

PROGRAMME DE LA MAÎTRISE EN MUSÉOLOGIE  
UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LES JEUX D'ÉVASION GRANDEUR NATURE DANS LES MUSÉES ET SITES  
PATRIMONIAUX : ENTRE DIVERTISSEMENT, ÉDUCATION ET MISE EN  
VALEUR DU PATRIMOINE

RAPPORT DE TRAVAIL DIRIGÉ  
PRÉSENTÉ À  
MONSIEUR RAYMOND MONTPETIT

MSL – 6700, TRAVAUX DIRIGÉS

PAR  
GENEVIÈVE COLLIN-GASCON

AVRIL 2019

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL  
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce document diplômant se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je tiens avant tout à remercier mon directeur de recherche, Raymond Monpetit, pour le temps consacré à mon travail ainsi que ses commentaires positifs qui m'ont encouragé et guidé. L'enseignement de qualité des professeur-e-s et chargé-e-s de cours du programme de muséologie de l'Université du Québec à Montréal et de l'Université de Montréal a su me stimuler et nourrir mes réflexions tout au long de mon parcours.

J'adresse aussi des sincères remerciements à toute ma famille et spécialement à mes parents, Sylvie et Benoit, pour leur soutien inconditionnel et à mes amis pour leurs encouragements. Je souhaite témoigner ma gratitude à Dominique pour son support moral et son écoute, à Joel pour sa motivation et pour m'avoir aidé à réfléchir sur mes mille et une questions et à Céline qui a patiemment relu et corrigé ce texte.

Enfin, je remercie Karen Yong, Charlène Bélanger et Loïs Forcioli Conti qui ont généreusement donné de leur temps afin de m'aider dans ma recherche sur le terrain.

Tout ces intervenants ont grandement contribué à ma réussite scolaire et j'en suis reconnaissante.

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	V
INTRODUCTION.....	6
CHAPITRE 1 : LES JEUX D'ÉVASION GRANDEUR NATURE.....	10
1.1. Les origines.....	10
1.2. Qu'est-ce qu'un jeu d'évasion grandeur nature.....	14
1.2.1. La thématique, la narration et l'immersion.....	15
1.2.2. Le temps.....	16
1.2.3. Les épreuves.....	16
1.2.4. Les joueurs.....	19
1.2.5. Le maître de jeu.....	20
1.2.6. Le débriefing.....	21
1.3. De nouvelles avenues pour les jeux d'évasion grandeur nature : du divertissement à l'éducation.....	21
CHAPITRE 2 : LA MUSÉOLOGIE ET LES JEUX D'ÉVASION GRANDEUR NATURE.....	28
2.1. Immersion et interaction.....	28
2.2. Expérience, ludification, spectacularisation et disneylandisation des musées.....	29
2.2.1. Valeur éducative.....	29
2.2.2. Valeur économique et de rayonnement.....	31
2.3. Le faux, la mise en scène et la fiction.....	35

CHAPITRE 3 : LES JEUX D'ÉVASION GRANDEUR NATURE DANS UN CONTEXTE MUSÉAL ET PATRIMONIAL.....	38
3.1. Typologie : les jeux d'évasion grandeur nature dans les musées et les sites historiques en Europe et en Amérique du Nord.....	38
3.1.1. La croissance.....	39
3.1.2. Partenariat musée et jeu d'évasion.....	40
3.1.3. Les formats.....	41
3.2. L'utilisation des jeux d'évasion dans les musées et les sites historiques au Québec et en Ontario.....	42
3.2.1. Méthodologie.....	42
3.2.2. <i>Camps S-43 : une atteinte aux droits et libertés en temps de guerre</i> au Musée Stewart à Montréal.....	43
3.2.3. <i>Le secret d'Archibald Marchemieux</i> au Musée des beaux-arts de Montréal.....	45
3.2.4. <i>Camp X improbable escape</i> au <i>Military Communications and Electronics Museum</i> à Kingston.....	47
3.3. Résultats.....	50
CONCLUSION.....	53
ANNEXE A : TABLEAU-RÉPERTOIRE : LES JEUX D'ÉVASION GRANDEUR NATURE DANS LES MUSÉES ET LES SITES HISTORIQUES EN EUROPE ET EN AMÉRIQUE DU NORD.....	57
ANNEXE B : QUESTIONNAIRE D'ENTREVUE.....	74
BIBLIOGRAPHIE.....	77

## LISTE DES FIGURES

Figure	Page
1.Structures de jeux par Markus Wiemker, Errol Elumir et Adam Clare.....	18
2. Structure de jeux pyramidale par Scott Nicholson.....	18

## INTRODUCTION

Imaginez être enfermé entre les murs d'un musée durant 60 minutes avec comme mission de s'échapper, de sauver la planète d'une attaque ou encore de résoudre un crime. C'est ce que proposent de plus en plus de musées en Europe et en Amérique du Nord en mettant sur pied des jeux d'évasion grandeur nature. Les jeux d'évasion grandeur nature est le terme francophone qui est le plus communément employé pour parler d'*escape game*, *escape room*, *exit game*, *real life escape room* ou encore les *real escape game*. L'idée de cette étude vient d'une expérience personnelle. En été 2017, un ami, qui fréquente très peu les musées, nous a invités à essayer le plus grand jeu d'évasion au Canada qui se situe sur le site historique du Diefenbunker. Ce lieu abrite un musée sur le sujet de la Guerre froide le jour et se transforme en jeu d'évasion le soir. Dès lors, deux questions émergent : est-ce que ce jeu attire un nouveau public au musée? Est-ce qu'il nous permet d'apprendre et de mettre en valeur un lieu historique et des artefacts?

En commençant nos recherches sur le sujet, nous réalisons rapidement que selon les professionnels du milieu cette tendance venue du monde du divertissement peut présenter des atouts pour le milieu muséal. Amy Schaffman, responsable de l'éducation au Augusta museum of history à Augusta aux États-Unis, a présenté *How to use Escape room games to attract millennials to museum* en 2017 lors d'une conférence de *Museum Next*. Elle y présente le jeu d'évasion qu'elle et son équipe ont mis en place. L'objectif premier de cette activité est d'attirer un nouveau public, les jeunes adultes qui fréquentent l'université adjacente. Pour sa part, le Musée des Bastides de Montflanquin affirme que ce jeu leur a permis de se renouveler et d'innover :

« Il [le jeu] propose une approche innovante, basée sur l’immersion, l’interaction et la gamification. L’objectif est de faire acquérir aux publics de nouvelles connaissances, par l’expérimentation et leur participation active au sein du jeu. Pour garantir une scénographie aussi fidèle que possible au 13ème siècle, Patrick Fraysse et Jessica De Bideran, chercheurs en Sciences de l’Information et de la Communication, spécialistes de la période médiévale, ont suivi l’intégralité du projet. Décors, éléments de jeu, scénario, tout a été pensé pour que l’expérience de jeu soit la plus réaliste possible. (Le 13<sup>e</sup> jeu, 2017)»

Quelques pistes de réflexion s’offrent à nous, mais devant l’actualité du sujet, seuls quelques courts articles se penchent sur le sujet des jeux d’évasion grandeur nature dans un contexte muséal. Nous voulons par ce travail amorcer une réflexion plus approfondie sur ce sujet. Nous proposons donc une étude qui sera exploratoire et rattachant des concepts théoriques muséologiques au jeu d’évasion grandeur nature et en effectuant une recherche sur le terrain. L’objectif principal de la recherche est de comprendre pourquoi les musées s’intéressent aux jeux d’évasion, leur potentiel ainsi que leur limite et comment ils prennent forme dans un tel contexte. Nous rendrons compte des points de vue des institutions, des compagnies de jeux d’évasion ainsi que de théoricien.ne.s. de la muséologie. Nous espérons soutirer des informations pratiques et critiques qui contribueront à une réflexion sur l’implantation d’un tel jeu dans un espace muséal. Ce travail est donc pertinent pour les milieux de la muséologie, mais l’est tout autant pour le domaine du design de jeu.

Les trois chapitres sont orientés par des questions de recherche précises. Pour le premier chapitre, nous répondrons à la question qu’est-ce qu’un jeu d’évasion grandeur nature? Adam Clare et Scott Nicholson sont des professeurs et chercheurs dans le domaine du design de jeu et ont généreusement documenté le sujet des jeux d’évasion grandeur nature. En élaborant sur l’origine ainsi que les caractéristiques de ce jeu, nous ressortirons des concepts clés qui nous serviront d’éléments de comparaison. Comprendre les particularités du jeu sont nécessaires pour saisir son potentiel d’adaptation. Notre deuxième question de recherche porte donc sur le potentiel éducatif et de mise en valeur de contenus par des jeux d’évasion grandeur

nature. Pour ce faire, nous explorerons des cas issus du milieu de la pédagogie pour en faire ressortir des avantages et des inconvénients.

Le deuxième chapitre se concentre plus spécifiquement sur le domaine de la muséologie en mettant en lumière des parallèles entre le jeu d'évasion et des concepts théoriques en lien avec les expositions, l'éducation muséale et le marketing. Nous chercherons à comprendre dans quel contexte s'inscrit la tendance qui nous intéresse. Pour se rendre de plus en plus attractifs pour le plus grand nombre de visiteurs, les musées ne remplissent plus simplement un devoir de collection et de diffusion scientifique, mais cherchent aussi à créer une expérience marquante pour le visiteur. Cette transformation du musée qui s'opère depuis les années 1970 s'est exacerbée de sorte que les musées se tournent vers l'industrie du divertissement. L'interaction, l'immersion, l'expérience, la ludification, la spectacularisation et la disneylandisation des musées sont des notions qui seront explorées afin de situer le rôle des jeux d'évasion grandeur nature d'un point de vue de l'éducation, de l'économie et du rayonnement. Nous traiterons aussi des enjeux et des problématiques relevant de ces notions. La conception traditionnelle du musée est chamboulée par une intrusion du divertissement (musée comme parc d'attractions) et par une utilisation accrue de la mise en scène et du faux dans les expositions.

Le troisième et dernier chapitre fait état des études sur le terrain que nous avons menées. Il répond à des questions de recherche très précises concernant les formats de jeux d'évasion dans un contexte muséal, des rôles des partenariats, de leurs objectifs et des retombés pour le musée. Nous chercherons donc à comprendre concrètement comment le jeu s'adapte dans ce contexte pour répondre à la mission du musée ou du site patrimonial. À qui s'adresse-t-il? Quels sont les objectifs des institutions? Comment le jeu se présente-t-il? Dans un premier temps, un tableau répertoire de 33 institutions muséales ou sites patrimoniaux en Europe et en Amérique du Nord nous permettra de faire ressortir les caractéristiques communes entre les jeux, mais surtout

leur grande diversité. Cette typologie sera suivie, dans un deuxième temps, des résultats de trois entrevues menés auprès de trois professionnels travaillant pour des institutions qui offrent un jeu d'évasion grandeur nature dans leur programmation d'activité. Les cas étudiés sont ceux du Musée Stewart de Montréal, du Musée des beaux-arts de Montréal et du *Military Communications and Electronics Museum* à Kingston. Bien que leurs expériences soient singulières, elles rendent compte d'exemples enrichissant la réflexion sur l'apport et les limites des jeux d'évasion grandeur nature dans la mise en valeur du patrimoine.

## CHAPITRE 1

### LES JEUX D'ÉVASION GRANDEUR NATURE

Pour ce chapitre, nous porterons une attention particulière à ce qui caractérise et définit le jeu d'évasion grandeur nature. Dans un premier temps, il nous semblait nécessaire pour la compréhension de ce travail dirigé, d'établir les bases de ce qu'est un jeu d'évasion grandeur nature puisque nous reviendrons dans les prochains chapitres sur certaines notions propres à ce type de jeux. Nous nous pencherons donc sur ses origines ainsi que les diverses formes qu'il peut prendre afin de mieux saisir les potentiels de son application, d'abord dans le milieu de l'éducation et ensuite, pour les prochains chapitres, dans les institutions culturelles.

#### 1.1 Les origines

C'est en juillet 2007 que le terme *escape game* est utilisé pour la première fois alors que la compagnie SCRAP ouvre un jeu à Kyoto au Japon. Il s'agissait alors d'une pièce dans laquelle était enfermée une équipe de cinq à six joueurs (Nicholson, 2015, p.3). En 2011, la compagnie Parapark est fondée par Attila Gyurkovics en Hongrie et est considérée comme pionnière dans le développement des jeux d'évasion en Europe. Le fondateur cherchait à créer une activité de Team Building, sans connaître ce qui se faisait déjà en Asie (Lock Academy, 2017). Le marché des jeux d'évasion grandeur nature s'est développé très rapidement à partir de 2012 d'abord en Asie, ensuite en Europe, en Australie et en Amérique du Nord. Adam Clare, concepteur de jeu et professeur en design de jeu à l'université Ryerson et au George Brown College à Toronto, démontre cette croissance accrue dans son article *Tips on designing escape room* écrit en 2015. Il cite les chiffres de *Room Escape Directory* : « There are more than 2,800 escape games on the planet with more opening every month. The growth in Toronto alone has been amazing to witness with 0 in 2012 and now there are 56 escape

games in 2015 plus an additional 40ish in the surrounding suburbs. » (Clare, 2015).  
 Déjà quatre générations de jeux d'évasion se sont développées dans un court laps de temps:

Gen 1 rooms are mostly mechanical in nature and require human engagement and human power, either of the player or the game master, to make things change in the room. Gen 2 rooms use more electronic sensors, magnetic locks, and remote controls to change elements in the room, but they are still human-triggered. Gen 3 rooms integrate technology and computer control, so that the room is able to respond to the actions of the players without human involvement. Gen 4 rooms automate the clue systems, control the flow of players through the experience, and can change the game space based upon the performance of the players (Room Escape Artist, 2016). [...] A room can fall at any point in this matrix, and each cell will provide a different type of experience. To avoid confusion with generation numbers between the models, I propose the terms "Human-Powered", "Electrical", "Automated", and "A.I." for the four generations of technology in rooms. (Nicholson, 2016)

Nous retrouvons encore sur le marché ces quatre modèles de génération. D'ailleurs, la plupart des salles sont hybrides, elles contiennent à la fois des éléments mécaniques activés par le joueur ainsi que des éléments électroniques ou technologiques.

S'il est possible de tracer une certaine ligne du temps des principaux événements et acteurs entourant la création et la diffusion de ces jeux, il est important de spécifier que les fondateurs de compagnies de jeux d'évasion ont eu recours à diverses inspirations. De ce fait, plusieurs succursales ont ouvert leurs portes sans savoir que le concept existait déjà ailleurs. Scott Nicholson, professeur en design de jeu à l'université Wilfrid Laurier à Brantford et directeur du *Brantford Games Lab* en Ontario, a mené une étude auprès de 175 institutions de jeu d'évasion. Dans 65% des cas les interviewés disent s'être inspirés des institutions précurseuses, soit SCRAP au Japon, Parapark en Hongrie, HintHunt en Angleterre et Escape the room à New York. Les participants restant, disent ne pas avoir eu connaissance de ces institutions avant l'ouverture de leur salle de jeu et ont eu recours à d'autres formes d'inspirations.

Nicholson relève six inspirations dans le développement des jeux d'évasion grandeur nature : les jeux de rôle (*live-action role-playing*), les jeux vidéo (*Point-and-Click Adventure Games & Escape-the-Room Digital Games*), les chasses au trésor

(*Puzzle Hunts & Treasure Hunts*), le théâtre interactif et les maisons hantées (*Interactive Theater and Haunted Houses*), les films et les téléréalités d'aventure (*Adventure Game Shows and Movies*) et l'industrie du divertissement thématique (*Themed Entertainment Industry*) (Nicholson, 2015). En nous référant à ces six inspirations, nous soulevons ici des similitudes avec les jeux d'évasion grandeur nature nous permettant ainsi de mieux saisir dans quel contexte ils s'inscrivent.

Les jeux de rôle tel que les grandeurs nature ou encore les jeux de table comme *Dungeon and Dragon* ont comme particularité de créer des univers immersifs dans lesquels les joueurs sont appelés à créer leur propre personnage et à agir ainsi qu'à interagir, le temps du jeu, comme s'ils étaient ces personnages. Dans une moindre mesure, les joueurs de jeux d'évasion grandeur nature entrent dans la peau d'un personnage par le biais du scénario. S'ils n'ont pas à incarner un personnage tel un acteur, on leur propose néanmoins de se plonger dans la peau d'un détective, d'un prisonnier ou encore d'un aventurier. L'aspect immersif est aussi très présent par les décors et les costumes que les joueurs doivent parfois enfiler.

Dans son texte Scott Nicholson mentionne aussi les jeux vidéo de type *Point-and-click* (Nicholson, 2015). L'interaction dans ce type de jeu se déroule entre le joueur, qui contrôle un avatar, et l'environnement de ce dernier. Avec la souris, le joueur pointe et clique sur des éléments de l'environnement du jeu afin de faire faire une action à son avatar. Ces actions permettent d'explorer l'environnement et résoudre des quêtes et des missions. Outre l'idée de la quête et de la mission, ce qui retient l'attention ici est la découverte d'un environnement par l'interaction avec celui-ci. Lors des jeux d'évasion, les joueurs sont plongés dans un espace et doivent interagir physiquement avec celui-ci ainsi qu'avec les objets qui s'y trouvent. Ce sont donc les actions posées par rapport à l'environnement qui permettent de résoudre le jeu.

Les jeux d'évasion grandeur nature et les chasses au trésor ou le géocaching ont un modèle de jeu similaire. Bien que nous verrons plus loin dans ce chapitre que les modèles employés peuvent être plus ou moins complexe, chaque énigme, puzzle ou action mènent à une autre action permettant ainsi d'arriver à une seule fin, un seul but. L'interaction physique avec son environnement et la quête sont aussi des éléments communs de la chasse au trésor, du géocaching et des jeux d'évasion.

Le théâtre interactif ainsi que les maisons hantées peuvent s'apparenter au jeu d'évasion par le fait que le public est invité à entrer dans un décor et qu'il participe à une mise en scène et à une histoire. Certaines compagnies de jeux d'évasion, notamment Échappe-toi Montréal, engagent des comédiens pour guider les joueurs et ajouter à l'expérience immersive (Forcioli-Conti, 2018).

