

Retour sur la mise en place d'un escape game à la BMC :

Objectif :

Notre site d'aide à la recherche d'information Sapristi ! fêtait, cette année, ses 20 ans d'existence. Pour cet évènement, nous voulions le mettre en avant de manière originale. Il faut savoir que ce site est ouvert à tous mais que le public ciblé reste, avant tout, les étudiants. Il fallait donc créer un évènement susceptible de les intéresser.

La Bibliothèque Marie Curie souhaite, de plus, changer la communication avec son public. L'image des bibliothèques, d'une manière générale est assez austère et nous faisons la guerre à ce type de préjugés. Ainsi, afin de mettre en avant l'aspect dynamique de la bibliothèque, nous nous sommes lancés dans la gamification avec précédemment, la mise en place d'un jeu en réalité alternée et d'un serious game. L'escape game, ce nouveau type de jeu en plein essor, nous a semblé intéressant à mettre en place pour marquer l'évènement.

Qu'est-ce que l'escape game ?

L'escape game, comme son nom l'indique, est un jeu dont on doit s'échapper. Généralement, plusieurs participants sont enfermés dans une même pièce. Ils doivent trouver des indices variés pour en sortir avant un temps donné. S'ils échouent, ils restent prisonniers. Le tout se déroule à huis clos, dans un espace décoré puisque l'escape game plonge le joueur dans un « univers » particulier. Le scénario peut être pensé dans une dimension historique, fantastique, de science-fiction...

Pourquoi l'escape game ?

L'escape game contribue à dynamiser l'image de la bibliothèque et, outre son aspect ludique, cela présente l'intérêt de faire chercher de l'information. L'escape game présente donc de multiples intérêts. Ce jeu nous a permis, de plus, d'avoir une grande liberté puisque tout était à créer : le scénario, le décor...

Le scénario

Pour l'escape game et pour ses 20 ans, le site Sapristi ! n'est pas « devenu la plus belle des enfants ». Au contraire, il a muté en une intelligence artificielle qui a pris en otage la bibliothèque. Rappelons que le site Sapristi ! a pour vocation de fournir des informations. Il veut à présent savoir si les étudiants méritent ses services. Afin de les tester, il propose aux plus courageux de les enfermer dans une pièce de la bibliothèque. Les joueurs ont alors 45 minutes pour trouver les différents indices qui leur indiqueront comment sortir. S'ils y parviennent ils seront libérés, sinon... ils resteront piégés à jamais.

L'équipe :

Cinq membres du personnel ont travaillé sur ce projet. Ils font tous partie du groupe de travail sur la *communication* et quatre d'entre eux prennent également part au groupe de travail du site Sapristi !. L'implication dans ce projet s'est faite sur la base du volontariat. Il ne fallait pas être trop nombreux pour ne pas s'éparpiller mais être suffisamment pour croiser les idées et pouvoir répartir les tâches.

La mise en place du projet :

La mise en place de cet évènement s'est déroulée en plusieurs temps :

En amont de l'évènement, nous avons conçu le scénario et les énigmes. La première difficulté résidait dans le fait que tout devait prendre place autour du site Sapristi ! et que cela devait faire sens. Le second point compliqué découlait du fait que nous ignorions si le public qui souhaiterait participer à ce jeu serait composé de joueurs, d'habitues aux escape games ou à l'inverse de débutants. Il fallait donc faire attention à ce que le jeu ne soit pas trop long, ni trop difficile mais pas trop simple non plus.

Dans un deuxième temps, il a fallu penser les éléments du décor. Nous voulions créer une atmosphère pesante mais qui ne dénature pas la bibliothèque. Nous avons choisi de placer de la toile d'araignée afin de donner un côté poussiéreux, des affiches lugubres pour cloisonner un peu plus l'espace (opacifier les portes vitrées) et du matériel de randonneur. Oui vous avez bien lu, du matériel de randonneur appartenant à un ancien étudiant resté piégé. Il avait pourtant pensé à tout : tente, chaussures, bâton de marche... Le thème de la randonnée avait une signification double : évoquer un aventurier mais également faire référence au site Sapristi !. Le terme Sapristi ! est un acronyme qui sert de définition au site. (Sentiers d'Accès et Pistes de Recherche d'Informations Scientifiques et Techniques sur l'Internet.). L'idée du « chemin à parcourir » avec les termes *Sentier*, *Accès* et *Pistes* est donc omniprésente.

Enfin notre pièce maîtresse était, ni plus ni moins, qu'un squelette représentant le joueur qui a échoué.

Nous avons donc décoré une première fois la salle de jeu afin de tourner le [teaser](#)¹. Nous voulions créer une vidéo courte qui serait capable de susciter l'intérêt des étudiants et de les plonger dans l'ambiance du jeu.

