmes abordés, ont appris quelque chose grâce aux jeux. Ils ont souligné l'importance de la collaboration pour progresser dans la partie.

- La complexité des énigmes a été évaluée à 4/5 par les MJ.

- Le décor a semblé attrayant aux joueurs. L'identité graphique, les éléments de décor, les accessoires et l'interaction avec les outils numériques a été notée à 5/5.

On peut évaluer le niveau de difficulté des jeux de manière différente. Il peut être légèrement plus compliqué que prévu. Les participants ont proposé d'approfondir le document d'instructions du MJ, en offrant davantage de directives aux joueurs afin qu'ils puissent continuer leur parcours.

En **Belgiqu**e, les avis récoltés étaient aussi très intéressants. D'après les réponses des personnes ayant complété le questionnaire, nous avons pu conclure que:

- Les participants, bien que déjà familiers des thèmes abordés dans les jeux, ont déclaré avoir appris quelque chose grâce aux jeux.

- Les énigmes ont été jugées intéressantes, avec des notes allant de 3 à 5 sur 5. Parmi les éléments que les joueurs ont préférés, ils ont mentionné la diversité des énigmes, les liens subtils avec les sujets, l'utilisation de couleurs dans les énigmes et l'aspect coopératif.

- Les structures, les scénarios et les dynamiques des jeux ont aussi été notés positivement, entre 3 et 5 sur 5. Les joueurs ont particulièrement apprécié les ER non linéaires.

Sur base des retours des Maîtres de Jeu qui ont répondu au questionnaire, il est possible de conclure que:

- Les instructions fournies dans les documents de jeu sont suffisantes pour guider le Maître du Jeu tout au long de l'ER (100% de réponses positives).

- Ils ont également remarqué que les joueurs, bien que connaissant déjà les sujets, ont appris quelque chose de l'expérience du jeu.

- Dans le cas des ER physiques, les joueurs ont bien réagi à l'environnement et à l'atmosphère du jeu. En revanche, les joueurs de l'ER hybride mi-physique mi-numérique n'ont pas été impressionnés par le design du jeu qu'ils ont trouvé, en tant que professionnels des ICC et de l'art numérique, trop simple et scolaire.

- Les scénarios ont permis aux joueurs de s'engager dans les missions, avec des notes allant de 3 à 5 sur 5 sur cette question.

En **Italie**, l'évaluation des données recueillies à l'aide du formulaire a permis de rassembler différents commentaires positifs et des idées pour améliorer les jeux:

- Plus de 70% des participants ont trouvé les instructions données claires et suffisantes, et presque tous les joueurs ont trouvé le langage utilisé clair.
- Seul un petit pourcentage de participants connaissait le sujet abordé pendant le jeu (30 %) et, à la fin du jeu, plus de 75 % des participants avaient appris des choses sur les sujets abordés.
- La majorité des participants se sont sentis impliqués pendant l'expérience de jeu et ont pu apporter leurs idées et mettre en pratique leurs compétences et leurs connaissances.
- Les participants ont admis avoir utilisé leurs compétences en matière de communication, de travail d'équipe, de pensée critique et de coopération. La moitié des participants ont noté les énigmes 3/5 et les préférées étaient celles liées à la découverte de codes et à l'ouverture de boîtes.
- La narration, la structure des jeux et le cadre des ER ont également été évalués positivement.

En ce qui concerne la phase de test en Italie, il est intéressant de noter la description que beaucoup des participants ont fait de leur expérience, comme le montre le témoignage suivant:

« J'ai pu participer activement à l'activité et contribuer à la résolution des énigmes. Tout au long de la partie, je me suis impliqué et l'idée du défi m'a permis de rester concentré sur le jeu. J'ai également appris quelques nouveaux concepts tels que l'effet des parties prenantes sur les projets et la relation entre le pouvoir et l'intérêt. Dans l'ensemble, j'ai trouvé l'expérience divertissante et instructive. »

En **Pologne**, la phase de test a été menée auprès de jeunes impliqués dans diverses activités créatives et artistiques. Certains participants avaient une expérience antérieure liée aux Escape Rooms et ont plus facilement pu adopter le rôle de Maître de Jeu. Cela a largement facilité les sessions de test. En résumant les réponses aux questionnaires collectées, il est possible de conclure que :