Des films tels que *Cube* (1997) ou encore *Saw* (2004) mettent en scène des personnages prisonniers qui doivent relever des épreuves pour s'en sortir (Nicholson, 2015). Les émissions, les jeux télévisés et les téléréalités telles que *The adventure game* (1980-1986), *Knightmare* (1987-1994), *Fort Boyard* (1990- ), *Crystal Maze* (1990-1995 et 2016-2018), *Survivor* (1997- ) ou *The amazing race* (2001- ) sont aussi des exemples de situations dans lesquels les participants doivent relever des défis physiques et cognitifs pour gagner (Nicholson, 2015). Les notions d'emprisonnement et de temps limité pour réussir un ou des objectifs qui sont intrinsèques au jeu d'évasion sont tout aussi présentes dans la plupart des exemples nommés. Le cinéma est aussi une source d'inspiration fréquente dans le choix des thématiques de jeu. À Montréal, on retrouve notamment des jeux inspirés des livres et des films d'Harry Potter, des aventures d'Alice au pays des merveilles, du parc Jurassique ou encore de l'univers du réalisateur Stanley Kubrick.

À cheval entre l'industrie du jeu et celui du divertissement thématique, les jeux d'évasion grandeur nature ne sont pas les seuls à se retrouver dans cet entre-deux. Les

jeux interactifs ressemblent beaucoup aux jeux d'évasion puisqu'ils mettent l'accent sur une participation active du joueur dans un univers immersif et utilisent souvent les technologies. Un exemple de ces jeux interactif est MagiQuest (Nicholson, 2015) qui a ouvert en 2005 aux États-Unis. Il s'agit d'un jeu de rôle interactif dans lequel les joueurs utilisent une baguette à infrarouge pour interagir avec des objets dispersés dans les différents emplacements de la compagnie. En agitant la baguette, le joueur active les objets et des écrans pour amasser de l'or ou des bijoux et réaliser des quêtes. En suivant un livret, les joueurs travaillent en équipe pour répondre à des énigmes et faire des tâches afin de localiser les objets. Le jeu se déroule dans un univers fantastique inspiré des jeux vidéo d'aventure et présente une multitude de personnages numériques avec qui les joueurs doivent interagir (MagiQuest, 2010).

Il est plutôt difficile de tracer un historique précis des jeux d'évasion puisque le phénomène a pris de l'ampleur rapidement dans plusieurs pays, mais aussi parce qu'il s'inscrit dans un contexte où les industries du jeu et du divertissement sont omniprésentes. Des sources d'inspirations que nous avons soulevées nous retenons quelques mots clés qui nous permettront de définir les jeux d'évasion : personnage, environnement, quête, mission, but, équipe, énigmes, tâches, décor, mise en scène, histoire, technologie, temps, emprisonnement et course.

## 1.2. Qu'est-ce qu'un jeu d'évasion grandeur nature?

Pour répondre à cette question, nous développerons sur les éléments qui font partie intégrante du jeu d'évasion grandeur nature, soit la mise en scène, la narration et l'immersion, les joueurs, le maître de jeux, les épreuves, le temps et le débriefing. Ces éléments communs forment la singularité du jeu. Les jeux d'évasion se déroulent en trois temps : l'introduction (explication des consignes, des objectifs et de la thématique), le développement (les joueurs sont actifs dans la salle) et la conclusion (le retour sur certains éléments et la prise de photo souvenir).

### 1.2.1 La thématique, la narration et l'immersion

Les thématiques des jeux d'évasion grandeur nature peuvent être des plus variées selon l'imagination de son ou ses créateurs. Dans la plupart des cas, il s'agit de s'échapper d'un lieu, mais les joueurs peuvent aussi être appelés à résoudre un mystère ou un crime, désamorcer une bombe, trouver un antidote, partir à l'aventure, réaliser une mission militaire, retrouver une personne disparue, etc. Puisque l'intention est de créer une expérience immersive pour le joueur, la thématique guide généralement la conception du jeu. Selon l'étude de Nicholson, la relation entre le thème, la narration et les puzzles peuvent varier. Il relève que dans 13% des cas à l'étude il n'y a pas de thème autre que s'évader de la pièce, dans 27% des cas il y a un thème, mais aucune narration (la décoration et les puzzles sont en lien avec le thème, mais il n'y a pas d'histoire ou d'objectif en lien avec celui-ci), dans 21% des cas il y a une histoire et un objectif en lien avec une thématique, mais la trame narrative n'évolue pas au fil du jeu et finalement, dans 39% des cas la trame narrative se dévoile et évolue à travers les épreuves (Nicholson, 2015, p. 14).

Les jeux dont la thématique est centrale et qui ont une trame narrative évoluant avec les joueurs sont plus susceptibles de créer un état de *flow* chez les joueurs. Le concept du *flow* a été théorisé dans le monde du design de jeu par Mihály Csíkszentmihályi. Il s'agit d'un état mental dans lequel le joueur peut se retrouver lorsqu'il se sent engagé dans le jeu. Le jeu devient une expérience immersive dans laquelle le joueur focalise toute son attention sur les tâches à effectuer et ne pense plus à autre chose. Outre par la narration et la thématique, l'état de *flow* est une question d'équilibre dans la conception du jeu : « A well designed game keeps players between a state of frustration and boredom. If done right, the players have a better chance of entering this desired mental state of flow. » (Wiemker et al., 2015). Créer des tâches et de puzzles qui sont assez difficiles pour motiver les joueurs, mais qui n'engendreront

pas de frustration est un des défis rencontré chez plusieurs concepteurs de jeux d'évasion. De plus, si les épreuves ne sont pas connectées à la thématique, le joueur ne sera pas engagé pleinement et entièrement dans le jeu, c'est pourquoi certains propriétaires de succursale de jeux d'évasion font appel à des concepteurs visuels de films pour rendre leurs salles aussi crédibles que possible (Wiemker et al., 2015).

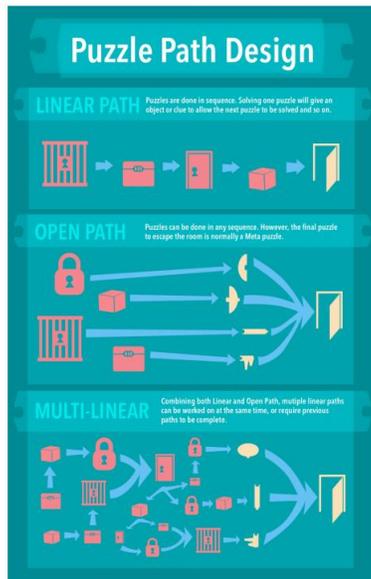
### 1.2.2. Le temps

La course contre le temps est un élément des jeux d'évasion qui favorise l'état de *flow* puisque le joueur doit se consacrer entièrement au jeu et au moment présent pour réussir les épreuves et atteindre l'objectif. Le temps ajoute des éléments de stress et de compétition qui sont appréciés chez les joueurs. Dans certains cas, les meilleurs temps de réussite des équipes précédentes sont présentés ainsi, les joueurs peuvent tenter de battre le record. De manière générale, le temps des jeux d'évasion varie entre 45 minutes et 1 heure et demie. Clare explique qu'une durée de 30 minutes est souvent trop courte pour que le joueur vive l'expérience et qu'au-delà d'une durée d'une heure l'attention des joueurs est plus difficile à maintenir (Clare, 2015).

### 1.2.3. Les épreuves

Lorsque l'équipe se retrouve dans la ou les salles, elle n'a aucune consigne précise concernant les épreuves à réaliser. Les joueurs commencent donc généralement par trouver des pistes, des indices ou des cadenas dans la pièce. C'est en associant les éléments qu'ils arrivent à avoir du sens et résoudre les énigmes, les tâches et les puzzles. Tous les objets nécessaires à la réussite du jeu se retrouvent dans la pièce et les épreuves ne demandent pas de connaissances préalables (Wiemker et al., 2015). Certes, les connaissances des joueurs peuvent aider à économiser du temps, mais tous les éléments de réponse doivent se trouver dans le jeu afin que tous aient une chance de réussir.

Les épreuves sont organisées selon une logique. Wiemker et Nicholson identifient deux modèles : le parcours linéaire (linear path ou sequential path) et le parcours ouvert (open path). Dans le premier cas, il s'agit d'un modèle séquentiel où chaque épreuve mène directement à une autre jusqu'à l'objectif final. Ce modèle est plus efficace lorsque les équipes sont petites puisque toute l'équipe doit travailler sur la même épreuve. Le deuxième cas est le plus populaire puisqu'il permet d'accueillir de plus grosses équipes, les membres peuvent travailler sur différents parcours d'épreuves en même temps (Nicholson, 2015, p. 17). De plus, il permet d'augmenter graduellement la difficulté des épreuves au fur et à mesure que les joueurs se familiarisent et prennent confiance. Pour ce modèle d'organisation, plusieurs parcours ou épreuves sont proposés à l'équipe. L'ordre dans lequel ils sont résolus n'a pas d'importance, mais ils donnent tous un élément de réponse qui devra être combiné aux autres pour réussir l'objectif principal. Il existe aussi plusieurs types de modèles hybrides qui combinent le parcours linéaire et le parcours ouvert. Ce que Nicholson nomme le *path-based* est un modèle hybride simple où il y a plusieurs parcours linéaires qui mènent à un parcours ouvert. Le modèle pyramidal ou encore le modèle multilinéaire sont des exemples de parcours hybrides complexes. Les enchaînements de modèles linéaires et ouverts peuvent prendre des formes aussi variées que le concepteur le souhaite.



(Fig.1, Wiemker et al. 2015)

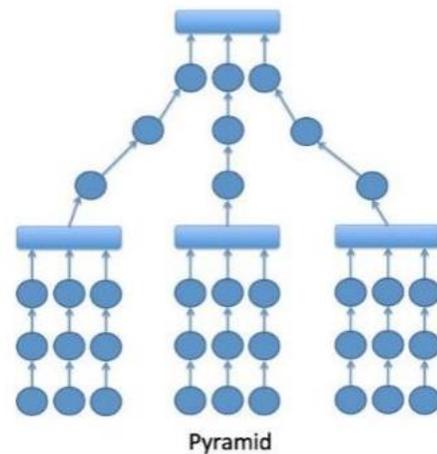


Figure 9: A Pyramid puzzle structure

(Fig.2, Nicholson, 2015, p.18)

Comme mentionnées précédemment dans ce texte, les épreuves contribuent à la construction de la narration et à l'expérience immersive du joueur. Elles viennent aussi chercher des habiletés mentales et physiques ainsi que la sollicitation de certaines compétences. Le fait de jouer en équipe et d'avoir un temps limite de jeu demande une bonne gestion du temps, de la communication et de la stratégie. Par exemple, les joueurs doivent se distribuer des tâches de manière logique pour réussir. L'équipe se retrouve dans une situation où il y a une problématique à résoudre et elle doit trouver elle-même les choses à faire. Pour ce faire, l'observation de son environnement est souvent la première étape. Il faut chercher des objets, des images ou des textes dans la salle qui donneront ensuite des indices sur les épreuves à résoudre. C'est donc dire qu'avant même de résoudre des épreuves il faut les trouver.

Les épreuves stimulent la logique (suite à compléter, calculs mathématiques, énigmes, labyrinthes...), la motricité (assembler des objets, atteindre une cible, faire des mouvements de coordination, défaire des cordes ou des chaînes...), la sensorialité

(observation de trame visuelle, deviner par le sens du toucher, sentir et goûter des choses, écouter des enregistrements...), la communication (communiquer avec son équipe à travers un mur, interagir avec des acteurs...), la créativité et l'imagination (utiliser des objets de manière inusitée) et le langage (décrypter les symboles à l'aide de chartes ou de livres, traduire dans une autre langue, puzzles avec des mots). Les exemples d'épreuves sélectionnés viennent de l'étude de 2015 de Nicholson et de nos propres observations, mais elles peuvent prendre une multitude de formes. Un bon jeu d'évasion incorpore une variété de défis qui amènent les joueurs à penser de diverses manières :

Escape rooms encourage players to think creatively and engage in critical thinking. Solving a puzzle and ultimately winning will require individuals to work on the puzzles using multiple approaches to knowledge. For example, one may need to work on a math problem, but then proceed to visually processing a circuit and finally end up classifying a series of objects. Escape rooms differ with the challenges it gives to players, but each escape room encourages players to think differently, unconventionally, and from a new perspective. (Wiemker et al, 2015)

La variété des épreuves invite aussi à coopérer. Que ce soit parce que chacun met en branle ces forces pour aider l'équipe, mais aussi parce que certains défis demandent que toute l'équipe participe; par exemple en appuyant simultanément sur des boutons. C'est pour cette raison d'ailleurs que les entreprises se tournent de plus en plus vers ce genre d'activité qui favorise la cohésion et l'esprit d'équipe (*Team building*).

#### 1.2.4. Les joueurs

Les jeux d'évasion sont conçus pour être joués en équipe puisque les épreuves sont souvent nombreuses, elles demandent une variété d'habiletés et elles misent sur la coopération. Dans certains cas, les équipes sont formées de personnes qui ne se connaissent pas, il faut alors prévoir que les joueurs prendront un peu de temps pour apprendre à se connaître. Dans la majorité des cas, les équipes réservent en groupe et se connaissent déjà, les joueurs se sentent généralement plus à l'aise et sont plus productifs (Nicholson, 2015, p. 11). La taille des équipes peut varier selon les besoins

du jeu (niveau, nombres d'épreuves, épreuves coopératives...), de la narration et de la taille de la salle :

The average team size overall is 4.58 people. Teams in Europe are the smallest, with an average of 3.98, while teams in North & South America are the largest, with an average of 6.07. Overall, the average minimum size per team is about 3 people and the average maximum team size is slightly over 7 people. (Nicholson, 2015, p. 11)

Les joueurs viennent pour vivre une expérience ludique, mais aussi pour vivre une expérience sociale. Certains joueurs recherchent une compétitivité en choisissant les salles qui ont un faible succès de réussite. Toujours selon l'étude de Nicholson, les joueurs viennent entre amis, en famille ou avec des collègues de travail. Il dénote que 37% des groupes ont au-dessus de 21 ans, 14% des groupes sont des familles, 19% des groupes ont moins de 21 ans, 19% sont des groupes corporatifs et 11% sont des couples (Nicholson, 2015, p. 8). Nous constatons que les jeux d'évasion attirent une grande variété de public et sont populaires autant auprès des enfants, des adolescents que des adultes.

#### 1.2.5. Le maître de jeu

Celui qui guide les joueurs dans leur aventure est appelé le maître de jeu. Il peut prendre différentes formes. Que ce soit un personnage qui est dans la salle ou un employé qui est à l'extérieur, le rôle du maître de jeu est d'introduire la narration ou la thématique, d'expliquer les consignes et les règlements, de donner des indices, de guider les joueurs et de faire un débriefing en fin de jeu. Pendant le déroulement du jeu, il assiste les joueurs qui sont bloqués et éprouvent des frustrations en leur donnant des indices, et non des solutions. Selon le niveau de difficulté du jeu, les joueurs ont droit à plus ou moins d'indices. Le fait de prendre des indices peut aussi avoir une influence sur le temps. Par exemple, un indice réduit le chronomètre d'une minute. Si le maître de jeu n'est pas dans la salle, les joueurs peuvent communiquer avec lui par divers moyens : caméras et micros, walkie-talkie, téléphone, interphone ou encore un

papier glissé sous la porte (Wiemker et al., 2015). Loïs Forcioli-Conti, concepteur de jeu à Échappe-toi Montréal, opte généralement pour l'intégration d'un personnage directement dans la salle puisqu'en plus de remplir le rôle du maître de jeu, le personnage ajoute un élément immersif (Forcioli-Conti, 2018).

#### 1.2.6. Le débriefing

Lors de notre entrevue au Musée de beaux-arts de Montréal avec Loïs Forcioli-Conti, il a insisté sur l'importance du débriefing. Cette étape n'est pas à sous-estimer puisqu'elle permet de faire du renforcement positif afin que le joueur reparte dans un état optimiste malgré le fait qu'il ait pu rencontrer des embûches ou qu'il n'ait pas atteint l'objectif (Forcioli-Conti, 2018). Le maître de jeu va alors souligner les bons coups des joueurs tout en expliquant ce qui a été moins bien réussi. De cette manière les joueurs sortent du jeu en ayant compris toutes les épreuves. Une photo de l'équipe est généralement prise afin de faire de cette expérience un souvenir positif vécu collectivement. Le débriefing est aussi une manière de marquer un retour à la réalité. Les joueurs aiment parler de leur expérience avec leur équipe. La discussion peut d'ailleurs continuer bien après le jeu.

#### 1.3. De nouvelles avenues pour les jeux d'évasion grandeur nature : du divertissement à l'éducation

Par ses thématiques immersives qui engagent le joueur ainsi que par la coopération et les épreuves qui sollicitent des habiletés et des compétences, les jeux d'évasion grandeur nature ont suscité l'intérêt d'autres milieux que celui du divertissement. Le milieu de l'éducation y a vu un potentiel puisque les jeux d'évasion traditionnels offrent déjà des thématiques qui informent sur des sujets historiques,

géographiques, culturelles ou encore scientifiques. Nicholson donne quelques exemples :

Some examples include the Ontario Gold Rush of 1866 (Escape Maze in Peterborough, Ontario), the fall of the Berlin Wall (Make a Break Berlin), the relevance of the structure in which the escape room was located such as a stock exchange (Sherlocked Mystery Adventures, Amsterdam), or the activities of political leaders (Cuban Crisis, Escapology, Orlando). [...] A few rooms used concepts of science such as astronomy and chemistry. Other rooms required players to engage with concepts from literature, such as folk tales, Sherlock Holmes, or Shakespeare. As many rooms use different forms of encoding messages, players may have an opportunity to learn how to translate semaphore, Morse code, braille, or cipher systems used. (Nicholson, 2015, p 25)

L'apport des jeux, notamment des jeux vidéo, à l'éducation et à la pédagogie est un sujet maintefois étudié. Louise Sauvé, Lise Renaud et Mathieu Gauvin, ont recensé et analysé les écrits entre 1998 et 2005 sur les jeux, dont ceux de simulation, pour mettre en lumière les impacts du jeu sur l'apprentissage. Voici ce que font ressortir les auteurs :

Des études (Jones, 1998 ; Baranowski et al., 2003) démontrent que les jeux mettent en place des conditions favorables à l'apprentissage, notamment la rétroaction, l'interaction et la participation active des apprenants. D'autres soulignent que les jeux ont un impact certain sur l'apprentissage cognitif, affectif et psychomoteur (Maricopa Center for Learning and Instruction, 1999 ; Jubiebo et Durnford, 2000 ; Bartholomew, Parcel, Kok et Gottlieb, 2001 ; Garris, Ahlers et Driskell, 2002 ; Shaftel, Pass et Schnabel, 2005). Selon ces études, le jeu motive l'apprenant, structure et consolide les connaissances, favorise la résolution de problèmes et influence le changement des comportements et des attitudes des jeunes. (Sauvé, Renaud, Gauvin, 2007, p.90)

De leur côté, Fabien Fenouillet, Jonathan Kaplan et Nora Yennek écrivent sur les *Serious games*. Il s'agit d'un concept qui existe dans le monde du jeu vidéo depuis plus de dix ans et qui consiste à utiliser les jeux vidéo pour divertir, mais aussi de répondre à une utilité autre, notamment l'enseignement. (Fenouillet, Kaplan, Yennek, 2009, p.42). Contrairement au jeu de simulation ou encore aux tutoriels, le serious game comporte une dimension de plaisir qui selon les auteurs est une source de motivation importante pour les apprenants. Le jeu peut être modulé pour créer des situations

d'apprentissages qui rendent l'apprenant actif. Par l'aspect ludique du jeu, l'apprenant intègre les notions de manière positive puisque l'effort est récompensé par un objectif précis à atteindre, ce qui motive la persévérance.