Nous avons, par la suite, réservé et préparé la pièce à plusieurs reprises, de manière ponctuelle, puisque nous avons fait tester le jeu à des « joueurs » et à des membres de l'équipe qui étaient volontaires. Les tests nous ont permis de modifier les énigmes et de les adapter. Nous avons en effet pris conscience que le niveau était trop difficile. Ceci nous a également permis de définir le nombre de personnes par équipes et la durée du jeu qui devait

¹<http://mediacenter.insa-lyon.fr/videos/?video=MEDIA160530124713177>

être en 30 min et 1 heure. Nous avons finalement opté pour des équipes de 5 joueurs maximums par sessions de 45min.

Le jour de l'évènement, nous avons proposé cinq créneaux de jeu qui s'étalaient de 12h à 16h afin de permettre à plusieurs équipes de s'inscrire. Nous avons donc réservé la salle tout l'après-midi. Nous accueillions les joueurs dans une « salle d'attente » où le squelette les attendait pour les mettre dans l'ambiance. Nous proposons de les prendre en photo avec le défunt joueur, une affiche dans les mains indiquant à quelle heure ils avaient commencé la partie. (Pour des questions de droit à l'image nous leur avons demandé de remplir une charte). Au fur et à mesure du passage des différentes équipes, nous accrochions, sur un tableau à proximité, la photographie des précédents joueurs avec inscrit au-dessus « Ils ont disparus... ». Nous les avons également photographiés pendant l'escape game (à travers la vitre) et à la sortie du jeu avec une affiche indiquant, cette fois, leur heure de sortie ou game over. Le fait d'avoir plusieurs équipes a ajouté un attrait supplémentaire au jeu puisque nous proposons d'offrir un lot à l'équipe gagnante, à savoir celle qui aurait réussi à sortir le plus rapidement.

Pour remettre les lots, nous avons invité l'équipe gagnante à revenir à la bibliothèque une semaine après. Un sac comportant un mug rempli de bonbons et un recueil de nouvelles a été remis à chaque membre de l'équipe gagnante.



Enfin, un temps important a également été consacré à la communication en amont et à posteriori puisqu'il a fallu réaliser différents supports, animer les réseaux sociaux et les sites de la bibliothèque.

Le matériel

L'escape game se passe à huit clos, il a donc fallu réserver une salle de la bibliothèque à plusieurs reprises : le jour de l'évènement mais également en amont afin de permettre la réalisation des tests. L'avantage d'avoir un évènement dans un lieu fermé est que les joueurs ne dérangent pas et ne sont pas dérangés par les autres usagers puisqu'ils sont isolés. Pour les éléments de décors, les membres de l'équipe ont apporté du matériel personnel, aucun frais n'a été fait, excepté concernant le lot à offrir à l'équipe gagnante.

Pour la réalisation des supports de communication, à savoir l'affiche et les teasers, nous avons utilisés des outils gratuits tels que Movie Maker (pour le mixage de la vidéo), Cam Studio (pour filmer l'écran en temps réel), Paint.NET mais aussi le logiciel payant Photoshop. Le tournage du film s'est fait à l'aide d'un caméscope main et d'un trépied que nous a prêté une collègue. Nous avons réalisé les photographies avec l'appareil photo de la bibliothèque.

Le temps

Il serait difficile de chiffrer exactement combien de temps a été consacré à ce projet. Il a été présenté au groupe de travail le 28/04/2016 avec déjà plusieurs éléments de scénarios construits. Nous dirons approximativement qu'une vingtaine d'heures ont été nécessaires à la préparation de l'évènement. Nous ne comptabilisons pas le jour de l'évènement qui s'est déroulé 02/06/2016 et qui a monopolisé de manière ponctuelle trois personnes et de manière plus importantes deux autres personnes. Le projet ne s'est, de plus, par arrêté après l'évènement puisqu'il a fallu communiquer sur le projet la semaine qui a suivi l'évènement.

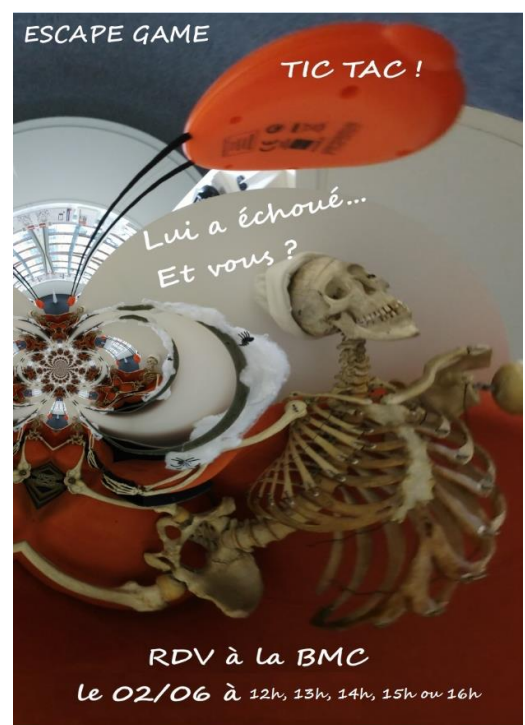
Communication :