- Les joueurs ont beaucoup apprécié la possibilité de coopérer au sein d'un groupe pendant les jeux.
- Ils ont qualifié le langage utilisé dans les jeux de compréhensible, lui attribuant une note de 3 ou 4 sur une échelle de 5 points.
- Avec une connaissance préalable moyenne des sujets abordés dans les jeux, la plupart des participants ont indiqué qu'ils avaient appris quelque chose de nouveau, et certains qu'ils avaient beaucoup appris.
- Les participants ont qualifié la difficulté des énigmes d'intermédiaire. Ils ont trouvé les énigmes intéressantes et les histoires captivantes.
- La dynamique des jeux a également été jugée moyenne à élevée. Les participants ont apprécié les graphismes préparés par les développeurs du jeu.
- En général, les participants étaient très intéressés par les jeux et impliqués dans la partie. L'atmosphère pendant les jeux de groupe était très positive. Cependant, des difficultés ont été constatées lorsque les participants ont rempli les questionnaires. Il était difficile pour eux de répondre aux questions. Ces jeunes semblaient avoir peu de compétences pour exprimer clairement leurs opinions et leurs pensées.

La perception générale de tous les participants dans les différents pays était que l'expérience était stimulante et agréable, et la plupart des joueurs ont trouvé les jeux attrayants et motivants.

« Ce jeu a stimulé ma curiosité et ma réflexion dans un cadre divertissant et attrayant. »

4. Conseils pratiques pour les formateurs

Chaque organisation partenaire disposait d'une expérience différente dans la création de jeux. La moitié des partenaires était novice en matière de production d'Escape Rooms. Dans l'ensemble, toutes les organisations ont trouvé très intéressant d'explorer les possibilités de la ludification pour aborder les thèmes et les compétences de l'ICC.
Il s'agissait d'un grand défi et d'une opportunité qui a permis de faire émerger différents domaines d'apprentissage:

Thème / Scénario / Narration. Il existe une relation significative entre ces trois éléments. Le choix d'un sujet pertinent vis-à-vis des ICC est important. Cependant, c'est en intégrant les éléments éducatifs et les compétences à développer dans un récit approprié, avec un scénario et une narration convaincants, que l'on obtiendra un engagement concret de la part des jeunes. Un point intéressant de la ludification est la possibilité de relier des idées/sujets qui, en apparence, divergent ; par exemple, parler des ICC dans le cadre d'une enquête policière.

« Le jeu était chouette, attrayant. De bons moyens ont été utilisés pour rendre accessible un élément repoussant tel qu'une feuille de calcul Excel. »

Narration. L'élaboration d'un scénario crédible fonctionne bien avec les jeunes adultes. Ils apprécient de pouvoir reconnaître dans le jeu des éléments de leur propre vie. Par exemple, lors des tests sur le terrain, les membres d'un théâtre local ont apprécié l'intrigue dans laquelle la directrice d'un théâtre avait disparu. Lors de la création d'un ER, il est important de choisir un sujet lié aux intérêts du groupe cible. Le fait de mener des recherches préalables sur ce qui touche, affecte ou intéresse les participants garantira probablement un plus grand engagement dans l'expérience de l'ER. Pendant le jeu, la narration est fondamentale. Le récit proposé doit être captivant. Le cadre, le jeu de rôle et les instructions doivent être présentés correctement et avec enthousiasme, afin d'impliquer les participants.

Défis/Acquis d'apprentissage. Un jeu trop facile est ennuyeux tandis qu'un jeu trop difficile est décourageant. Il est beaucoup plus facile de transmettre des connaissances à des jeunes qui ont déjà joué à des jeux de type „Escape Room", même si ces jeux n'étaient pas très éducatifs. Ils sont habitués à résoudre des énigmes. Il est intéressant de souligner que l'intérêt peut naître des défis, en intégrant les compétences des ICC dans le déroulement du jeu, afin de susciter l'intérêt pour les thèmes abordés tout au long des énigmes.

Décor et variété d'énigmes. Une progression non linéaire permet aux joueurs de prendre le temps d'observer la pièce, de collecter des éléments et de déterminer ce qu'il faut en faire. Elle favorise également la coopération et permet à chacun de participer. L'utilisation de tout l'espace disponible donne aux joueurs plus de place pour explorer. Si vous n'exploitez qu'un coin de la pièce, ils risquent de se désintéresser du jeu. En revanche, si vous cachez des indices sur le mur, derrière des objets, à l'intérieur d'autres objets, etc. Par exemple, un élément efficace de l'ER 4 „Changeurs de monde" consistait à diviser le jeu de cartes en plusieurs paquets cachés dans des boîtes fermées à clé, ce qui attirait les joueurs qui étaient impatients de découvrir le contenu de chaque boîte. Le jeu était intuitif, avec des instructions claires fournies par des cartes numérotées pour maintenir la cohérence du jeu. L'ajout d'une musique de fond ou d'un bruit ambiant aide également les joueurs à s'immerger dans l'atmosphère du jeu. Dans le cas d'un jeu virtuel, les effets sonores sont également un très bon moyen de rendre l'expérience plus vivante.