Pour exemplifier la manière dont les jeux d'évasion sont utilisés par le milieu de l'éducation nous avons sélectionné quelques cas. Ceux-ci mettent en lumière les avantages et les limites de ce jeu pour l'apprentissage. Tout comme dans ces exemples, nous nous intéresserons plus loin à la façon dont ce jeu peut s'adapter à différents environnements ainsi que son potentiel sur le plan de l'apprentissage, de la consolidation ou encore de la rétention de l'information.

Tout d'abord, le service d'accompagnement aux pédagogies innovantes et à l'enseignement numérique de l'Université Sorbonne Paris Cité, SAPIENS, a mis sur pied, en septembre 2016, le concept de *LearningScape*. Des chercheurs et des enseignants ont été appelés à participer à un jeu d'évasion qui leur permettait de découvrir de nouvelle méthode de pédagogie. L'objectif de SAPIENS est : « [...] de créer un modèle transposable, adaptable et ouvert à d'autres structures éducatives afin d'aider celles-ci à diversifier les activités d'apprentissages pour faire émerger dans un contexte encourageant et non discriminant de nouvelles qualités d'apprentissages comme la créativité, la réactivité, l'adaptabilité... » (SAPIENS, 2017). Les joueurs étaient plongés dans un scénario : « [...] ils doivent sortir du cauchemar d'une jeune professeure, stressée par la perspective de son premier cours et angoissée à l'idée de ne pas être à la hauteur. Ils doivent progresser dans le rêve en résolvant des énigmes, dont les solutions sont les réponses aux interrogations et aux angoisses de Camille : comment motiver mes étudiants ? (Doladille, 2017). » La séance d'essai du jeu a été suivie d'un débriefing. Dans une vidéo disponible sur le site de SAPIENS, les participants et les concepteurs font ressortir les avantages des jeux d'évasion pour l'apprentissage. Parmi ces commentaires, il est soulevé le fait que l'apprentissage par le jeu laisse place à l'erreur sans jugement, que le jeu stimule la créativité, éveille la

curiosité. Il permet d'apprendre des uns et des autres, de vivre une expérience commune. Il est aussi mentionné que c'est un format qui s'adapte bien à une classe et que les énigmes font appel à tous les sens et à tous les modes d'apprentissages (cognitif, émotif et sensitif).

De leur côté, dans le texte *Escape classroom : un escape game pour l'enseignement*, Gaëlle Guigon, Jérémie Humeau et Mathieu Vermeulen s'intéressent à une expérience de jeu d'évasion nommé *escape classroom* réalisée dans le cadre d'un cours d'optimisation combinatoire faisant partie d'un module d'aide à la prise de décision pour l'informatique. L'*escape classroom* permet aux étudiants de mettre en pratique la théorie apprise afin de renforcer la compréhension de différents algorithmes. Des formulaires ont été distribués à différents moments aux élèves : avant la séance pour évaluer les connaissances des élèves, juste après la séance afin de connaître leur ressenti et savoir si l'acquisition des connaissances s'est faite facilement et, un dernier formulaire remis après un débriefing durant lequel l'enseignant pouvait revenir sur les énigmes du jeu. Ce dernier formulaire visait à évaluer l'apport du débriefing sur les connaissances des apprenants. Les élèves devaient évaluer sur une échelle de 0 à 5 l'innovation, la collaboration, l'application des notions du cours, le défi et l'aspect ludique. Les résultats de l'étude démontrent que l'activité est appréciée par les élèves et qu'elle a facilité leurs apprentissages. Les enseignants remarquent aussi que les élèves qui comprenaient une énigme l'expliquaient aux autres membres de l'équipe. Le jeu leur donnait confiance en leur capacité et leur permettait de verbaliser, voire même de vulgariser certaines notions. Dans le cas du jeu d'évasion, l'apprentissage serait favorisé par l'action concrète et la simulation (Guigon, Humeau et Vermeulen, 2017, p. 10).

Plus familiers avec la recherche sur internet, les auteurs du chapitre « The experience of adopting game-based learning in library instruction », Hsu, Cheng et Huang affirment que les étudiants se servent de moins en moins de la bibliothèque. Un

groupe test de 17 étudiants a été formé. La seule consigne donnée est de s’amuser et de suivre les consignes de l’ordinateur de poche (*Personal Digital assistant*) qui leur a été remis. Trois jours plus tard, les étudiants sont appelés pour faire une entrevue. Ils ne savent pas qu’ils seront aussi évalués sur les connaissances acquises lors du jeu. Le test comporte quatre catégories de vingt questions. La moyenne des étudiants fut de 87, 94% (deux ont eu un score parfait). En général, les élèves avaient appris à utiliser la bibliothèque, chercher des livres, mais n’avaient pas retenu les règles et les politiques. Le questionnaire a servi à évaluer leurs connaissances alors que l’entrevue a permis d’évaluer leur appréciation de l’activité. De manière générale, une des frustrations ressenties est qu’ils ont manqué de temps puisque la bibliothèque est grande. Le stress ne leur a pas permis d’apprécier le contenu de l’activité. Bien que l’on ne connaisse pas les détails du jeu et que l’échantillon est très petit, il demeure toutefois intéressant de s’interroger sur la gestion du temps et du stress. Faisant partie intégrante du jeu d’évasion, le temps est un facteur qui peut motiver un joueur compétitif, mais peut aussi devenir une entrave lorsque l’objectif est d’apprendre. Dans ce cas-ci, les joueurs n’étaient pas en équipe et il n’y a pas eu de débriefing en fin de jeu. Cela a pu faire une différence par rapport aux autres cas où la notion de temps n’a pas été soulevée.

La compagnie Breakout EDU, fondée en 2015, offre des *Escape Room Kit* qui permettent aux enseignants de mettre en place un jeu d’évasion dans leur classe selon diverses thématiques et pour tous les niveaux scolaires. Elle met à la disposition des enseignants une plateforme qui contient une série de boîtes avec des épreuves et des cadenas à débarrer. Elle rappelle d’ailleurs l’importance du débriefing:

Since escape rooms have a debrief period when the game concludes there is a perfect opportunity for an educational discourse. During this part of the game experience players can talk through how they solved the puzzles and what aspects of the puzzles proved difficult. This can naturally lead into a Socratic discourse amongst the educator, designer, and players. If so desired, educators can create a list of discussion questions about the educational connections beforehand. (Wiemker et al. 2016, p. 15)

Dans une étude réalisée en 2018 par Nicholson sur les jeux de Breakout EDU, l'analyse de 40 de leurs 150 jeux disponibles en mars 2016 témoigne d'une narration lacunaire. La moitié de ces jeux d'évasion sont des séries d'épreuves qui ne servent aucuns autres propos ou raisons que répondre à des puzzles pour débarrer des boîtes. La compagnie *Education Immersion Center* aurait selon Nicholson mieux réussi à créer des scénarios immersifs à adapter en classe. L'activité se déroule sur trois jours et les élèves créent eux-mêmes leurs personnages ainsi que leurs costumes qui évolueront au fur et à mesure que la narration se développe (Nicholson, 2018).

En somme, les cas présentés nous permettent de constater que les jeux d'évasions peuvent prendre la forme d'un espace, en l'occurrence la classe, que l'on décore et met en scène. Il peut aussi se présenter sous forme de boîtes ou de stations de défis à résoudre dans un temps limité. Finalement, il peut aussi être fait sur une plateforme numérique qui offre des défis et accompagne l'élève dans ces déplacements dans un espace physique tel que la bibliothèque par exemple. Les jeux d'évasion seraient utiles pour consolider des apprentissages, mais s'avèreraient aussi pertinents pour apprendre de nouvelles notions puisqu'ils stimulent la curiosité, la motivation, l'enseignement par les pairs et rencontre tous les modes d'apprentissages. Pour que le jeu en soit un ludique et engageant pour l'élève il faut qu'il soit immersif et propose une trame narrative. La phase de débriefing s'avère encore plus importante que dans les jeux d'évasions traditionnels puisqu'elle sert à la fois à valoriser un sentiment positif de l'expérience, mais c'est également ce moment que les enseignants peuvent expliquer ou approfondir des notions en se basant sur l'expérience que vient de vivre l'élève.

Les jeux d'évasion grandeur nature ont connu une popularité grandissante depuis l'ouverture de la compagnie SCRAP au Japon en 2007. Les diverses inspirations qui ont servi les concepteurs nous permettent de comprendre le contexte dans lequel les jeux d'évasion s'inscrivent. S'ils ont des points communs avec d'autres jeux, films

ou encore lieux thématiques, ils combinent des éléments qui leur octroient un caractère spécifique. Les concepteurs élaborent un jeu qui est à la fois ludique par sa thématique et sa narration, compétitif par l'utilisation de la course contre le temps, cognitifs et physiques par une variété d'épreuves et, sociaux puisqu'il s'agit d'un jeu qui demande un grand esprit d'équipe. Ces traits caractéristiques n'ont pas d'objectifs pédagogiques puisqu'il s'agit d'un contexte de divertissement. Néanmoins, les quelques cas présentés en fin de chapitre ont permis de démontrer que l'aspect ludique, les épreuves, le travail d'équipe ainsi que le débriefing sont des aspects du jeu qui se prêtent bien au milieu de l'éducation.

## CHAPITRE 2

### LA MUSÉOLOGIE ET LES JEUX D'ÉVASION GRANDEUR NATURE

Nous verrons dans ce chapitre qu'il y a de nombreux parallèles entre certaines stratégies muséologiques déjà en place depuis plusieurs années dans les musées et les caractéristiques du jeu d'évasion que nous avons précédemment soulevées. Ces points communs mettent en lumière des similitudes qui nous permettent d'estimer les raisons de l'intérêt des musées pour les jeux d'évasion ainsi que leur potentiel de mise en valeur. Des objectifs éducatifs et économiques poussent le musée à rendre l'expérience de visite toujours plus dynamique et démocratique.

#### 2.1. Immersion et interaction

Les notions entourant l'immersion, l'interaction et l'expérience au musée se développent depuis les années 1970 dans une volonté d'innovation et de démocratisation culturelle. Alessandra Mariani, dans le texte « Pratiques interactives et immersives : pratiques spatiales critiques de la réalité augmentée de l'exposition », dresse un portrait de l'avènement et de l'évolution des expositions immersives. Elle débute par les installations des artistes dans les années 1970 jusqu'à la réalité augmentée d'aujourd'hui, en passant par des notions de muséologie de point de vue et de dispositif interactif (Mariani, 2012). Tout comme les expositions qui prônent une muséologie participative centrée sur l'apprentissage et le plaisir du visiteur, les jeux d'évasion ont eut aussi recourt à l'immersion et à l'interaction pour créer une expérience marquante, le plonger dans un état de *flow*. Stephen Bitgood, a entrepris une étude en 1990 auprès de 241 visiteurs qui est publiée dans l'ouvrage *The role of simulated immersion in exhibitions*. On y retrouve une définition de l'exposition immersive ainsi que les facteurs nécessaires à sa mise en place. Parmi ces facteurs

plusieurs sont similaires à ceux du jeu d'évasion grandeur nature : l'utilisation de l'espace physique (*Physical Space*), la polysensorialité (*Multi-sensory Simulation*), l'utilisation du temps réel, mais aussi d'un temps fictif liés à la mise en scène (*Use of Time*), des interactifs qui permettent des rétroactions (*environmental feedback*), la création d'imageries mentales en s'imaginant dans la peau d'un personnage ou dans une autre époque (*Prompted Mental Imagery*), être compréhensible et significatif (*Meaningful and Understanding*) et avoir des effets d'ambiances créés par la lumière (*Lighting Effect*) (Bitgood, 1990, p. 5-7). L'exposition immersive a donc la faculté ou du moins l'objectif de faire entrer le visiteur dans un univers. Par des décors et une scénographie, elle imite ou rend compte d'une époque, d'un lieu ou encore d'une idée. Les dispositifs interactifs, de leurs côtés, sont généralement intégrés dans les expositions pour créer un lien avec le visiteur et le rendre actif. Qu'ils soient mécaniques ou numériques, ils ajoutent des informations à l'exposition, consolident des apprentissages par des questionnaires ou des jeux et/ou ajoutent des éléments sensitifs. Par l'immersion et l'interaction, le visiteur est non seulement invité à regarder des objets, mais il prend part à une thématique et vit une expérience singulière.

## 2.2. Expérience, ludification, spectacularisation et disneylandisation des musées

Mais pourquoi les musées veulent-ils créer une expérience marquante pour le visiteur? Cette idée semble s'inscrire dans une logique éducative et économique.

### 2.2.1. Valeur éducative

L'expérience est reliée directement à l'apprentissage puisqu'il s'agit d'un processus interactionnel entre l'individu et le monde. C'est en vivant des expériences que l'individu, sur son monde et sur lui-même encode des informations et développe des connaissances et des compétences qui peuvent être d'ordre cognitif, affectif ou émotionnel (Schaeffer, 2015). Jean-Marie Schaeffer dans l'ouvrage *L'expérience à*

*l'œuvre*, rend compte de la dimension phénoménologique et culturelle de l'expérience. Ainsi l'expérience serait un rapport à notre monde qui permet de l'appréhender autant de manière collective qu'individuelle et donc de prendre part à la formation des connaissances et des identités. L'expérience est reliée à un vécu qui implique tout le corps incluant les aspects cognitif, sensitif, affectif et social. En se prononçant sur les expositions immersives, Mariani fait ressortir des avantages cognitifs et sensitifs:

«il est possible de stipuler que les sens et la sensation peuvent affiner notre perception du monde, mais ne peuvent à eux seuls créer de la signification, parce que la production de communication (œuvre d'art, exposition, aménagement spatial, etc.) induit la signification. [...] Lors du transfert de l'information à la mémoire (ou aux mémoires), nous serions plus enclins à reconnaître ce que nous avons déjà expérimenté ou perçu. Cette « reconnaissance » serait une des sources montrent que « l'acte cognitif n'est pas le simple miroir d'une réalité objective externe, mais plutôt un processus actif, enraciné dans notre structure biologique, par lequel nous créons véritablement notre monde d'expérience ». Conséquemment, il est possible de comprendre que la perception polysensorielle mène à une activité cognitive plus rapide, plus complète et plus satisfaisante pour le visiteur participant. Il faut insister sur le terme « participant », parce que c'est ce que ce mécanisme propose : la participation du visiteur afin qu'il puisse vivre l'expérience » (Mariani, 2012, p. 66-67).

Stephen Bitgood abonde dans le même sens. Il affirme que l'immersion rend l'exposition plus attirante, plus intéressante et fait plus facilement de sens pour le visiteur (Bitgood, 1990, p.3).

L'éducation muséale suit les tendances dans le milieu de l'éducation formelle. La notion d'apprentissage par l'expérience et le ludique ont été abondamment théorisés dès la fin du XXe siècle notamment par des auteurs tels que Jonh Dewey, Jean Piaget, Gilles Brougère ou encore Lev Vygotski. Par sa théorie du constructivisme, qui a révolutionné le monde de la pédagogie, Piaget considère la connaissance non comme un état, mais comme un processus d'adaptation en constante évolution. Selon lui, il existe des structures de connaissances qui nous permettent d'organiser les données de l'expérience ou de les restructurer (Gauthier, Tardif, 2005, p. 337). La connaissance n'est pas perçue comme quelque chose de cumulatif, mais plutôt comme quelque chose d'organique et constamment régulé par les expériences; elles doivent donc être au centre de l'apprentissage. Piaget avance qu'il y a deux types d'expériences.

L'expérience physique qui consiste à extraire des connaissances à partir d'objets ou d'environnements physiques et l'expérience logico-mathématique qui renvoie aux connaissances que l'apprenant tire de ses activités suite à ses observations. Tel qu'il a été démontré dans le chapitre précédent, l'avantage des jeux d'évasion en éducation est de permettre d'interagir avec un environnement concret et de miser sur l'observation ainsi que la logique de l'apprenant. Dans le domaine de la muséologie, Georges E. Hein s'inspire du constructivisme pour comprendre et expliquer l'apprentissage dans le musée. L'idée du musée constructiviste est reprise chez plusieurs auteurs, notamment chez Carole Henry dans le livre *The museum experience, The discovery of meaning*: « In the constructivist view of museum, learning is no longer focused on a finite body of knowledge to be conveyed to a passive and appreciate museum visitor but instead is actively constructed by that visitor in relation to what they already know about the world. » (Henry, 2010, p. 31) Elle ajoute que le musée va chercher à mettre en place des stratégies pour capter l'imagination, provoquer la réflexion, stimuler la créativité et connecter avec les expériences antérieures des visiteurs (Henry, 2010 p. 31).

