



Actualité culturelle

Livello A2

L'escape game, un jeu d'évasion grandeur nature

2017 est l'année du triomphe de l'escape game. Le principe du jeu est simple : un groupe de participants est enfermé dans une pièce. Ils doivent résoudre des énigmes pour pouvoir « sortir » en un temps imparti. Pour gagner, sont sollicitées uniquement les connaissances et la logique de chacun.

Arrivée en France en 2014, cette activité d'équipe séduit un large public. Tous les participants sont acceptés à partir de 15 ans (10 ans pour les enfants accompagnés). Les groupes sont généralement composés de 3 à 5 personnes (jusqu'à 6 ou 8, mais plus rarement). Plus de 3 000 000 de joueurs ont déjà participé et 98% se déclarent satisfaits de l'expérience !

La particularité de l'escape game est de favoriser la cohésion d'équipe. Pour résoudre les nombreuses énigmes, il est essentiel de communiquer et de partager les indices trouvés. Connaître les participants peut donc représenter un atout. Généralement, les occasions de participer ne manquent pas : soirée entre amis, fête d'anniversaire, enterrement de vie de garçon ou de jeune fille. Dans le cadre professionnel d'un séminaire par exemple, l'escape game peut également fédérer un groupe de travail.

Les joueurs sont accueillis par le game master, personne qui présente le contexte du jeu. Maître des lieux, il possède le sens du contact, un goût certain pour le théâtre et la mise en scène. Par caméra interposée, le game master accompagne les participants tout au long de l'expérience et les guide quand ils ne parviennent pas à résoudre une énigme.

Les joueurs sont introduits dans l'escape room. Dès leur entrée, le décompte est lancé. Ils ont alors une heure pour résoudre une série d'énigmes et découvrir les surprises qui leur sont réservées. En cas de nécessité, le game master peut leur fournir quelques indices. Si le temps imparti n'est pas suffisant, les participants peuvent tout de même sortir. À la sortie, gagnants et perdants ont tous droit à la photo finale.

L'origine de l'escape game remonte à 2005, avec les premiers jeux électroniques d'évasion du Japonais Toshimitsu Takagi. L'année suivante, des jeunes japonais et hongkongais décident de répliquer le jeu grandeur nature. En Europe, le jeu d'évasion arrive d'abord en Hongrie puis en Angleterre. Actuellement, la France compte plus de 280 établissements, soit plus de 600 escape rooms.

Le jeu a rencontré un succès international, « logique » selon Vincenzo Susca, maître de conférences en sociologie à l'Université Paul-Valéry à Montpellier. « Le concept est très ancien et universel : trouver des solutions pour sortir d'un jeu, c'est classique ». La

Questa pagina può essere fotocopiata esclusivamente per uso didattico - © Loescher Editore

<http://www.loescher.it/enfrancais>
enfrancais@loescher.it

popularité du jeu s'explique par les possibilités infinies de décors : « Chaque escape room peut représenter un univers particulier, susceptible de plaire à des clients différents ».

Chez Gus&Co, passionnés de jeux de société, la raison du succès est ailleurs : « Dans une escape room, on lève le nez de son écran, on déconnecte pour vivre quelque chose ensemble et sortir du quotidien ». Les nombreuses mises en scène permettent d'attirer un large public : amateurs d'histoire, sorciers en herbe ou fans de football (comme à l'espace room de l'OL à Lyon). Libérez votre imagination !



(source : Pixabay)



Exercices

Exercice 1

VRAI ou FAUX ? Cochez la réponse exacte.

1) L'escape game est un jeu vidéo.

VRAI FAUX

2) Le jeu est un excellent moyen de fédérer un groupe.

VRAI FAUX

3) Le game master est un membre de l'équipe qui participe au jeu.

VRAI FAUX

4) L'espace game provient de l'Asie.

VRAI FAUX

5) En France, le nombre d'escape rooms est inférieur à 100.

VRAI FAUX

Exercice 2

Expliquez les expressions suivantes :

- grandeur nature
- temps impart
- enterrement de vie de garçon / de jeune fille
- (sorcier) en herbe

Exercice 3

Imaginez le scénario d'un escape game en indiquant le contexte historique, le lieu, le décor, etc.