« En ce qui concerne l'espace, je pense que cela pourrait fonctionner s'il y avait un peu plus de distance entre les joueurs. En étant si proche, j'ai eu du mal à me concentrer et je pense aussi que résoudre les énigmes des autres a contaminé le reste. C'est une idée, ce n'est peut-être pas la solution. Mais j'ai pensé que le fait de séparer un peu plus les participants pourrait permettre aux binômes d'avoir plus d'espace physique et sonore pour mieux résoudre les problèmes, voire pour parler d'autres choses tout en tissant des réseaux. J'ajouterais une chaise dans chaque espace pour que les participants puissent s'asseoir lorsqu'ils rendent visite aux autres. »

Jeu de rôle. Attribuer des rôles spécifiques aux joueurs augmente leur investissement dans l'histoire. Préparer une courte histoire et une mission pour chaque joueur leur donne l'impression que leur participation au jeu est très importante. Dans l'ER 8 „Tisser des réseaux au salon du livre", nous avons invité chaque participant à incarner un personnage du domaine éditorial. Pendant le jeu, ils ont dû décoder des énigmes tout au long de la rencontre avec les autres participants, en se demandant comment leur personnage pouvait aider les autres. Cela a renforcé le travail collectif tout au long de l'engagement dans la narration. À l'inverse, dans l'Escape Room 6 „Rêver l'Europe", les joueurs avaient plus de liberté pour naviguer dans l'espace de jeu et devaient collaborer activement pour découvrir tous les éléments nécessaires à la résolution des énigmes présentées.

« Je pense que ce qu'ils ont le plus apprécié, c'est d'entrer dans le rôle et de relever le „défi" de déchiffrer quelque chose de très personnel, ils l'ont vécu comme quelque chose d'intense et d'excitant, de mon point-de-vue.»

Les Maîtres de Jeu jouent un rôle crucial. Ils doivent étudier le document de jeu et en intégrer tous les éléments pour réussir dans leur rôle. La patience est de rigueur. Le MJ doit se fier à l'intuition et à l'intelligence des participants, les laisser résoudre les énigmes, en essayant de ne pas donner d'indices - sauf si les participants ont vraiment du mal à aller plus loin. Le Maître du Jeu doit motiver les participants à trouver des solutions sans les aider immédiatement. Son discours d'introduction est fondamental car il donne le ton pour le reste du jeu. Cette introduction doit intriguer les joueurs et faciliter leur implication dans le rôle qu'ils vont jouer.

Équipes. De petites équipes de 4 à 5 personnes aident à résoudre les énigmes plus rapidement et plus efficacement. Dans les grands groupes, il n'est pas toujours possible pour tout le monde de participer de manière équitable.

« Travail d'équipe, immersion, intrigue, logique et culture sont les maîtres mots de cette expérience. »

« Ce fut une expérience plutôt enrichissante pour notre équipe en termes de cohésion et de partage. »

Information et objectifs d'apprentissage. Si le jeu contient trop de matière, il cesse d'être un jeu éducatif et devient trop scolaire. Il est recommandé de ne pas fournir trop d'informations et de ne pas complexifier le jeu. Ce qui est important, c'est d'inclure une narration appropriée dans les énigmes. Le jeu doit être une introduction à certains sujets, mais il ne doit pas être exhaustif en ce qui concerne les connaissances approfondies. Une suggestion intéressante a été d'inclure des QR codes dans les jeux qui, lorsqu'ils sont scannés avec un appareil, mènent à de brèves vidéos d'explication ou à des résumés en ligne des points clés abordés dans le jeu pour renforcer la compréhension. Un autre facteur essentiel à prendre en compte est la durée du jeu, difficile à définir en raison des différences liées à l'âge qui influent sur la conduite du jeu.