### 2.2.2. Valeur économique et de rayonnement

Cyril Leclerc s'intéresse aux publics du musée, à ce qui le motive à participer à des activités culturelles dans l'article intitulé *Une expérience ou rien? Qu'est-ce qui motive les publics culturels?* En se basant sur des études, il remarque que les publics culturels est à la recherche d'un moment qui lui fera oublier son quotidien et partager un moment avec ces proches. Selon lui, le musée devrait miser sur l'hédonisme, le symbolisme et la dimension sociale. Geneviève Angio-Morneau, directrice artistique chez GSM Project, explique que le musée est en compétition avec le monde du divertissement puisque les visiteurs viennent sur leur temps libre. Ainsi les activités ludiques dans les musées offrent la possibilité de passer du temps de qualité entre amis et en famille (Angio-Morneau, 2019). Le jeu d'évasion grandeur nature répond à ces critères puisqu'il fait vivre une expérience singulière et ludique en compagnie des

membres de son équipe. Cette logique de consommation liée à l'expérience oblige le musée à constamment diversifier son offre. D'ailleurs, dans les dernières années, les musées ont développé des activités sous la forme de *Pop-up attraction*. Par leur caractère éphémère et flexible, elles permettent de suivre les tendances et les modes en créant des évènements qui rassemblent un large public sur une courte durée (Angio-Morneau, 2019). Cette vision plus marketing du musée travestie les fonctions traditionnelles du musée : « Introduire une démarche marketing dans le musée reviendrait par conséquent – selon les contempteurs – à gérer le musée en fonction des souhaits des visiteurs et à négliger les objectifs de recherche et de conservation (Tobolem, 2005, p. 239) ». Raymond Montpetit parle d'« entertainment economy » ou d'« experience economy » dont la conséquence première pour les musées est de brouiller les frontières entre le divertissement et le non-divertissement (Montpetit, 2005, p.122). Le musée est maintenant un établissement multifonctionnel qui offre des expériences mémorables : « Et comme l'expérience mise sur les sensations éprouvées, elle se révèle dans la durée d'une visite, d'où sa capacité à devenir mémorable. Plus une expérience interpelle efficacement les sens, plus elle sera mémorable. » (Montpetit, 2005, p. 123).

Le brouillage des frontières entre culture savante et culture populaire, entre culture et loisir, entre éducation et divertissement a fait naître l'expression *edutainment* qui provient : de préoccupation pédagogique (*education*) par des moyens de divertissement (*entertainment*) (Tobolem, 2005, p.263). Dans un même ordre d'idée, venant du milieu du marketing, le concept de ludification ou gamification fait son apparition en 2008 (Euzévy, Lallement, Machat et Passebois-Ducros, 1997, p. 2) Florence Euzévy, Jeanne Lallement, Sarah Machat et Juliette Passebois-Ducros définissent la ludification comme « un processus qui consiste à utiliser les éléments fondamentaux d'un jeu (challenge, compétition, cumul de points, dépassement de seuils et de niveaux, esprit ludique...) dans un contexte autre que celui d'un jeu» (Euzévy, Lallement, Machat et Passebois-Ducros, 1997, p.1). À la fois outil de

marketing servant à capter l'attention du consommateur, à l'engager dans une expérience de marque ou à créer un attachement à un produit, la ludification a aussi comme fonction de stimuler la curiosité, l'envie d'apprendre et la rétention de l'information. Les auteures établissent cinq dimensions constitutives que nous pouvons relier au jeu d'évasion grandeur nature: l'existence d'un challenge à accomplir, la présence de gratification (si l'expérience est gratifiante l'individu à tendance à la reproduire), la présence d'une histoire, d'une mise en scène ou d'un scénario autour duquel le jeu se déroule, l'existence d'une communauté qui compétitionne et collabore pour atteindre les objectifs (bénéfices sociaux, sentiment d'appartenance, échanges) et la présence d'interactions entre le jeu et la réalité.

La spectacularisation des musées change la vocation traditionnelle du musée. Le terme disneylandisation, qui réfère au parc à thème de Disneyland, est utilisé pour désigner plusieurs choses, mais on le retrouve fréquemment pour faire écho à l'ambiguïté entre culture et loisir. Claire Casedas, dans le texte *La Disneylandisation des musées : expression en vogue ou concept muséologique*, dresse des définitions de l'expression. Elle renvoie autant à la panoplie de services qui se rattachent maintenant au musée tel que les animations, la boutique souvenir, les restaurants, qu'à une démarche muséale qui privilégie l'expérience, l'émotion et la découverte par les sens. Et ce, parfois au détriment du contenu scientifique (Casedas, 2011, p.8). La spectacularisation et la disneylandisation sont des termes qui se rapprochent fortement dans leur concept et sont généralement employés de manière péjorative. Casedas conclut son texte en écrivant :

Ainsi, la disneylandisation muséale pourrait correspondre à une appropriation par le musée des moyens employés dans d'autres industries culturelles comme dans les parcs de loisirs aux thématiques approchantes. Mais si dans sa volonté d'offrir de l'émotion et du rêve à son public, le musée emploie des moyens proches ou similaires aux parcs, s'agit-il pour autant qu'il en adopte l'esprit et toutes les valeurs ? (Casedas, 2011, p. 8).

Les résultats de l'*edutainment*, de la ludification et de la disneylandisation ne sont pas toujours concluants et ne font pas l'unanimité puisque le musée entre alors en concurrence avec le monde des loisirs (Tobolem, 2005, p. 263). Ainsi, par des pressions grandissantes des retombées économiques, le musée serait devenu depuis les vingt dernières années un secteur à but non lucratif fonctionnant dans une logique de marché en raison de l'offre des biens et de services matériels et immatériels qu'il propose (Tobolem, 2005, p. 22). L'objectif est donc d'attirer un large public en intégrant du sensationnel, de l'émotion et du spectaculaire dans les expositions. Serge Chaumier écrit à ce sujet qu' :

il est banal de rappeler que le registre des loisirs et celui de la culture se sont alors confondus au point d'en faire parfois des synonymes. Le concept même de pratique culturelle a abaissé le rapport à la culture à une activité comparable à une autre, et ce qui était connoté autrefois comme un arrachement de soi vers d'autres sphères, un dépassement, littéralement une émancipation est ramenée désormais à être seulement une occupation du temps libre. [...] À l'instar du monument historique dont l'immobilisme énerve, il faut transformer le lieu, au point que le contenu premier devienne parfois un véritable décor au profit d'autres choses. Il s'agit d'en faire un espace de vie, de détente et d'exploration pour que chacun puisse y trouver un motif de satisfaction, si ce n'est d'épanouissement (Chaumier, 2011, p.75-76).

Bien que le potentiel éducatif des jeux d'évasion ait été démontré, l'utilisation de la fiction peut parfois engendrer des confusions chez le visiteur entre ce qui relève de l'information scientifique et ce qui relève de l'imaginaire. Amy Schaffman, responsable de l'éducation au Augusta museum of history (Georgie, États-Unis) a présenté le jeu d'évasion *Murder at the mill* qu'elle et son équipe ont mis en place dans l'exposition couvrant la période de 1875 à 1900. Une fois le lieu choisi, l'équipe a fait des recherches pour trouver une histoire parmi les archives qui serait une bonne intrigue pour développer un jeu. L'histoire d'un crime au moulin est ressortie et bien que les dates du réel évènement ne concordaient pas avec la période de la salle d'exposition, l'équipe a décidé de travestir un peu l'histoire en changeant les dates afin que le tout soit cohérent (Schaffman, 2017). L'enjeu pour les musées devient alors de « trouver un équilibre entre le spectaculaire et le scientifique, entre le divertissement et

le message ludique, tout en s'appuyant sur ce qui fait la spécificité des musées, c'est-à-dire la détention d'objets originaux » (Tobolem, 2005, p. 227).

### 2.3. Le faux, la mise en scène et la fiction

L'exposition immersive tout comme la ludification des espaces muséaux nous amène à nous questionner sur l'utilisation de la mise en scène et de la fiction dans la mise en valeur du patrimoine; puisque comme nous venons de rappeler la spécificité du musée est de présenter des objets originaux. Considérant que le jeu d'évasion grandeur nature requiert que les joueurs manipulent des objets et que dans un contexte muséal, on ne peut pas toucher les artefacts, l'utilisation de facsimilés ou d'objets d'époque commun (peu précieux) devient une solution (Schaffman, 2017). Émilie Flon (2012) met en question la notion d'authenticité comme caractéristique du musée et il met en lumière l'utilisation du faux comme élément discursif.

Emilie Flon, dans le livre *Les mises en scène du patrimoine savoir, fiction et médiation*, part des critiques et des craintes de la spectacularisation du patrimoine dont il a été question précédemment pour réfléchir la mise en scène et la fiction dans un contexte de patrimoine historique et archéologique et en faire ressortir des aspects positifs. Tous les concepts muséologiques abordés jusqu'à maintenant, de même que le jeu d'évasion grandeur nature, on recourt à des mises en scène, des objets construits, des facsimilés, des décors, des personnages, des récits, etc. Flon fait une analyse d'une série de dispositifs d'exposition qui utilisent des modalités de mise en scène et de fiction. Son analyse tend à démontrer que « Si cette mise en scène et les dispositifs d'exposition tiennent compte et mettent en valeur l'authenticité du patrimoine, il est possible que les rapports entre fiction et patrimoine ne soient plus fondés sur un antagonisme, mais sur une complémentarité.» (Flon, 2012, p.87). En effet, la mise en scène et la fiction peuvent permettre de réduire la distance entre des espaces-temps. Elles aident la fabrication de sens en mettant les éléments en cohérence et surtout elles

permettent aux visiteurs d'entrer dans une relation symbolique avec ce qu'il voit. Elle va même jusqu'à dire qu'elles peuvent être un amplificateur de la narration et peuvent être porteuses d'une plus grande authenticité : « La découverte de cet univers à travers l'espace synthétique devient l'objectif de la visite, qui n'est donc pas prioritairement de contempler des objets ou de comprendre un savoir (Flon, 2012, p 71). » Elle ajoute qu' : « Ainsi dans une exposition d'archéologie fondée sur des reconstitutions, celles-ci pourraient devenir plus réelles et plus signifiantes pour les visiteurs que les traces de la réalité passée (les vestiges authentiques) qui apparaîtraient soudain triste ou pourvue d'un moindre intérêt. L'expérience de visite primerait alors sur la découverte d'authentiques objets d'archéologie. » (Flon, 2012, p. 59). En regard de cette affirmation, nous pouvons avancer que la thématique, la narration et l'immersion dans les jeux d'évasion sont garantes du degré de réalisme et d'engagement dans l'univers créé pour les jouer. Lorsqu'ils sont en lien avec la mission du musée ou du site historique, les jeux d'évasion par ces mises en scène immersives et ces éléments fictionnels peuvent servir le visiteur dans sa compréhension et son appréciation du contenu, du lieu, des artefacts ou des œuvres. Tout comme les expositions immersives, le jeu d'évasion crée des expériences sensibles et significatives qui sont plus marquantes pour le visiteur.

L'immersion et les dispositifs interactifs font partie des stratégies muséologiques employées depuis déjà plusieurs décennies. Cela a mis en évidence la notion d'implication ainsi que de l'expérience du visiteur dans les expositions. La notion d'expérience a été abordée dans ce chapitre sous l'angle éducatif, économique et de rayonnement. Dans les théories éducatives, desquels s'inspirent les musées, le fait de prioriser la création d'expériences en sollicitant tous les sens est gage d'une plus grande motivation chez l'apprenant et d'un encodage qui permet une rétention de l'information plus ancrée. En mettant en scène des expériences, le musée tend à charmer le public par des expositions, dont des mises en scène spectaculaires et des activités ludiques (chasse au trésor, jeux vidéos, théâtre, événements *pop-up*, etc.). En

suivant les tendances et les désirs des visiteurs, l'écart entre culture savante (musée) et culture populaire (divertissement) rétrécit et devient de plus en plus flou. Le musée entre dans une logique de marché qui est en compétition avec le monde du divertissement bien qu'il demeure un organisme sans but lucratif (OSBL). Si certains y voient un danger pour l'avenir des musées, d'autres considèrent que c'est une manière pour celui-ci d'évoluer et de s'adapter aux besoins de la société.

## CHAPITRE 3

### LES JEUX D'ÉVASION GRANDEUR NATURE DANS UN CONTEXTE MUSÉAL ET PATRIMONIAL

Peu d'études approfondies ont été réalisées sur le sujet des jeux d'évasion grandeur nature dans un contexte muséal. Le prochain chapitre fait état des recherches et d'une étude sur le terrain que nous avons menées afin de documenter le sujet. Ces informations de base mettent en lumière des récurrences, des moyennes ainsi que des particularités de certains jeux qui nous aident à comprendre comment ils prennent place dans ce contexte spécifique. Nous nous sommes penchés sur trois jeux d'évasion au Québec et en Ontario. La présentation des jeux développés par le Musée Stewart de Montréal, le Musée des beaux-arts de Montréal et *Military Communications and Electronics Museum* à Kingston. Ensuite, il y aura présentation des résultats de notre recherche sur le terrain.

#### 3.1. Typologie : les jeux d'évasion grandeur nature dans les musées et les sites historiques en Europe et en Amérique du Nord

Nous avons répertorié 33 institutions qui offrent un ou plusieurs jeux d'évasion en Europe et en Amérique du Nord afin d'établir une typologie (voir annexe A). La construction de ce tableau donne un point de vue global sur les activités qui nous intéressent. Nous avons considéré les jeux d'évasion qui contenaient assez d'informations et dont les mots jeux d'évasion, *escape game* ou *escape room* apparaissaient dans le titre ou la promotion du jeu. Nous sommes néanmoins conscients des limites de notre étude. Considérant l'évolution rapide et constante des jeux d'évasion dans les institutions muséales, le tableau demande une constante mise à jour. De plus, les langues anglaise et française qui ont été employées pour la recherche expliquent que notre étude ne s'étende que sur le Canada (8), les États-Unis (3),

l'Angleterre (3), la France (17) et la Suisse (2). Le site internet de *Club innovation et Culture France* répertorie déjà les jeux d'évasion dans la culture artistique, historique et scientifique en France. Il a donc été plus facile de trouver des données pour notre tableau en France, ce qui peut donner l'impression que les activités à l'étude sont plus présentes sur ce territoire.

### 3.1.1. La croissance

Nous estimons, selon nos recherches, que les jeux d'évasion grandeur nature ont fait leur apparition dans les musées en 2014. L'équipe du *Polar Museum of Cambridge* et du *Sedwick Museum of Cambridge* a mis sur pied en novembre 2014 deux jeux d'évasion : *The polar dome* et *The crystal room*. Les deux jeux étaient présentés sous forme d'évènement le temps d'une journée. En octobre 2014, le Palais de Tokyo à Paris, l'artiste russe Valia Fetisov explore le thème de l'enfermement avec l'installation *Installation of Experience* dans le cadre de l'exposition *Inside*. Le visiteur se retrouve enfermé seul dans une pièce contenant un moniteur et une chaise sans indication. Il a une heure pour trouver la solution pour sortir (Pauline Broquet, 2019). En 2015, quelques jeux d'évasion sont créés dans des musées en France (Site historique de la Tour 27 et La Maison d'Ailleurs) et en 2016, nous remarquons une hausse qui depuis est incessante. Sur les trente-trois lieux répertoriés, 11 ont été ouverts au public en 2016 et 19 en 2017. Pour les années 2018-2019, Pauline Broquet en ajoute trente-huit à sa liste, notamment au Louvre, au Mucem de Marseille, à l'Opéra Garnier, à la basilique de Saint-Denis et au Rijksmuseum d'Amsterdam. Au Canada, le phénomène se répand aussi depuis 2016. La compagnie de jeu d'évasion *Escape Manor* crée un partenariat avec le Musée de la Guerre froide du Canada (Diefenbunker) et le Musée canadien de la nature à Ottawa. Plus récemment, en juin 2018, le musée Stewart à Montréal inaugure son jeu d'évasion alors que le Musée des Beaux-Arts de Montréal en conçoit un qui est ouvert quelques mois plus tard en novembre. Ce sont les premiers à Montréal, nous préciserons sur ces deux jeux plus loin.

### 3.1.2. Partenariat musée et jeu d'évasion

Parmi les 33 lieux répertoriés, il y a des musées de science (8), d'art (1), d'art et d'histoire (2) et des sites historiques ou musées d'histoire (22). Il y a une prédominance des musées d'histoire et des sites historiques. Nous présumons que les sujets historiques ainsi que les ambiances des bâtiments anciens sont inspirants en regard du type de thématique qu'on retrouve généralement dans les jeux d'évasion traditionnels. Le tableau a d'ailleurs permis de lister quelques thématiques : retrouver des plans d'architecture ou des objets précieux perdus ou volés, retrouver un personnage historique disparu, trouver un trésor, empêcher un cambriolage, déjouer un complot, prouver l'innocence d'un personnage, arrêter un criminel, compléter une suite d'énigmes scientifiques, percer le secret d'un personnage, s'évader de prison, désamorcer une bombe, chercher un antidote, résoudre un meurtre, lancer une alerte rouge, restaurer la galaxie, espionner, remonter dans le temps, survivre dans un monde post-apocalyptique, chasser des fantômes et compléter une formation militaire.

Dans tous les cas, la thématique du jeu est en lien avec le lieu. La trame narrative inclut des personnages historiques, elle s'inspire d'un évènement véridique, elle plonge le visiteur dans une époque ou elle l'amène à expérimenter la science. Les fictions sont donc créées en fonction du lieu, des expositions ou des artefacts que les institutions veulent mettre en valeur. Puisque le développement des énigmes ainsi que des univers interactifs et immersifs requiert un certain savoir-faire, la grande majorité des institutions muséales font affaire avec des compagnies de jeux d'évasion. Ces partenariats sont des initiatives qui dans certains cas des institutions muséales ou de spécialistes à l'interne (6 sur 33) et dans d'autres cas proviennent des compagnies de jeux d'évasion (21 cas sur 33). L'information concernant les concepteurs des jeux ne nous était pas disponible dans 6 cas sur les 33.

### 3.1.3. Les formats

Dans la grande majorité des cas, le temps de jeu est le même que pour celui des jeux d'évasion traditionnels, soit de 45 à 60 minutes. Par contre, le format du jeu varie considérablement pour s'adapter à la programmation des institutions. Nous avons relevé les principaux formats qu'ils peuvent prendre. Pour certains musées et sites historiques, il s'agit d'un évènement. Le jeu se présente une ou quelques fois dans l'année lors d'un *pop-up attraction* ou d'une occasion spéciale. Par exemple, la Maison d'Ailleurs à Yverdon-les-Bains en Suisse, a présenté son jeu pour Halloween et le Musée d'Aquitaine à Bordeaux en France l'a offert lors de la nuit des musées. Il y a aussi certains jeux qui font partie de la programmation courante du musée, soit il est offert quelques fois dans la semaine ou tous les jours. Dans ce deuxième cas, le jeu peut être une manière de visiter l'exposition. Ainsi, les joueurs côtoient des visiteurs réguliers ou ils peuvent avoir un accès privé sur réservation selon des plages horaires préétablies. Il y a aussi des jeux qui sont offerts tous les soirs. L'institution a donc une double identité, musée le jour et lieu de divertissement le soir. Deux cas ont retenu notre attention parce qu'ils diffèrent des autres. Cap-science à Bordeaux a présenté l'exposition *Luminopolis* qui a été conçue comme un jeu d'évasion. Le visiteur a le choix entre trois parcours avec différents niveaux de difficulté, il doit répondre à des énigmes sur la lumière pour cheminer dans l'exposition. La Tour 27 à Belfort en France est une fortification classée monument historique. C'est la compagnie La clé du Bastion, une compagnie de jeu d'évasion, qui offre la possibilité de visiter le lieu par l'entremise de deux jeux en lien avec l'histoire. Il n'y a donc pas de musée à l'intérieur de ces murs, l'espace n'est réservé que pour les jeux d'évasion.