La communication, comme pour le lancement de tout évènement, a été très importante. Toutefois, ici se présentait une difficulté particulière puisque il fallait que l'on fasse la promotion du site Sapristi ! sans dévoiler qu'il s'agissait du site Sapristi ! sinon nous donnions l'une des clés de réponse du jeu. Voyez-vous le paradoxe ? Afin de mener ça au mieux, nous avons scindé la communication en deux temps : le premier avait pour but d'annoncer l'évènement, le second de faire la promotion du site Sapristi ! Ces deux temps se sont eux-mêmes sous divisés :

- Deux semaines avant la date de l'évènement, nous avons partagé sur nos réseaux sociaux (Facebook et Tweeter) un teaser de 1 min 27. Cette communication en amont permettait d'annoncer le projet et de voir comment le public recevait l'évènement.

Nous avons rapidement constaté que l'intérêt était présent puisque notre quota de visionnage du teaser a été important :

- o Sur Facebook : 2019 personnes atteintes, 670 vues, 7 commentaires, 26 likes, 1 partage.
 - o Sur Twitter : 1311 impressions (vues), 6 engagements.
- Une semaine avant l'évènement, nous avons présenté, sur les réseaux sociaux et les sites webs de la bibliothèque, l'affiche ainsi qu'un lien pour permettre aux candidats de s'inscrire. Afin de confirmer que cet évènement était le même que celui présenté sur le teaser nous avons remonté l'article de lancement sur Facebook.
 - o Sur Facebook : 596 personnes atteintes, 10 likes, 1 partage.
 - o Sur Twitter : 1077 impressions (vues), 20 engagements.



- Sur le portail documentaire : 10 visiteurs uniques.
- Le soir de l'évènement, le 02/06/2016 nous avons fait un retour immédiat afin de présenter les joueurs, (ceux qui ont réussi, ceux qui ont échoué...) mais surtout de dévoiler que le site Sapristi ! était « responsable » de cet évènement. Pour faire écho à la communication de lancement du projet, nous avons réalisé une seconde vidéo d'une durée d'1min29 que nous avons partagée sur Facebook, Twitter et le portail documentaire.
 - Sur Facebook : 1333 personnes atteintes, 563 vues, 2 commentaires, 14 likes, 1 partage.
 - Sur Twitter : 1508 impressions (vues), 26 engagements.
 - Sur le portail documentaire : 17 visiteurs uniques.
- Le lundi qui a suivi l'évènement, nous avons contacté les joueurs par mail, afin de leur annoncer s'ils étaient gagnants ou non et de leur transmettre les photographies souvenirs de l'escape game.
- Une semaine après, afin de dévoiler quelle était l'équipe gagnante nous avons posté un article sur Facebook indiquant de manière explicite le lien entre les 20 ans du site Sapristi ! et l'escape game.
 - Sur Facebook : 542 personnes atteintes, 3 commentaires, 8 likes.
 - Sur Twitter : (en attente de résultats poste du 14/06/2016).

Quelle portée ?

Les analyses statistiques du site Sapristi ! ne nous permettent pas de signaler une hausse particulière de sa consultation suite au jeu mais l'évènement a entraîné la viralité la plus importante que nous ayons connue sur Facebook. Nous avons constaté, grâce aux likes, partages et commentaires, sur les différents réseaux sociaux, que nous avons réussi à atteindre notre public cible mais aussi les professionnels de l'information puisque plusieurs bibliothèques ont réagi.

Sur Facebook, fin janvier, nous avions 641 followers, mi-mai, 682 pour arriver à 708 followers le 14 juin, soit le double de la progression attendue sur un mois.

Se prêter au jeu :

- Retour des joueurs :

Nous avons accueilli 14 étudiants, certains étaient en première année, d'autres en thèse. Le jour de l'évènement, les joueurs se sont montrés très enthousiastes, motivés et bien décidés à gagner. Après avoir joué, ils se sont dits satisfaits du jeu et prêts à participer de nouveau à un évènement de ce type.

- Retour du personnel :

Le personnel s'est intéressé à ce projet puisque 8 membres (hors groupe projet) ont testé le jeu et 2 de plus, auraient souhaité y participer. L'évènement n'a pas entraîné de fortes contraintes ce qui a été également apprécié.

Bilan : Le jeu en valait la chandelle

L'objectif de ce type d'évènement est plus de faire le buzz autour de la bibliothèque et ici du site Sapristi ! que d'avoir un grand nombre de joueurs. L'objectif est donc atteint.

Les joueurs et le personnel sont satisfaits nous tirons donc un bilan positif de la mise en place de cet évènement. Parmi les joueurs, certains ont découverts le site Sapristi ! et l'évènement nous a permis de communiquer à son sujet.