« J'ai bien aimé et je pense qu'il est possible de faire des choses très intéressantes avec ce jeu. Je pense qu'il peut très bien fonctionner comme un „brise-glace" qui permet également de travailler en réseau et en équipe. »

Instructions. Cela peut être compliqué de guider une partie avec des joueurs non habitués au déroulement d'un Escape Room. C'est pourquoi les instructions et la progression des énigmes doivent être très claires dès le départ. Les vidéos introductives ne sont pas nécessairement le meilleur moyen de faire entrer les joueurs dans l'histoire. Un discours bien préparé par le MJ est parfois plus efficace qu'une vidéo montrée sur un écran d'ordinateur ou une tablette.

« J'ai aimé l'expérience et je pense que ce jeu a beaucoup de potentiel, en particulier parce qu'il peut être adapté à de nombreux formats. Je pense qu'il est important de consacrer beaucoup de temps à l'introduction. Au-delà du fait d'expliquer du but du jeu (en fonction de ce qui vous intéresse), je pense qu'il peut être utile que l'introduction décrive un peu la dynamique qui peut se produire dans le jeu, la durée prévue du jeu, certaines règles (les choses qui sont autorisées et celles qui ne le sont pas), etc. »

Langage et inclusivité. Il est important de faire attention aux codes culturels propres aux différentes générations afin de pouvoir communiquer de manière appropriée avec les groupes cibles. Il ne faut pas trop se reposer sur les connaissances préalables des joueurs sur les thèmes abordés dans le jeu. Les énigmes doivent pouvoir être résolu-es avec uniquement les informations fournies au cours de la partie. De plus, cela peut-être intéressant d'utiliser des outils spécifiques déjà connus des participants, mais pas encore maîtrisés. Toutefois, afin d'utiliser certains mécanismes ou de lire les ressources, un minimum de connaissances sont requises.

Jeux hybrides. Si vous souhaitez créer un ER qui mélange des activités physiques et virtuelles, il vous faudra trouver le bon équilibre. Les joueurs semblent préférer passer d'un cadre à l'autre continuellement plutôt que de passer un long moment à fouiller la pièce suivi d'un long moment assis derrière un écran.

Escape Rooms virtuels. Dans une partie virtuelle, les joueurs n'aiment pas ne pas pouvoir retourner en arrière aux étapes précédentes. En cas d'inattention, ils peuvent rater des éléments importants. Ne pas pouvoir revenir en arrière force le MJ à leur donner les informations qu'ils ont manquées. Cela gâche une partie du mystère pour les joueurs. Il est aussi intéressant de demander aux joueurs de valider leur réponse ou la nouvelles connaissance acquise avant de passer à la suite. Cela rend l'expérience plus fonctionnelle.

Tests. Au cours du développement des jeux, il a été difficile d'évaluer leur degré de complexité.
Des tests sont indispensables pour évaluer le niveau adéquat des jeux.

Le point suivant regroupe 10 choses à faire et à ne pas faire partagés par les partenaires comme lignes directrices pour la création et l'animation d'Escape Rooms pour les ICC :

À faire

1. La narration est essentielle. Quels que soient les éléments éducatifs et les compétences que vous souhaitez aborder, un scénario et une narration convaincants seront le point de départ de l'engagement des participants.

2. Testez vos énigmes avant de les présenter aux joueurs. Ainsi, si quelque chose ne fonctionne pas comme vous l'aviez prévu, vous pourrez ajuster l'énigme en conséquence.

3. Les instructions doivent aller droit au but et être très claires.

4. Les MJ doivent s'entraîner au préalable et comprendre parfaitement le jeu. Les instructions qui leur sont données doivent être très claires afin qu'ils puissent donner des explications aux joueurs si nécessaire.

5. En tant que MJ, montrez aux joueurs que vous vous intéressez à ce qu'ils font. N'attendez pas forcément qu'ils vous demandent des indices. Réagissez à ce qu'ils font. S'ils sont sur la bonne voie, encouragez-les. S'ils sont sur la mauvaise voie, invitez-les à reconsidérer leurs choix.

À ne pas faire

1. Ne découragez pas les approches non conventionnelles et créatives en matière de résolution de problèmes. Les Escape Rooms qui s'adressent aux travailleurs des ICC doivent encourager la créativité.

2. Ne précipitez pas vos explications. Prenez le temps d'expliquer les règles et les objectifs du jeu lors de votre discussion avec les joueurs avant d'entamer la partie. Si vous vous précipitez, vous risquez de créer de la confusion et des malentendus plus tard dans le jeu.