Selon les données récoltées, le nombre de joueurs requis pour participer au jeu se situe entre 2 et 12. Les jeux s'adressent généralement à tous les groupes d'âge, mais il y a parfois des restrictions. Certains sont des jeux seulement pour les adolescents et les adultes (33%), alors que d'autres s'adressent à un public d'enfant (3%). Les familles

(33%) sont souvent ciblées, mais chez les jeunes enfants ces jeux sont déconseillés sauf s'ils sont accompagnés. Les prix varient selon l'âge, le nombre de joueurs et le statut des participants. Il y a aussi dans certains cas des prix spéciaux pour les membres du musée. Un billet d'entrée pour le jeu peut donner des accès gratuits ou une réduction pour visiter le musée ou le site historique. Par exemple, le Musée Stewart à Montréal charge 20\$ pour un adulte, mais s'il achète un billet pour visiter le musée, le prix d'entrée du jeu revient à 5\$. Dans d'autres cas, les billets sont réservés directement via le site de la compagnie de jeu d'évasion et sont au même prix que les jeux dans des lieux traditionnels de divertissement. Les prix varient entre 0 et 35 euros ou 0 à 30\$ canadien.

### 3.2. L'utilisation des jeux d'évasion dans les musées et sites historiques au Québec et en Ontario.

#### 3.2.1. Méthodologie

Afin de mener notre étude sur le terrain, nous avons retenu la méthode de l'entrevue semi-dirigée puisqu'elle permet un équilibre entre des questions préétablies (voir annexe B) et l'ouverture vers des notions qui n'ont pas été prises en considération ou encore des anecdotes qui enrichissent le travail. L'objectif de ces questions était de comprendre les intentions derrière la mise en place d'un jeu d'évasion grandeur nature dans un lieu de patrimoine ainsi que le partenariat entre le musée et le domaine du jeu d'évasion, ses avantages et ses inconvénients d'un point de vue de la mise en valeur du patrimoine et de l'éducation des publics. Nous avons réduit l'étude au Québec et à l'Ontario pour des raisons de proximité des lieux. Il nous a aussi semblé intéressant de documenter les deux premiers jeux d'évasion dans des lieux muséaux à Montréal. Nous avons rencontré Charlene Bélanger, qui était alors chargée de projet à l'éducation au Musée McCord. Ensuite, Thomas Bastien, directeur de l'éducation et du mieux-être au Musée des Beaux-Arts de Montréal, nous a invités à observer une réunion lors de la

conception du jeu. Une entrevue avec celui qui s'occupe du projet, Loïs Forcioli Conti, Escape Game designer chez Échappe-toi Montréal, nous a permis d'approfondir la discussion. Lorsque le jeu fut terminé, nous avons aussi pu participer en tant que joueurs. Finalement, Karen Young du *Museum Manager, Military Communications & Electronics Museum*, a répondu à nos questions par une entrevue à distance. Nous avons rencontré quelques restrictions dans le contenu à divulguer puisqu'il ne fallait pas dévoiler les épreuves ou les solutions, ce qui irait à l'encontre des règles du jeu. Malheureusement, nous n'avons pas eu accès à des photographies.

### 3.2.2. *Camps S-43 : une atteinte aux droits et libertés en temps de guerre* au Musée Stewart à Montréal

Le Musée Stewart est un musée d'histoire situé à l'intérieur d'un dépôt fortifié britannique sur l'île Saint-Hélène à Montréal. Fondée en 1955 par le philanthrope et homme d'affaire David M. Stewart, l'institution a comme principal rôle de préserver et diffuser le patrimoine québécois, de la découverte du Nouveau Monde à la création du Canada (Musée Stewart, 2019). En 2013, il a fusionné avec le Musée McCord de Montréal. C'est aujourd'hui ce dernier qui est en charge des activités du site historique.

L'idée d'un jeu d'évasion a d'abord été évoquée en janvier 2017 lors d'une réunion entre l'équipe à l'animation et l'éducation du Musée McCord et Stewart. Suite à des demandes de professeurs d'écoles secondaires pour dynamiser la visite portant sur les droits et libertés, l'équipe a cherché à bonifier son offre. C'est un des guides qui connaissait bien les jeux d'évasion et l'engouement des jeunes pour ce genre de jeux qui en a proposé l'idée. Inspiré à la fois des jeux d'évasion à Montréal et de l'histoire du lieu, c'est l'équipe d'animation qui a conçu le jeu *Camps S-43 : une atteinte aux droits et libertés en temps de guerre*. La visite pour les scolaires s'adresse au secondaire et au primaire du 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle, elle dure 2 heures et comporte trois volets, une visite guidée des lieux, le jeu d'évasion et un débat sur les droits et libertés en temps de

guerre. Depuis juin 2018, le jeu est ouvert la fin de semaine pour le grand public. Le jeu est d'une durée de 45 minutes et les joueurs sont invités à participer à une visite commentée de 30 minutes à 11h et 15h juste avant le jeu d'évasion qui commence à 11h30 et 15h30. Les joueurs doivent réserver leur place d'avance.

Le scénario est développé autour d'un événement historique qui s'est déroulé entre les murs du musée. De 1940 à 1943, le fort de l'île Saint-Hélène a été le lieu de détention de 400 marins marchands et civils italiens comme prisonniers de guerre (Musée Stewart, 2019). Une tentative d'évasion échouée a eu lieu dans ce contexte. Le scénario est parfait pour mettre en valeur les conditions de vie des prisonniers ainsi que soulever des questions sur la privation de liberté en temps de guerre. Pour Charlène Bélanger, le jeu d'évasion devient donc une manière d'engager la réflexion en leur faisant vivre une expérience qui est autant physique qu'émotionnelle. L'apprentissage du sujet d'histoire et des enjeux éthiques qui y sont liés va au-delà du cognitif. D'un point de vue éducationnel, en plus de s'approprier un contenu historique, les joueurs doivent manipuler des facsimilés de documents d'archives, notamment une ancienne carte du fort comprenant un tunnel.

Le jeu prend place dans l'espace d'éducation du musée. Le décor est fait à partir d'objets trouvés dans les réserves qui n'ont pas trop de valeur, car rappelons que les joueurs doivent explorer et toucher leur environnement. En utilisant cet espace plutôt que les espaces d'exposition, les artefacts sont protégés. C'est plutôt le cachet du lieu qui importe dans la création de l'atmosphère. Tous les décors sont d'ailleurs amovibles pour permettre le maintien des autres activités. Les animateurs sont les maîtres de jeu, ils expliquent la mise en scène, ils font un débriefing à la fin et ils sont présents pour aider les joueurs. Un aspect intéressant est que les maîtres de jeu participent en tant que personnages avec lesquels les joueurs doivent interagir. Ce sont les gardiens de prison, une des épreuves consiste d'ailleurs à les soudoyer. Charlène Bélanger affirme que

c'est un aspect qui plaît particulièrement aux adolescents puisqu'ils demandent souvent à ce que les gardiens soient plus sévères lorsqu'ils interagissent avec eux. La partie est lancée alors que les joueurs se retrouvent dans la pièce avec comme objectif de trouver la carte du tunnel et la clé pour s'échapper. Il y a deux chemins linéaires (*linear path*) indépendants, l'un pour la carte et l'autre pour la clé. Les deux peuvent être faits simultanément et il n'y a pas d'ordre. Donc pour chaque mission il y a une suite d'épreuves linéaires (voir p. 18). Un des grands défis rencontrés par l'équipe est de créer des séquences d'épreuves logiques pour le joueur, mais qui ne soient pas trop évidentes. Puisque le jeu peut être fait sous forme de compétition entre deux équipes, il est arrivé que des groupes adultes se bagarrent pour prendre le matériel. Il a fallu mettre des règles de sécurité puisque les joueurs brisaient des choses. Ils sont donc avisés de manipuler le décor et les objets avec précaution.

Depuis la sortie du jeu, la fréquentation et la demande pour cette activité augmentent. Les plages horaires du samedi ont rapidement passé d'une fois par jour à trois fois par jour. Ces retombées positives incitent le musée à améliorer son jeu et peut-être même à en mettre un autre sur pied.

### 3.2.3. *Le secret d'Archibald Marchemieux* au Musée des beaux-arts de Montréal

Le Musée des beaux-arts de Montréal a été fondé en 1869 sous l'impulsion d'un groupe de mécènes et de collectionneurs montréalais. Il est un des premiers établissements muséaux en Amérique du Nord à former une collection d'art de l'Antiquité à nos jours (Musée des beaux-arts, 2019). C'est sur les six étages du pavillon d'art québécois et canadien que se déroule le jeu d'évasion. C'est la compagnie de jeu d'évasion *Échappe-toi* qui a eu l'initiative de contacter le Musée des beaux-arts de Montréal pour leur proposer un partenariat. Cette compagnie a ouvert ses portes en 2014. Pour créer les décors et les narrations, l'équipe s'inspire de l'histoire locale et

engage des comédiens pour ajouter un aspect immersif et interactif au jeu. Leurs jeux sont d'ailleurs offerts pour les groupes scolaires puisqu'ils sont en lien avec l'histoire, qu'ils visent l'autonomie, exacerbent l'apprentissage et l'esprit d'équipe. En 2017, Échappe-toi à Bordeaux a ouvert le jeu *Moi Michel Montaigne 484 ans* pour le musée d'Aquitaine. Ce n'est donc pas leur première expérience de création de jeu d'évasion pour un musée. Selon Loïs Forcioli Conti, travailler en partenariat avec le musée est un projet stimulant qui permet de repenser le jeu et de créer de nouvelles dynamiques. Pour le musée tout comme pour la compagnie de jeu, l'activité est une manière de développer une nouvelle clientèle. Alors que le musée agit comme expert des collections et fournit une équipe de surveillants de salle, Échappe-toi conçoit le jeu, les dispositifs mécaniques, gère les réservations, accueille le public et fournit des employés qui coordonnent le jeu et qui sont comédiens.

Le jeu, intitulé *Le secret d'Archibald Marchemieux*, a été conçu à l'été 2018 et a été mis à la disposition des visiteurs à l'automne. C'est une activité qui est offerte à l'occasion et qui vise plusieurs publics. Le jeu est offert comme activité aux familles quelques fins de semaines et au grand public quelques mercredis soirs. Il y a aussi des évènements organisés pour les membres du Cercle des anges (entrepreneurs et professionnels) ainsi que pour les membres du Clairs-obscurs (30 ans et moins). Un des défis rencontrés par Loïs Forcioli Conti lors de la conception du jeu est que le musée a des règles strictes pour assurer la protection des œuvres. Il est impossible pour les joueurs de courir ou de toucher aux œuvres. Ces règles sont d'ailleurs rappelées en début de jeu. Les équipes sont guidées d'un étage à l'autre par le journal d'Archibald Marchemieux qui leur est remis avant d'entamer leur quête. Les joueurs déambulent parmi la collection du musée pour retrouver la partition originale de l'hymne national du Canada qui a été perdue. Des comédiens à chaque salle donnent des indices et valident nos réponses à chaque étape. L'objectif du jeu n'est pas de donner des informations historiques sur les œuvres, mais de prendre conscience de leurs caractéristiques formelles. Il permet aussi de comprendre comment fonctionne une

exposition en mettant en valeur les cartels et la disposition des œuvres dans l'espace. Pour répondre aux questions du livret, des dispositifs électroniques sont installés dans les expositions avec lesquels le joueur peut interagir. Il y a aussi des éléments qui sont collés aux murs. Chaque étage est une suite d'énigmes ou de puzzles à réaliser afin de trouver un chiffre qui fera partie du code pour ouvrir la porte à la fin du jeu. Les éléments ajoutés pour le jeu d'évasion sont tous amovibles, il peut s'agir de boîtes avec des éléments à manipuler à l'intérieur, des boutons à activer ou encore des symboles à identifier.

Un autre défi rencontré par la compagnie de jeu d'évasion est la gestion de l'achalandage, de la circulation et du temps. Dans les salles de jeux d'évasion traditionnelles, les équipes disposent généralement d'une heure pendant laquelle elles sont seules dans les lieux. Puisque le musée demeure accessible pour les visiteurs et pour permettre à un maximum de joueurs de profiter du jeu qui se présente qu'à l'occasion, des équipes de maximum six joueurs débutent tous les cinq minutes. Il n'y a pas de contraintes de temps donc les joueurs déambulent dans le même espace. La circulation fluide est constante puisque le jeu est conçu pour être fait en une heure (10 à 15 minutes par étages).

La participation au jeu d'évasion donne accès à toutes les expositions du musée. Dans un souci d'accessibilité, le jeu est offert gratuitement lors des événements avec les membres du Cercle des anges et du Clairs-Obscurs. Le grand public doit s'inscrire au préalable. L'activité est gratuite pour les enfants et les adolescents mais il y a un coût d'entrée de 10\$ par adulte.

#### 3.2.4. *Camp X improbable escape au Military Communications and Electronics Museum à Kingston*

*Le Military Communication and Electronics Museum* situé à Kingston en Ontario est un musée spécialisé en histoire des communications militaires canadiennes.

Sa vaste collection est constituée de voitures de guerre, de radars et d'éléments électroniques de communication qui s'est développée depuis la Première Guerre mondiale (*The Military Communication and Electronics Museum*, 2019).

En réfléchissant sur la rénovation de l'exposition *Camp X*, l'équipe a eu l'idée de créer un jeu d'évasion. Puisque les expositions du musée abordent déjà les codes secrets, le code morse et le piratage, l'inspiration pour un tel jeu fut évidente. Avant même de proposer le jeu d'évasion, un écran tactile interactif et une carte interactive ont été mis à la disposition des visiteurs en ligne et dans la salle d'exposition. Le jeu est une manière d'augmenter l'interactivité et pousser les visiteurs à explorer des espaces peu fréquentés. L'objectif est aussi de faire venir de nouveaux visiteurs au musée. Des visiteurs qui cherchent à s'amuser et vivre une expérience singulière. Le public cible est la famille, mais l'équipe du musée espère développer une clientèle pour des activités de *Teambuilding* en faisant des compétitions chronométrées.

Au départ, l'équipe voulait s'occuper elle-même de la conception du jeu, mais elle a finalement confié la tâche à la compagnie *Improbable Escapes*. Cette compagnie est spécialisée dans le développement de jeux d'évasion dans la région de Kingston. En plus de créer des jeux dans des salles permanentes, *Improbable Escapes* a été la première compagnie, en 2015, à offrir des jeux d'évasion portatifs, qui s'adaptent à différents environnements pour des événements à courte durée (Mason, 2018). Ils ont aussi collaboré avec d'autres musées et sites historiques tels que le Fort Henry National Historic Site en 2018 et le Bellevue House National Historic Site. Le jeu *Kingston is a Ghost Town* se déroule à l'extérieur dans les rues de la ville de Kingston. Pour le *Military Communications and Electronics Museum*, *Improbable Escapes* a développé la narration et les épreuves à partir des idées de l'équipe du musée. Le musée s'occupe de la gestion du matériel, de la facturation et des joueurs alors que la promotion est faite principalement par la compagnie de jeu.

La mise en scène du jeu est décrite comme suit :

«You are about to graduate from Camp X, a secret school created with the sole purpose of training elite covert agents during World War 2. Today, one final test stands between you, and the completion of your training to become full-fledged spies. Use the tools in your trench coat to decode messages, sleuth through the museum, and uncover mysteries of the past to discover a secret code word. Complete your mission by reporting back to the front desk with the code word, and you will earn your place amongst history's greatest shadow operatives. »  
(Improbable Escapes Inc., 2017)

À l'entrée du musée, le personnel remet un manteau à chaque joueur dans lequel se trouve une carte du musée et une feuille indiquant les énigmes à résoudre. Les indices permettent d'épeler un mot qui est orthographié de la même manière en anglais et en français pour que le jeu soit bilingue. Pour répondre aux énigmes, le joueur doit se promener dans l'exposition et observer son environnement. Le jeu est conçu pour que les joueurs soient autonomes et ne touchent pas aux artefacts. Des équipes de 4 à 10 joueurs circulent dans l'espace du musée en même temps que les visiteurs réguliers du musée. L'activité ne requiert donc pas de réservation ni de maître de jeu. C'est une option de visite à faire en équipe, mais il est possible de réserver pour un jeu privé. Les règles sont expliquées verbalement par le personnel du musée et le document dans le manteau sert de guide. Il n'y a pas d'ordre pour faire les épreuves, le modèle employé se rapproche du multilinéaire (voir page 18). Pour résoudre le jeu il faut arriver à compléter plusieurs énigmes, en l'occurrence trouver des lettres, qui ont tout un chemin particulier.

Pour ce qui est des retombées, depuis son ouverture en juin 2018, l'activité est devenue rapidement lucrative bien que la croissance de l'achalandage augmente peu. Karen Young observe qu'un nouveau public fréquente le musée. Ces visiteurs qui viennent pour le jeu en profitent aussi pour visiter le musée par la suite. Selon elle, le jeu d'évasion a démontré que le musée peut être un espace créatif et interactif sans changer la mission du musée ni le message de l'exposition. Cela donne une nouvelle image du musée. Ce jeu pourrait devenir une activité de base dans la programmation

du musée. Pour l'avenir l'équipe du musée aimerait travailler avec leur partenaire afin de modifier les horaires en ouvrant un soir par semaine et en allongeant les heures ouverture les fins de semaine jusqu'à la fin octobre pour pouvoir offrir le jeu plus longtemps.