3. N'agissez pas en tant qu'observateur du jeu. Le MJ doit être totalement immergé dans l'univers du jeu afin d'impliquer pleinement les joueurs.

4. Laissez aux joueurs le temps de discuter et d'explorer le jeu. Le Maître du Jeu doit savoir gérer son temps et n'intervenir que lorsque les joueurs sont bloqués dans la partie.

5. Lors de la conception d'un Escape Room, ne mettez pas trop l'accent sur les aspects théoriques. Bien que les informations partagées et l'apprentissage soient précieux, il est préférable d'éviter une surcharge de texte et un contenu trop éducatif. Le processus d'apprentissage est plus efficace lorsque les joueurs prennent plaisir à jouer.

5. Conclusion

Afin d'élaborer ce document, les partenaires étaient chargés de tester les ressources développées dans le cadre du projet auprès de 100 jeunes âgés entre 16 et 30 ans (groupe A) susceptibles de bénéficier d'une formation en entrepreneuriat pour les ICC, ainsi que 16 professionnels externes (groupe B) regroupant des travailleurs jeunesse, des formateurs et des acteurs du domaine de l'entrepreneuriat culturel.

La possibilité d'évaluer les salles d'évasion avec un groupe plus important pourrait permettre d'incorporer de nouvelles idées et de procéder à davantage d'ajustements. Ce document réussit à fournir une ligne direc-trice sur les éléments à prendre en compte pour créer et mettre en œuvre des Escape Rooms pour les ICC. De plus, chaque ER est une structure non fermée, qui peut être adaptée aux besoins des formateurs et des participants, ainsi qu'au contexte dans lequel ils jouent. Étant donné que les groupes cibles et leurs domaines d'intérêt sont l'un des principaux points à prendre en compte, des ajustements spécifiques sur la narration, la conception du matériel ou les instructions fournies constitueront un changement majeur qui pourra être adapté dans chaque cas.

Dans l'ensemble, ce projet nous a permis d'affirmer que les méthodologies liées à la ludification et à l'apprentissage par le jeu utilisées dans le cadre du développement des Escape Rooms ont un grand potentiel pour l'apprentissage non formel. L'utilisation de ce type d'approche pour l'éducation peut rendre l'apprentissage plus engageant et interactif. De plus, grâce à cette méthodologie, dans les industries culturelles et créatives, il est possible de créer des sessions de formation qui visent à soutenir le développement de diverses compétences, en particulier les compétences entrepreneuriales, pour les jeunes travailleurs du secteur.

Nous avons constaté qu'en incorporant des éléments ludiques dans le processus d'apprentissage, il est possible de créer un environnement immersif et motivant qui favorise les compétences non techniques : travail d'équipe, raisonnement critique et créatif, raisonnement calculatoire, résolution de problèmes et collaboration. Dans le contexte de la formation à l'entrepreneuriat pour les industries culturelles et créatives, la ludification permet de simuler des scénarios de la vie réelle, ainsi que des défis concrets auxquels font face les entrepreneurs, pour que les joueurs puissent mettre en pratique leurs connaissances en pratique et de manière dynamique. En outre, la ludification encourage la collaboration et la compétition : grâce aux jeux multijoueurs ou aux jeux d'équipe, les joueurs peuvent travailler ensemble pour résoudre des problèmes, partager des idées et développer des solutions innovantes. Un tel environnement reflète la nature collaborative des ICC, où les entrepreneurs collaborent souvent avec les artistes, designers et autres professionnels de la création afin de donner vie à leurs idées. L'approche ludifiée encourage également la motivation, favorise la collaboration et permet d'obtenir des retours et récompenses immédiats, tout en préparant les joueurs pour la nature dynamique et compétitive des ICC. En mobilisant des techniques de jeu, il est possible de créer un environnement d'apprentissage stimulant qui équipe les futurs entrepreneurs avec les compétences et l'état d'esprit nécessaire au succès.

En conclusion, les Escape Rooms peuvent être un puissant outil d'apprentissage, de motivation et de développement individuel et collectif. L'intégration de méthodologies d'apprentissage non formel peut améliorer la qualité de l'apprentissage, la participation et la collaboration dans de multiples contextes. Nous espérons avoir fourni quelques recommandations utiles sur la manière d'utiliser le matériel créé au cours du développement de ce projet, et sur les aspects à prendre en compte pour les formateurs souhaitant créer leurs Escape Rooms pour les industries culturelles et créatives.

Bon amusement !

ESCAPE ROOMS for CCIs