### 3.3. Résultats

Parmi les trois études de cas présentées, nous avons des exemples différents dans les partenariats ou la conception du jeu. Le musée Stewart a conçu lui-même son jeu, alors que les deux autres ont été faits par des compagnies spécialisées. Dans le cas du *Military Communications and Electronics Museum* c'est une initiative du musée alors que dans le cas de Musée des beaux-arts de Montréal c'est une initiative de la compagnie Échappe-toi. Les objectifs sont, dans tous les cas, d'offrir une activité innovante qui dynamiserait les expositions ou les visites et d'attirer un nouveau public (amateurs de jeu d'évasion, familles à la recherche d'une activité originale, groupe scolaire, jeunes adultes, professionnels...)

D'un point de vue éducatif toutes les parties voient des bénéfices; les visiteurs sont dans l'espace d'exposition ou le site historique, ils sont en contact direct avec les lieux, les artefacts (ou des facsimilés) et les oeuvres. Les thématiques et les narrations sont en lien avec les expositions. L'histoire de la partition disparue au Musée des beaux-arts de Montréal est superficielle. Bien qu'elle soit inspirée d'une histoire vraie, le jeu ne nous permet pas d'en apprendre sur cet événement. La narration est donc plutôt orientée vers la recherche du personnage parmi la collection du musée. On se retrouve à enquêter sur des indices laissés dans les œuvres. Les deux autres musées à l'étude sont des musées d'histoire. Les trames narratives sont encore une fois inspirées de la réalité, mais elles sont plus ancrées dans une expérience qui est liée au lieu, se plonger dans la peau d'un prisonnier ou encore d'un militaire. Le jeu d'évasion fait vivre des émotions et des sensations que la simple exposition ne peut pas toujours

permettre. Il amène aussi le visiteur à s'attarder à des détails, à regarder des cartels ou des détails dans les œuvres ou sur les artefacts.

Suite à nos entrevues, nous avons constaté les différences entre les jeux d'évasion dans des lieux dédiés exclusivement à cela et ceux dans un contexte muséal. Tout d'abord, les décors, les écrans et le mobilier sont amovibles et réfléchis pour ne pas entraver les espaces d'exposition ou de la salle éducative. Ensuite, les contraintes du musée font en sorte que le jeu est fondamentalement modifié. Dans le cas du Musée des beaux-arts de Montréal et dans celui du *Military Communications and Electronics Museum*, il n'y a pas de contrainte de temps, cela évite que les gens courent et donnent la chance aux joueurs de prendre le temps de visiter l'exposition. De plus, pour assurer la conservation des objets les joueurs interagissent moins avec leur environnement, si ce n'est que visuellement. Les indices ou les dispositifs laissés dans l'espace d'exposition induisent beaucoup le visiteur sur ce qu'il y a à faire. Dans les jeux d'évasion traditionnels, il faut chercher la tâche à accomplir en essayant de faire sens à partir de ce qui nous est donné à voir et à toucher. En modifiant ces paramètres, ces deux jeux d'évasion prennent la forme d'un hybride entre la chasse au trésor et le jeu d'évasion. Le musée Stewart, pour sa part, n'a pas fait son jeu dans les espaces d'expositions. C'est plutôt le lieu et son histoire qui sont mis en valeur. Les objets sont faux ou sans valeur et peuvent être manipulés comme dans un jeu d'évasion traditionnel. Les joueurs peuvent aussi courir puisque le jeu se déroule dans une salle éducative. Il n'y a pas d'exposition et pas de visiteurs. Le site historique se prête bien au jeu d'évasion parce qu'il présente moins de contraintes au niveau de la conservation des objets.

En montrant l'évolution des jeux d'évasion dans les musées et sur les sites historiques grâce au tableau répertoire, nous avons pu constater l'engouement pour ce type de jeu. La popularité de ces jeux a aussi été rapportée par les trois cas à l'étude. Les jeux d'évasion peuvent prendre une grande variété de formes autant dans ses

thématiques, son intégration au sein de la programmation des activités du musée que dans la structure des épreuves et la logistique du jeu. Le jeu d'évasion dans ce nouveau contexte semble être un défi autant pour les musées et sites historiques que pour les compagnies de jeu. En effet, le jeu doit respecter les conditions et les règles impératives du musée sans pour autant être dénaturé et il doit aussi être amusant, mais répondre à une mission éducative.

## CONCLUSION

Les jeux d'évasion grandeur nature sont composés de diverses inspirations provenant du monde du divertissement et qui, mises en commun, en font un jeu singulier. En nous basant sur les écrits de Scott Nicholson et Adam Clare, nous avons retenu huit caractéristiques essentielles : la mise en scène, la narration, l'immersion, les joueurs, le maître de jeu, les épreuves, le temps et le débriefing. Le degré de présence de chacun de ces éléments varie beaucoup en fonction de chacun des concepteurs de jeu, mais ils font office de bases pour comprendre la particularité du jeu d'évasion. Devant sa popularité grandissante depuis 2007 et ses caractéristiques qui favorisent l'activation d'habiletés physiques, mentales et sociales, le milieu de l'éducation s'est intéressé à son potentiel éducatif.

La notion d'expérience et de construction des connaissances par une participation active de l'apprenant a abondamment été théorisée notamment par John Dewey, Jean Piaget, Lev Vygotski et Gilles Brougère. Les jeux éducatifs ou encore les *serious games* sont employés par les enseignants pour rendre l'apprentissage plus attrayant et ainsi motiver les étudiants. De ce fait, les jeux aident à la perception positive de l'apprentissage et augmentent la rétention de l'information (Fenouillet, F. Kaplan, J. et Yenneck N., 2009). Comme tout jeu d'évasion a une thématique principale, le sujet d'une leçon ou d'une exposition peut facilement devenir une thématique de jeu. Par des épreuves qui font appel à la logique, le langage, la motricité, la sensorialité, la communication, la créativité et la coopération, tout sujet peut devenir un puzzle ou une énigme à résoudre par les joueurs. Les épreuves mettent les joueurs dans des situations de résolution de problèmes qui peut devenir une situation d'apprentissage. Par exemple, Le Musée des beaux-arts de Montréal ainsi que le *Military Communication and Electronics Museum* de Kingston optent pour un jeu qui met en valeur le contenu des expositions en amenant le joueur à observer plus attentivement certains recoins des expositions, à regarder les caractéristiques des

œuvres ou des artefacts et le guider vers des cartels explicatifs. Au Musée des beaux-arts de Montréal, les épreuves apportaient un regard sur la mise en exposition des œuvres ainsi que sur leurs caractéristiques visuelles. De plus, elles apportent une dimension sensible peu commune dans les expositions d'art. Par exemple, lors d'une épreuve le joueur doit manipuler des poids qui équivalent à ceux des artefacts ou encore il doit toucher à l'aveugle des formes qui rappellent celles observées dans les œuvres. Par contre, le point de vue historique était quasi absent.

Ce n'est pas que les épreuves qui ont un potentiel sur l'apprentissage dans l'exposition, mais aussi le débriefing à la fin du jeu. Il permet de faire une rétroaction et consolider les apprentissages. C'est un moment propice pour la discussion et il favorise l'échange entre les joueurs. Le jeu d'évasion du musée Stewart à Montréal utilise d'ailleurs le débriefing pour ouvrir un débat philosophique sur les droits et libertés. En ayant vécu une expérience d'incarcération qui était non seulement cognitive, mais aussi émotive et sensitive, les joueurs sont plus enclins à se prononcer sur le sujet et partager leur vision.

L'aspect immersif (décor, interaction, costumes...) combiné à la course contre le temps procure un état de *flow* chez le joueur qui concentre son attention sur l'instant présent, qui le sort de son quotidien et le plonge dans un autre univers. En voulant plaire aux visiteurs qui cherchent à se divertir et en s'adaptant à des théories en éducation, le musée et le site patrimonial misent de plus en plus sur des expositions spectaculaires, immersives et interactives. Les décors exubérants ainsi que des dispositifs interactifs transportent le visiteur dans une exposition polysensorielle. Le musée capitaliste entre en compétition avec l'industrie du divertissement malgré son statut d'organisme à but non lucratif. Ce brouillage des frontières entre culture savante et culture du divertissement est loin de faire l'unanimité selon Jean-Michel Tobolem. Le terme Disneylandisation est généralement employé de manière péjorative pour comparer le musée au parc d'attractions. Serge Chaumier (2011) quant à lui, craint que la fonction

première du musée, mettre en valeur des artefacts, soit mise en péril au profit des mises en scène spectaculaire et d'une logique du loisir. D'un autre côté, l'*edutainment*, la ludification et l'expérience active et sensorielle sont présentés positivement par des acteurs du milieu de la muséologie tels que Cyril Leclerc, Geneviève Angi-Morneau, Amy Schaftman, Émilie Flon, Alessandra Mariani et Carole Henry. Ils défendent les bienfaits économiques et éducatifs de ce tournant. Par les décors et l'utilisation d'une mise en scène, la vocation du musée change quelque peu. On n'y vient plus simplement pour voir les objets authentiques

À travers nos recherches sur les jeux d'évasion grandeur nature dans un contexte muséal, nous avons pu démontrer que le jeu peut se présenter dans un lieu où il y a des artefacts. Il faut donc que le musée adapte le jeu selon ses conditions spécifiques qui répond aux normes de conservations des objets et des lieux. Le Musée des beaux-arts de Montréal a créé des dispositifs amovibles qui incitent à observer les œuvres sans y toucher. Le *Military Communication and Electronics Museum* de Kingston a adapté le jeu d'évasion pour que les joueurs visitent l'exposition en répondant aux énigmes sur un carnet. Le musée Stewart, pour sa part, a opté pour une salle où il n'y a pas d'artefact. Puisqu'il s'agit d'un site historique, ce sont les lieux qui font office d'authenticité. C'est d'ailleurs dans une recherche de réalisme dans les sensations et les émotions que le jeu d'évasion prend tout son sens. Courir contre le temps pour désamorcer une bombe dans un bunker historique ou encore s'évader d'une prison qui a autrefois accueilli des prisonniers, amènent le visiteur à plonger dans un état physique et mental qui est signifiant pour comprendre un sujet et porter son attention aux artefacts ainsi qu'à un lieu. Il faut tout de même rester vigilant puisque, bien que les thématiques soient en lien avec la mission des musées, les histoires et les narrations du jeu sont parfois romancées. Nous croyons que la part de divertissement et la part de science doivent être comprises par le visiteur. Des réductions et des gratuités pour visiter le musée, faire des visites guidées ou des informations.

Le temps limité est une des caractéristiques fondamentales du jeu d'évasion. Nous émettons tout de même des réserves lorsqu'il est question de visiter une exposition par le biais d'un jeu d'évasion. Bien que les épreuves visent une observation de son environnement, le stress relié au temps peut aussi nuire à l'apprentissage et à une observation de l'exposition. Encore une fois, la combinaison du jeu et d'un droit d'entrée dans le musée permet au visiteur de revenir à son rythme sur certaines choses qui lui auraient échappé. Dans les cas du Musée des beaux-arts de Montréal et du *Military Communication and Electronics Museum* de Kingston, les joueurs n'ont pas de contrainte de temps pour faire le jeu, ce qui s'adapte mieux à un contexte d'exposition et aux comportements que l'on doit adopter (ne pas courir et ne pas toucher). Par contre, cela altère des éléments fondamentaux du jeu : la course contre le temps et l'interaction physique avec son environnement. Des adeptes de jeu d'évasion pourraient donc être déçus.

La popularité de ces jeux a été démontrée par l'achalandage témoigné par les personnes interviewées dans cette étude. De plus, le tableau-répertoire a été bonifié à plusieurs reprises puisque de plus en plus de jeux d'évasion sont créés pour des lieux culturels et patrimoniaux. Il semble vraiment y avoir un public familial et adulte intéressé par ce genre d'activité. Alors que la tendance des jeux d'évasion évolue depuis maintenant plusieurs années, le partenariat avec les musées devient un moyen d'innover, de se dépasser et d'aller chercher un nouveau public. Le phénomène étant récent pour les musées, il sera intéressant de voir comment il se développera dans les prochaines années.

Notre étude a été réalisée en prenant compte du point de vue des concepteurs et responsables de jeu d'évasion ainsi que des théoriciens en éducation et en muséologie. La popularité et la pertinence des jeux d'évasion grandeur nature dans un contexte muséal ont été démontrées, mais nous n'avons pas pu étudier l'impact réel sur l'apprentissage des visiteurs. En effet, une étude sur le point de vue du visiteur et de

leurs apprentissages en contexte de jeu d'évasion permettrait de confirmer ou d'infirmer les notions théoriques que nous avons soulevées.

ANNEXE A

TABLEAU-RÉPERTOIRE : LES JEUX D'ÉVASION GRANDEUR NATURE  
DANS LES MUSÉES ET LES SITES HISTORIQUES EN EUROPE ET EN  
AMÉRIQUE DU NORD

#	MUSÉE/SITE/	LIEU	TYPE DE MUSÉE	NOM DE L'ACTIVITÉ	CONCEPT ION	PARUTION	HORAIRE	NB DE JOUEURS	ÂGE	\$	DESCRIPTION	SOURCE
1	La tour 27	Belfort, France	Site historique	Le bureau de Vauban (1.1) et L'atelier de Bartholdi (1.2)	La clé du Bastion (?)	2015 (octobre)	Tous les jours	3 à 6	Tout âge (parcours spéciaux pour les petits)	Equipe de 3 : 22 euros par joueur Equipe de 4 : 19 euros par joueur Equipe de 5 : 17 euros par joueur Equipe de 6 et plus : 16 euros par joueur	(1.1) Nous sommes en l'an de grâce 1700. Sur ordre de Louis XIV, Vauban travaille depuis des décennies à ériger une ceinture de fer autour du royaume de France. Mais le grand projet de Fortification de Belfort, initié en 1677, doit se terminer dans les plus brefs délais car la guerre va de nouveau éclater. Cependant, les plans de ce projet ont disparu depuis le départ du génial architecte. Vous devez vous infiltrer dans l'office de Vauban à Belfort afin de les retrouver. (1.2) Aujourd'hui est un grand jour pour Bartholdi : après des années de travail, son beau Lion sera inauguré. Cette sculpture monumentale viendra célébrer le courage de celles et ceux qui ont protégé la ville durant la guerre franco-prussienne de 1870-1871. Mais... à quelques minutes de la cérémonie, il s'aperçoit qu'il a oublié les notes de son discours, indispensables pour son allocution. Il vous confie alors pour mission de vous rendre à son atelier pour les récupérer au plus vite.	<a href="http://www.lacledubastion.com/#le-jeu">http://www.lacledubastion.com/#le-jeu</a>
2	Château de Talmont (sous-terrain)	Commune de Talmont-Saint-Hilaire, France	Site historique	Sur les traces de Richard cœur de lion	Escape Yourself	2017	Basse saison : Vend. Sam. Dim. Haute saison: Mar. Au Dim.	2 à 6	À partir de 8 ans (Un adulte par enfant)	N.D.	Le roi d'Angleterre a disparu ! Missionnés par Aliénor d'Aquitaine vous partez sur ses traces et devrez résoudre le mystère de sa disparition. Au pied du château millénaire, vous allez pénétrer dans son antre, un souterrain transformé en taverne.	<a href="http://www.chateau-detalmont.com/module-Contenus-viewpub-tid-2-pid-45.html">http://www.chateau-detalmont.com/module-Contenus-viewpub-tid-2-pid-45.html</a>
3	Forteresse royale de Chinon	Chinon, France	Site historique	Le secret de Richard cœur de lion	Escape Yourself	2016 (février)	Sur réservation Une fois par jour en juillet et août.	3 à 6	12 ans et plus	27 € par personne / Tarif réduit : 23 € (avec l'entrée de la	Henri II, roi d'Angleterre et propriétaire de la forteresse de Chinon vient d'y mourir laissant derrière lui une pièce, la tour du trésor royal, rempli d'énigmes... Réussirez-vous à trouver le trésor de Richard Cœur de	<a href="http://forteressechinon.fr/fr/a-voir-a-faire/escape-game">http://forteressechinon.fr/fr/a-voir-a-faire/escape-game</a>

										Forteresse incluse)	Lion et à vous échapper de la tour où vous êtes enfermés ?	
4	Abbaye royale de Fontevraud	Fontevraud-l'Abbaye, France	Site historique	Le sceptre de Richard	Escape Yourself	2017 (juillet)	Du 5 juil. au 1er sept. : du mercredi au dimanche à 11h, 15h et 17h Oct.-juin : sur réservation	4 à 7	12 ans et plus	Plein : 24€ par personne Réduit : 18€ (étudiants, demandeurs d'emploi, Cézam) Réduit : 18€ (étudiants, demandeurs d'emploi, Cézam) Billet jumelé 1 ticket Escape Game Fontevraud + 1 ticket Escape game de la Forteresse Royale de Chinon : 35€ par personne. Le droit d'entrée à l'Abbaye Royale de Fontevraud est inclus.	Les murs de l'Abbaye Royale de Fontevraud dissimulent une pièce oubliée. Vierge de toute intrusion depuis mille ans, celle-ci pourrait bien contenir des informations sur le sceptre de Richard Cœur de Lion.	<a href="http://www.fontevraud.fr/Planifier-sa-journee/Evenement/Escape-Game-Le-Sceptre-de-Richard">http://www.fontevraud.fr/Planifier-sa-journee/Evenement/Escape-Game-Le-Sceptre-de-Richard</a>
5	Le château La ferté-Saint-Aubin	La ferté Saint-Aubin, France	Site historique	La chambre des mystères – L'affaire du collier de la reine	Le château La ferté-Saint-Aubin	2016	Sur réservation Tous les jours de 10h à 15h	3 à 5	4 ans et plus	A partir de 22€ / adultes, tarifs enfants et adolescents, majorés selon la période.	Fouillez la chambre du château de la Ferté Saint-Aubin, résidence de passage de la Comtesse, trouvez des preuves pour innocenter le Cardinal qui est accusé d'avoir volé le collier de la reine.	<a href="https://chambredesmysteres.com/">https://chambredesmysteres.com/</a>  <a href="http://www.chateau-ferte-st-aubin.com/cuisine-au-chateau/">http://www.chateau-ferte-st-aubin.com/cuisine-au-chateau/</a>

				(avec accès au site en visite libre)								<a href="https://carte-escapegame.fr/escape-game/la-chambre-de-mysteres-orleans/">https://carte-escapegame.fr/escape-game/la-chambre-de-mysteres-orleans/</a>  <a href="https://carte-escapegame.fr/test-la-chambre-des-mysteres-chateau-de-la-ferte-saint-aubin-orleans/">https://carte-escapegame.fr/test-la-chambre-des-mysteres-chateau-de-la-ferte-saint-aubin-orleans/</a>
6	Le château de Vincennes	Vincennes, France	Site historique	Escape game au château	N.D.	2017 (Mars, première édition)	Quelques dates du 27 août au 10 décembre 2017 (il y aura d'autres éditions)	10 à 15	7 ans et plus	Enfants 7 à 14 ans. 15 € par enfant / 15 € par adulte accompagnant Adultes: 30 € par personne. Pour des groupes de 10 à 15 joueurs (privé) : 35 € par personne	Vicennes en 1749, année trouble.Serez-vous assez rapide pour déjouer le terrible complot se tramant entre les murs épais du donjon ?	<a href="http://www.chateau-de-vincennes.fr/Actualites/Escape-Game-au-chateau">http://www.chateau-de-vincennes.fr/Actualites/Escape-Game-au-chateau</a>  <a href="https://www.escapegame.paris/blog/escape-game-chateau-de-vincennes/">https://www.escapegame.paris/blog/escape-game-chateau-de-vincennes/</a>
7	Le château et les jardins de Kergroadez	Brèles, Bretagne, France	Site historique	7.1 L'empoisonnement du Marquis 7.2 La malédiction du corsaire 7.3 Le Collier de l'ordre de Saint-Michel	N.D.	7.1 2016 ? 7.2 2017 (avril)	Quelques journées Sur réservation, toute l'année merc. au dim. 12h à 19h	3 à 5 (7.1 et 7.2) 6 à 36 (7.3)	10 ans et plus ?	20 € / adulte – 10 € / 10 à 16 ans	7.1 Le marquis vient d'être empoisonné, nul ne sait par qui, ni comment le sauver. Il ne lui reste plus qu'une heure à vivre. Démasquez-vous à temps son agresseur et trouvez-vous l'antidote pour lui porter secours ? 7.2 Le Capitaine Corsaire est arrivé au château pour remettre au Roi sa part du butin. Depuis, aucun signe de vie...	<a href="http://kergroadezescapegame.fr/">http://kergroadezescapegame.fr/</a>

											<p>Saurez-vous le ramener à bord, avec son trésor, avant que le navire ne lève l'ancre... 7.3 En ce triste jour de 1614, le Marquis de kergroadez arrêté et accusé d'être l'un des instigateurs de l'assassinat de Henri IV ne peut compter que sur vous pour le sauver... vous avez une heure pour prouver son innocence et échapper à la mystérieuse organisation qui s'est emparé du château...</p>	
8	Le château de la Hunaudaye	Côtes-d'Armor, Bretagne, France	Site historique	Escape game en lien avec l'exposition « C'était mieux avant ! Quand le Moyen Âge se fait décor »	N.D.	2017 (juillet)	Sur réservation, Les jeudis 20 et 27 juillet et jeudis 3, 10, 17 et 24 août Séances à 20h30, 22h15 et 0h00	3 à 5	N.D.	18,00 € par participant	<p>La salle pédagogique du château va ainsi être transformée pour recevoir les joueurs qui seront invités à entrer dans la peau d'enquêteurs du XIXe siècle pour retrouver, et subtiliser à leur tour, un chef-d'oeuvre dérobé par le baron de Percelieu, collectionneur d'art véreux.</p>	<p><a href="http://www.la-hunaudaye.com/manifestations-culturelles/escape-game.html">http://www.la-hunaudaye.com/manifestations-culturelles/escape-game.html</a></p> <p><a href="http://www.letelegramme.fr/cotes-darmor/lamballe/la-hunaudaye-un-escape-game-au-chateau-08-07-2017-11588468.php">http://www.letelegramme.fr/cotes-darmor/lamballe/la-hunaudaye-un-escape-game-au-chateau-08-07-2017-11588468.php</a></p>
9	Le château d'Usson (Château des énigmes : parc d'attraction sur le thème des pirates)	Pons en Charente-Maritime, France	Site historique	9.1 L'antichambre du Marquis d'Usson 9.2 Le salon de jeux du Marquis d'Usson	Escape Castle	9.1 2016 (juin) 9.2 2017 (juin)	Sur réservation toute l'année (jusqu'à 5 sessions par jour)	2 à 5	6 ans et plus	36,00 € (2 joueurs) 27,00 € (3 joueurs) 23,00 € (4 joueurs) 20,00 € (5 joueurs) 6,00 € (enfant)	<p>Vous êtes une équipe de « gentlemen cambrioleurs » en quête du célèbre diamant indien Koh-I-Noor. Vous pénétrez dans le Château du Marquis d'Usson, mais vous êtes repérés. Une fois enfermés, vous n'avez qu'une heure avant l'arrivée des gendarmes pour vous échapper et, qui sait, mettre la main sur le précieux diamant</p> <p>C'est cette fois-ci pour dérober les emprunts russes du Marquis d'Usson que vous vous êtes introduits dans son château. Le Marquis s'est absenté pour se rendre à son club</p>	<p><a href="http://www.escape-game-17.com/">http://www.escape-game-17.com/</a></p>

											d'échecs, et les emprunts doivent se trouver dans son salon de jeux. Jusqu'ici tout se passe comme prévu...enfin presque ! Car le Marquis d'Usson n'est pas un homme facile à berner, et son salon n'a rien d'un salon ordinaire!	
10	Cap Science	Bordeaux, France	Science	Exposition Luminopolis	Escape Castle Comité scientifique : Joël Chevrier, professeur de physique à l'université de Grenoble, André Klarsfeld, professeur de physiologie réputé dans la diffusion de l'information scientifique, Sébastien Vauclair, docteur en astrophysique, et Bernard Valeur, spécialiste des	2017 (juin)	Du 3 juin 2017 au 02 septembre 2018	N.D.	Soirée Afterwork à partir de 16 ans et exposition régulière à partir de 6 ans. (réservation conseillée)	Tarif plein : 8 € Tarif réduit : 5 €	3 parcours à divers niveaux de difficultés, 41 énigmes au total. L'exposition dont les visiteurs doivent répondre à des énigmes pour en sortir, est divisé en 4 section : Qu'est-ce que la lumière, qu'est-ce qu'elle me fait, comment la lumière nous rassemble-t-elle et quel est le lien entre la lumière et le vient?	<a href="http://www.cap-sciences.net/au-programme/exposition/luminopolis.html">http://www.cap-sciences.net/au-programme/exposition/luminopolis.html</a>  <a href="http://www.cap-sciences.net/au-programme/exposition/luminopolis.html">http://www.cap-sciences.net/au-programme/exposition/luminopolis.html</a>  <a href="https://issuu.com/vincentclarenc/docs/doss-peda-lumiere4">https://issuu.com/vincentclarenc/docs/doss-peda-lumiere4</a>

					interactions lumières- molécules.							
11	Le Musée d'Aquitaine	Bordeaux, France	Histoire	Moi Michel Montaigne 484 ans	Échappe- toi	2017 (mai)	20 mai 2017 de 18h à 12h. Évènement spécial pour la nuit des musées.	5	20 mai 2017 de 18h à 12h. Évène- ment spécial pour la nuit des musées .	Gratuit	En équipe, tentez de percer le secret de Michel de Montaigne... Ou restez à jamais prisonniers du musée !	<a href="https://openagenda.com/ndm-2017-nouvelle-aquitaine/events/moi-michel-de-montaigne-484-ans?lang=fr">https://openagenda.com/ndm-2017-nouvelle-aquitaine/events/moi-michel-de-montaigne-484-ans?lang=fr</a> <a href="https://france3-regions.francetvinfo.fr/nouvelle-aquitaine/gironde/bordeaux/nuit-au-musee-aquitaine-liberer-fantome-montaigne-1258235.html">https://france3-regions.francetvinfo.fr/nouvelle-aquitaine/gironde/bordeaux/nuit-au-musee-aquitaine-liberer-fantome-montaigne-1258235.html</a>  <a href="http://www.musee-aquitaine-bordeaux.fr/fr/evnement/la-nuit-des-musees">http://www.musee-aquitaine-bordeaux.fr/fr/evnement/la-nuit-des-musees</a>

12	Le donjon de Rouen (sert juste de jeu d'évasion, mais offre des visites patrimoniales via Rouen Normandie tourisme et congrès)	Rouen, France	Site historique	Le complot de Dammartin	Brainscape	2017 (avril)	Merc. au dim. Avril à octobre 2017 (réouverture en avril 2018)	3 à 8	N.D.	13,15€ à 35,00€ par joueur	<p>Vous êtes des mercenaires à la solde de Dammartin, et alors que vous tentiez de vous emparer des plans de manœuvres militaires cachés dans les appartements de frère Guérin, maître stratège de Philippe Auguste, une partie de votre équipe a été capturée et jetée en geôle dans le donjon du Château de Rouen. Votre mission est simple : vous avez 60 minutes pour libérer vos équipiers et retrouver les plans.</p> <p>L'objectif est de raconter de façon originale, collective et immersive l'histoire de la ville de Rouen. Le jeu est basé sur des faits historiques et un important travail de recherche a été fait pour recréer des décors fidèles à la réalité de l'époque.</p>	<p><a href="https://www.escapegamefrance.fr/new/s/donjon-de-rouen/">https://www.escapegamefrance.fr/new/s/donjon-de-rouen/</a></p> <p><a href="http://www.donjonderouen.com/accueil#closed">http://www.donjonderouen.com/accueil#closed</a></p>
13	Le Musée des Beaux-arts d'Agen	Agen, France	Art Histoire	La grande évasion!	N.D.	2017 (octobre)	Le 23 octobre de 15h-17h	N.D.	8 à 13 ans	3,10 euros	<p>lorsque le bâtiment qui abrite le musée était la prison de la ville d'Agen. Enfermés dans le sous-sol (le pire endroit autrefois et le plus génial maintenant !), nos jeunes prisonniers feront tout pour s'évader</p> <p>Cette action est proposée dans le cadre des 2 expositions temporaires du musée (L'oeillon inversé. La prison vidée et ses bleus par Arnaud Théval et Rêveries carcérales qui présentent les gravures de Piranèse).</p>	<p><a href="http://www.etterritoire.fr/detail/manifestations-aquitaine/escape-game-%22la-grande-evasion%22/3347912014/nouvelle-aquitaine.lot-et-garonne,agen(47000)">http://www.etterritoire.fr/detail/manifestations-aquitaine/escape-game-%22la-grande-evasion%22/3347912014/nouvelle-aquitaine.lot-et-garonne,agen(47000)</a></p> <p><a href="https://www.facebook.com/pg/musee.agen/posts/">https://www.facebook.com/pg/musee.agen/posts/</a></p>
14	Le National museum of Royal navy (The Explosion Museum of	Portsmouth, Angleterre	Histoire	Explosive Scape	N.D.	2016 (avril)	Du printemps à l'automne, 5 fois par jours	4 à 8	14 ans et plus	60 GBP par groupe	<p>The year is 1940 and you are helping with the vital war efforts in the historic C magazine building in Gosport. You are helping to sort the munitions but have found a bomb planted by enemy spies!</p>	<a href="https://www.historydockyard.co.uk/escape-room/explosive-escape-faqs">https://www.historydockyard.co.uk/escape-room/explosive-escape-faqs</a>

	Naval Firepowe)						suivant les heures d'ouverture du musée. (?)				The door is locked. You have 60 minutes to defuse the bomb.	<a href="https://www.escape-roomsmaster.com/escape-room/explosive-escape/">https://www.escape-roomsmaster.com/escape-room/explosive-escape/</a>  <a href="http://www.explosion.org.uk/">http://www.explosion.org.uk/</a>
15	Le Musée des cultures fondatrices de Grand-Anse	Grand-Anse, N-B, Canada	Histoire	N.D.	Aventure évasion Acadie (Alexandra Chayer)	2016 (juillet)	Juillet à octobre 2016	5 à 10	14 ans et plus	14 \$ par personne	Vous voici propulsé dans le futur. Vous êtes atteint d'un virus mortel qui décime la race humaine. Vous devez trouver l'antidote caché dans le sous-sol du musée.	<a href="https://www.acadie-nouvelle.com/etc/styledevie/2016/07/24/enigmes-mysteres-virus-mortel-musee-de-grande-anse/">https://www.acadie-nouvelle.com/etc/styledevie/2016/07/24/enigmes-mysteres-virus-mortel-musee-de-grande-anse/</a>
16	Le Donnelly museum	Lucan, Ont. Canada	Histoire	Donnelly escape room	Hidden Trail	2017 (mai) et 2019 (à venir)	3 shifts per night/7 nights per week	2 à 8	N.D.	25\$ par personne	You will enter the log cabin into the dark forces of the past. February 4th the Donnelly family were murdered. Little Johnny O'Connor was hiding under the bed. Help Johnny O'Connor escape the room.	<a href="http://www.donnellymuseum.com/">http://www.donnellymuseum.com/</a>
17	Le Musée de la Guerre froide du Canada (Diefenbunker)	Ottawa, Ont. Canada	Musée et site historique	Escape the Diefenbunker	Escape Manor	2016 (mars)	De 17h à 21h30 du jeudi au dimanche	12	N.D.	environ 30\$ par personne	Vous participez à la dernière visite guidée de la journée, quand vous et vos amis vous esquiverez et vous cachez dans une salle pour pouvoir passer une nuit au Musée. Vous découvrirez rapidement que ce n'est absolument pas un musée. C'est en fait une couverture pour une organisation d'espionnage ennemie. Derrière des portes closes, vous entendez des personnes parler d'une attaque imminente prévue pour ce soir! Vous devez vous échapper! Mais tout d'abord, vous devez trouver la salle des communications, arrêter la séquence de lancement, et téléphoner pour transmettre	<a href="http://diefenbunker.ca/fr/escape-the-diefenbunker/">http://diefenbunker.ca/fr/escape-the-diefenbunker/</a>  <a href="https://www.ottawaturism.ca/ottawa-insider/diefenbunker-new-home-of-worlds-largest-escape-room/">https://www.ottawaturism.ca/ottawa-insider/diefenbunker-new-home-of-worlds-largest-escape-room/</a>

												l'alerte rouge au monde extérieur avant qu'il ne soit trop tard!	
18	Historic Cornwall Jail	Cornwall, Ont. Canada	Site historique	Escape the Cornwall jail	Escape Manor	2017 (mai)	Vendredi au dimanche sur réservation	8 max.	16 ans et plus	N.D.		<p>Votre groupe reçoit une sentence de mort pour un crime que vous n'avez pas commis. Soupçonnant une parenté avec le célèbre évadé Fanian, le juge Reinhold n'a aucune pitié. Votre ruse vous permettra-t-elle de prouver votre innocence pour éviter la peine de mort?</p>	<p><a href="http://www.choosecornwall.ca/eng/news/1389/57/Historic-Jail-Open-For-Tours/">http://www.choosecornwall.ca/eng/news/1389/57/Historic-Jail-Open-For-Tours/</a></p> <p><a href="https://www.escapemanor.com/cornwall">https://www.escapemanor.com/cornwall</a></p> <p><a href="http://www.choosecornwall.ca/eng/news/1347/57/Escape-the-Cornwall-Jail/">http://www.choosecornwall.ca/eng/news/1347/57/Escape-the-Cornwall-Jail/</a></p> <p><a href="https://nationvalleynews.com/2017/03/30/break-historic-cornwall-jail-new-event-opening-may-11/">https://nationvalleynews.com/2017/03/30/break-historic-cornwall-jail-new-event-opening-may-11/</a></p>
19	Franklin institute Science Museum	Philadelphie, États-Unis	Science	19.1 Intergalactic escape 19.2 Island escape	Steel owl productions	2017 (juin)	<p>Merc. 15h à 20h Sam. 10h à 21h Dim. 10h à 18h</p> <p>Sur réservation pour les groupes du</p>	6 à 12	10 ans et plus	28\$ par personne sans admission au musée		<p>19.1 The great Captain Derrick Pitts has a mission for you: travel through time and space to restore the pillars of intergalactic balance. Those daring enough to enter the captain's wormhole will embark on an epic and bizarre journey filled with mysterious machinery, confounding clues, and funky physics. Can your team work together to untangle the space/time continuum and restore the balance of the universe before it is too late?</p> <p>19.2 Congratulations! You've been awarded</p>	<p><a href="https://www.fi.edu/escaperooms">https://www.fi.edu/escaperooms</a></p> <p><a href="http://www.phillyvoice.com/escape-room-games-franklin-institute/">http://www.phillyvoice.com/escape-room-games-franklin-institute/</a></p>

							lundi au vend.					an exclusive invitation to an eccentric billionaire's private island! The luxuriously wealthy Marcellus Brand requests your presence for a very special seaside event. But before you pack your usual beach bag, know that this is not your typical day down the shore. Prepare yourselves for a goofy island full of frenzied fun, silly surprises, and loads of laughter. In this hilariously fun game, work together with your fellow VIPs to complete your host's increasingly offbeat challenges to earn your safe passage back to the mainland.	
20	Le Musée zoologique de Lausanne	Lausanne, Suisse	Science de la nature	Activité en lien avec l'exposition Parasites!	The Catalyst	2016 (décembre)	N.D.	2 à 4	N.D.	N.D.		Our game asks the potential escapees to become parasites; to infect the exhibition host; and to use the material displayed in the exhibition to proceed through puzzles and the parasitic life cycle to finally escape the host.	<a href="http://thecatalyst.ch/projects/2017/3/25/parasite-escape-game">http://thecatalyst.ch/projects/2017/3/25/parasite-escape-game</a>  <a href="http://www.club-innovation-culture.fr/tour-du-monde-escape-games-culture-science-patrimonial/#Msciences">http://www.club-innovation-culture.fr/tour-du-monde-escape-games-culture-science-patrimonial/#Msciences</a>
21	Augusta museum of history	Augusta, États-Unis	Histoire	21.1 Murder at the mill (en lien avec l'exposition Victorian era, 1875-1900) 21.2 Red Scare (en lien avec l'exposition Local legends)	Augusta museum of history	21.1 2016 (septembre) 21.2 2017 (février)	Sur réservation du Lundi au merc. 9h-17h	N.D.	12 ans et plus, 12 à 18 ans doivent être accompagnés	N.D.		21.1 It is up to you and the newly formed police force of the Night Watch to discover the killer's identity and the Mill at which the shocking murder took place. 21.2 Shocking facts have been revealed about a prominent member of the Augusta community. Margaret Bourke-White, the wife of noted Augusta-area novelist, Erskine Caldwell, has mysteriously returned to the Augusta region. She is under suspicion by the House Un-American Activities Committee for being a communist and	<a href="http://www.augustamuseum.org/MuseumEscape">http://www.augustamuseum.org/MuseumEscape</a>  <a href="https://www.facebook.com/AugustaMuseumofHistory/">https://www.facebook.com/AugustaMuseumofHistory/</a>

											helping the Soviet Union. It is up to you to find out the truth	
22	Musée Canadien de la nature	Ottawa, Ont. Canada	Science de la nature	Back to the fossils	Escape Manor	2016 (novembre)	À partir du 8 décembre 2017	12	N.D.	30\$ par personne	<p>Good news: Dr. Rex has invented the world's first time machine!</p> <p>Bad news: On his recent trip home from a research mission though the Jurassic and Cretaceous periods, Dr. Rex accidentally brought back some stowaway dinosaurs... Your mission: Power up the time machine and get the dinosaurs back where they belong!</p> <p>Back by popular demand FRAMED puts you on the case to solve a heist! Can you explore the Mammal Gallery and find the truth before an innocent man is locked away?</p>	<a href="https://nature.ca/en/plan-your-visit/what-see-do/whats/escape-museum">https://nature.ca/en/plan-your-visit/what-see-do/whats/escape-museum</a>
23	Polar Museum of Cambridge	Cambridge, Angleterre	Science de la nature	The polar domes	Rosie Amos (Polar Museum) et Nicola Skipper (Sedwick Museum)	2014 (novembre)	Réservation requise : 16h30 à 20h30 le 11 novembre 2014	3 à 8	18 et plus	N.D.	the players are finding the hidden research of a polar geologist who is afraid that her work is being suppressed by others	<a href="http://www.curatingcambridge.org.uk/event/museum-escape-the-polar-domes/">http://www.curatingcambridge.org.uk/event/museum-escape-the-polar-domes/</a>
24		The historic Rail Park Train museum	Bowling green, Kentucky, États-Unis	Caboose Crash	Conundrum Workshop	2016 (juillet)	<p>Jeudi au Samedi 11h00 à 19h00</p> <p>Dimanche 11h00 à 17h00</p>	4 à 10	14 ans et plus. 14 ans et moins doivent être accompagnés	N.D.	As the train passes over the Green River Bridge, the aging timbers began to crumble under the train's force. Suddenly, the caboose is hurled loose from the train and now travels alone through Bowling Green. Can your group stop the caboose before it crashes into the sleepy town?	<a href="https://www.historicrailpark.com/escape-games-2/">https://www.historicrailpark.com/escape-games-2/</a>

											Deep in a battle zone, you and other members of the medical staff have been captured and brought on board an army hospital ward railcar. Your team thinks they are here to care for the severely injured American heroes. As you're locked away you hear the guard say "1 hour before we arrive at the next stop." You must escape! There seems no chance of survival, or is there?	
25	Parc zoologique de Paris	Paris, France	Science de la nature	Escape game géant	Team Break	2017 (avril)	Tous les samedis du 1er au 29 avril, 5 créneaux horaires toutes les 20 min à partir de 14 h	1 à 10	À partir de 8 ans, les enfants doivent être accompagnés	N.D.	<p>Votre mission ? Sauver les animaux du monde parallèle Ozo avant qu'ils ne disparaissent à jamais !</p> <p>C'est « une aventure unique sous forme de spectacle immersif, entre théâtre interactif et Escape Game avec des comédiens et des décors incroyables » L'objectif de cet Escape Game grandeur nature est d'éveiller la conscience du public sur la sauvegarde des espèces et de leur faire découvrir la richesse de la biodiversité locale, de manière ludique et créative.</p>	<p><a href="https://www.parczoologiqueparis.fr/fr/preparez-votre-visite/agenda/rendez-vous/animation/escape-game-geant">https://www.parczoologiqueparis.fr/fr/preparez-votre-visite/agenda/rendez-vous/animation/escape-game-geant</a></p> <p><a href="http://www.club-innovation-culture.fr/tour-du-monde-escape-games-culture-patrimonial/#Msciences">http://www.club-innovation-culture.fr/tour-du-monde-escape-games-culture-patrimonial/#Msciences</a></p>
26	Musée des Bastides de Monflanquin	Monflanquin, France	Histoire	Le 13e jeu : Le trésor perdu de Montflanquin	Échappe-toi L'Agence Kwandika Comité scientifique : Jessica Bideran et	2017 (octobre)	Mercredi : 12h – 22h Jeudi : 18h – 22h30 Vendredi : 12h – 00h Samedi : 09h – 00h Dimanche 09h – 22h30	3 à 10	N.D.	18 euros (adulte) 15 euros (enfant, ado, étudiant, retraité et chomeur)	<p>Une légende dit qu'un trésor est caché depuis bien longtemps quelque part dans la bastide de Monflanquin. De nombreux complots se sont tramés et de nombreux conflits ont éclaté depuis la création du village actée par la signature de la charte de coutume de Monflanquin, en 1256. Le célèbre professeur d'histoire médiévale, Archibald Astruc, semblait cependant sur le point de faire une grande découverte mais il a disparu lors de la dernière campagne de</p>	<p><a href="https://le13emejeu.com/">https://le13emejeu.com/</a></p> <p><a href="https://le13emejeu.com/un-escape-au-musee/">https://le13emejeu.com/un-escape-au-musee/</a></p>

					Patrick Fraysse Hervé Miré de Nice catch film						rénovation du musée des bastides, sans laisser aucune trace. Venez mener l'enquête pour le retrouver et peut-être, qui sait, vous retrouverez également le trésor de Monflanquin... Mais, attention, le parcours est plein d'obstacles, rempli d'énigmes, et le trésor n'est peut-être pas celui que vous cherchez...	
27	Sedwick Museum	Cambri dge, Angleterre	Science de la nature	The crystal room	Rosie Amos (Polar Museum) et Nicola Skipper (Sedwick Museum)	2014 (novembr e)	Réservatio n requise : 17h00 à 20h00 le 18 novembre 2014	3 à 8	N.D.	N.D.	N.D.	<a href="http://www.curatingcambridge.org.uk/event/museum-escape-the-crystal-room/">http://www.curatingcambridge.org.uk/event/museum-escape-the-crystal-room/</a>
28	La Maison d'Ailleurs	Yverdo n-les- Bains, Suisse	Science- Fiction	28.1 Escape Room 28.2 Alea Jacta Est 28.3 À Naboo tu iras... 28.4 Buncker: On the edge 1	N.D.	28.1 2015 (octobre) 28.2 2016 (octobre) 28.3 2017 (octobre) 28.4 2018 (décembr e)	28.1 30 et 31 oct. 2015 (Activité Halloween) Sur réservation 28.2 27-28- 29 30 oct. 2016 (Activité Halloween) 28.3. 26- 27-28-29 oct. 03-04- 05 nov. 2017 (Activité Halloween) 28.4 Samed	4 à 7	28.1. 18 ans et plus 28.2. 16 ans et plus 28.3. 16 ans et plus	N.D.	28.2 For Halloween, Protocole 1408 will inaugurate its new scenario "Alea Jacta Est". The goal ? Locked in a room, you have 60 minutes to find a way out. Observation, reflexion and team spirit will be your only weapons... Will you meet the challenge ? 28.4. Saurez-vous garder votre sang froid et résoudre les énigmes vous permettant de sortir de notre Escape Room post-apocalyptique inédite? Il n'y a qu'une manière de le savoir...	<a href="http://www.ailleurs.ch/escape-room-a-naboo-tu-iras/">http://www.ailleurs.ch/escape-room-a-naboo-tu-iras/</a> <a href="http://www.ailleurs.ch/en/escape-room-alea-jacta-est/">http://www.ailleurs.ch/en/escape-room-alea-jacta-est/</a> <a href="http://www.ailleurs.ch/escape-room/">http://www.ailleurs.ch/escape-room/</a>

							11 décembre					
29	<p>Sites et musées du Département de la Seine-Maritime</p> <p>30.1. Parc de Clères</p> <p>30.2. Musée Victor Hugo, maison Vacquerie</p> <p>30.3. Théâtre romain de Lillebonne</p> <p>30.4. Abbaye de Jumièges</p> <p>30.5. Château de Martainville</p>	Rouen, France	Histoire	Escape game du département	le Département et la société Team Break	2017 (septembre)	Activités pour Halloween 30 septembre et 1-7-8-14-15-21-22-28-29 octobre	N.D.	N.D.	N.D.	<p>De curieux messages ont fait leur apparition sur les murs du château de Martainville, le comportement des animaux du parc de Clères se fait plus fébrile et de mystérieux chuchotements résonnent à l'abbaye de Jumièges. En bord de Seine, le théâtre romain de Lillebonne et le musée Victor Hugo ne semblent pas épargnés par ces mystérieux phénomènes.</p> <p>Pour en comprendre les raisons, le Département fait appel à vos talents de détectives et, surtout, de chasseurs de fantômes. Dans un temps limite de 60 minutes, seul, en couple, en groupe ou en famille, vous serez invités à résoudre une série d'énigmes et ainsi cheminer de pièce en pièce pour stopper l'action de ces fantômes imaginaires. Au détour d'un mystère, les spectres d'Agnès Sorel à Jumièges, des acteurs du théâtre romain de Lillebonne, des Normands de Martainville ou de Victor Hugo et de sa fille Léopoldine sauront peut-être vous épauler dans votre quête.</p>	<a href="https://www.seine-maritime.fr/actualites/loisirs/participez-aux-escape-games-du-departement.html">https://www.seine-maritime.fr/actualites/loisirs/participez-aux-escape-games-du-departement.html</a>

30	Musée Garinet	Châlons-en-champagne, France	Art et histoire	L'affaire de la demeure Garinet	Médiateurs du musée	2017 ?	Sur réservation Quelques jours dans l'année 10h30, 14h et 16h	4 à 6	16 ans et plus	Tarif adulte : 3 € - Forfait famille : 6€ Enfants : 2 € - 2€ pour les moins de 18 ans	Les musées ont besoin de votre aide pour résoudre l'affaire de la demeure Garinet. Vous risquez-vous à résoudre un crime impuni depuis plus d'un siècle?	<a href="http://www.chalonsenchampagne.fr/culture-et-tourisme/actualites-des-musees/862-escape-game-garinet">http://www.chalonsenchampagne.fr/culture-et-tourisme/actualites-des-musees/862-escape-game-garinet</a>
31	Musée des Beaux-arts de Montréal	Montréal, Qc. Canada	Art	Échappe-toi au Musée des Beaux-arts de Montréal	Échappe-toi Montréal	2018 (novembre)	Quelques jours et soirées	6 joueurs	Toute la famille	0 à 10\$	C'est au Musée des beaux-arts de Montréal que la compagnie Échappe-Toi, premier centre de jeux d'évasion au Québec, vous propose de venir jouer dans des salles d'expositions exceptionnellement transformées en jeu d'évasion géant. Un événement unique auquel vous êtes invités à participer en grande première!	<a href="https://echappetoi.com/un-jeu-devasion-geant-au-musee-des-beaux-arts-de-montreal/">https://echappetoi.com/un-jeu-devasion-geant-au-musee-des-beaux-arts-de-montreal/</a>
32	Musée Stewart	Montréal, Qc. Canada	Histoire	Prisonniers du camp S/43	Équipe d'animation du musée Stewart	2018 (juin)	Tous les samedis au deux semaines 11h et 5h	6 à 12 joueurs	9 ans et plus	Adulte : 20 \$ Aîné : 10 \$ Étudiant 13-30 ans : 17 \$ Famille* : 40 \$ Enfants de 9 à 12 ans : Gratuit  Supplément de 5 \$ sur le tarif d'entrée régulier au Musée.  Membre du Musée 5\$	Revivez un épisode méconnu de l'histoire de Montréal durant la Seconde Guerre mondiale. De 1940 à 1943, le fort de l'île Sainte-Hélène a été le lieu de détention de 400 marins marchands et civils italiens comme prisonniers de guerre. Vous vous retrouverez subitement enfermés dans l'une des pièces du camp S/43 ! Pour réussir à vous échapper : cherchez les indices, soudoyez les gardes du camp, trouvez des clés et le plan du tunnel. Et que la meilleure équipe gagne!	<a href="http://www.stewart-museum.org/fr/prisonniers-du-camp-s-43-223.html">http://www.stewart-museum.org/fr/prisonniers-du-camp-s-43-223.html</a>

34	Military Communications and Electronics Museum	Kingston, Ont. Canada	Histoire	Camp X	Improbable escape	2018 (juin)	Sur les heures du musée : lundi au vendredi 11h à 17h	2 à 8 joueurs	Toute la famille	12\$ et gratuit avec la K-pass	You are about to graduate from Camp X, a secret school created with the sole purpose of training elite covert agents during World War 2. Today, one final test stands between you, and the completion of your training to become full-fledged spies. Use the tools in your trench coat to decode messages, sleuth through the museum, and uncover mysteries of the past to discover a secret code word. Complete your mission by reporting back to the front desk with the code word, and you will earn your place amongst history's greatest shadow operatives. Fail, and the fate of the free world could be at stake. Are you up for the challenge?	<a href="https://www.improbableescapes.com/campx/">https://www.improbableescapes.com/campx/</a>
----	--	-----------------------	----------	--------	-------------------	-------------	---	---------------	------------------	--------------------------------	--	---

ANNEXE B

QUESTIONNAIRE D'ENTREVUE

## Questions d'entrevue

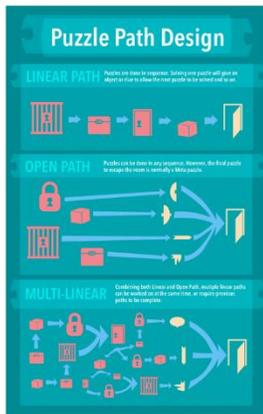
Nom de l'institution :

Nom de la personne :

Nom du jeu :

- 1) Décrivez d'abord brièvement votre jeu d'évasion (son nom, son histoire, sa thématique, son déroulement, les types d'épreuves ou de puzzles qu'on y retrouve, etc.)
- 2) Quand l'idée de mettre sur pied un jeu d'évasion grandeur nature est venu à votre esprit?
- 3) Avez-vous eu des inspirations? Quelles sont-elles et expliquez comment elles vous ont influencé?
- 4) Au départ quels étaient vos intentions ?
- 5) Aviez-vous déjà des activités similaires (jeu de rôle, jeu d'immersion et d'interaction...) dans votre programmation? Si oui, élaborer.
- 6) Y-a-t-il une vocation éducative à ce jeu? Si oui, comment arrivez-vous à mettre en valeur les lieux, les artefacts et le contenu historique?
- 7) Quel est le public cible et pourquoi pensez-vous que ce genre de jeu permet d'attirer ce public?
- 8) Avez-vous eu recours à de l'aide extérieur du musée pour mettre sur pied un tel jeu? Si oui, de qui? Comment c'est fait le partenariat? Quels étaient les rôles de chacun?
- 9) Comment se fait la logistique du jeu : la fréquence, le nombre de joueur, le temps et la cohabitation avec les autres activités du musée?

10) En ce référent à ces trois modèles, lequel ressemble le plus au jeu que vous avez créé?



11) Selon vous, quels sont les défis de la conception d'un tel jeu dans un espace patrimonial?

12) Quelles similitudes et différences constater vous entre la mise en place d'un jeu d'évasion grandeur nature dans un lieu créer de toutes pièces et dans un lieu muséale/historique?

13) Les joueurs peuvent-ils toucher aux choses autour d'eux? Comment vous assurer qu'ils n'endommagent pas les artéfacts?

14) Quel est le rôle des animateurs?

15) Comment décrivez-vous cette expérience que vivent les joueurs? En quoi l'expérience est différente de vos autres activités?

16) Quels sont les retombés de fréquentation de ce jeu? (Achalandage, âge moyens de participants, motivations...)

17) Quelles sont les réactions des visiteurs? (Celles qui sont fréquentes ou qui vous ont le plus surpris)

18) Avez-vous des plans pour l'avenir de ce jeu dans votre institution?

## BIBLIOGRAPHIE

Angers, M. (1996). *Initiation pratique à la méthodologie des sciences humaines*. 2<sup>e</sup> édition. Montréal : Les éditions CEC. 381 pages

Angio-Morneau, G. (2019). Shared audiences, different contexts: what can museums learn from attractions? Dans *Bloolooop networking at the attractions business*. Récupéré de : [https://bloolooop.com/what-can-museums-learn-from-attractions/?fbclid=IwAR3gXoMFK541g5sxNQ8c1-gc6fWe\\_pCzrdOn8aBGysDdyjR9LTVqsCyQHYY](https://bloolooop.com/what-can-museums-learn-from-attractions/?fbclid=IwAR3gXoMFK541g5sxNQ8c1-gc6fWe_pCzrdOn8aBGysDdyjR9LTVqsCyQHYY)

Aktouf, O. (1987). *Méthodologie des sciences sociales et approche qualitative des organisations Une introduction à la démarche classique et une critique*. Montréal : Les Presses de l'Université du Québec. 190 pages. Récupéré de : [http://classiques.uqac.ca/contemporains/Aktouf\\_omar/metho\\_sc\\_soc\\_organisations/metho\\_sc\\_soc\\_org.html](http://classiques.uqac.ca/contemporains/Aktouf_omar/metho_sc_soc_organisations/metho_sc_soc_org.html)

Athemayou, C. (2017). LearningScape : un escape game pour libérer les pratiques pédagogiques. Dans *EducPros.fr*. Récupéré de : <http://www.letudiant.fr/educpros/actualite/learningscape-un-escape-game-pour-liberer-les-pratiques-pedagogiques.html>

Bitgood, S. (1990). *The role of simulated immersion in exhibitions*. Jacksonville: Center for social design. 28 pages

Brogère, G. (2015). Formes ludiques et formes éducatives. Dans *Research gate*. 21 pages. Récupéré de : [https://www.researchgate.net/publication/268431680\\_Formes\\_ludiques\\_et\\_formes\\_educatives](https://www.researchgate.net/publication/268431680_Formes_ludiques_et_formes_educatives)

Casedas, C. (2011). La Disneylandisation des musées : expression en vogue ou concept muséologique? Dans *Expoland. Ce que le parc fait au musée : ambivalence des formes de l'exposition*. Paris : éditions Complicités. 15 pages. Récupéré de : <https://docplayer.fr/10661212-La-disneylandisation-des-musees-expression-en-vogue-ou-concept-museologique.html>

CBC news. (2016). Diefenbunker Museum escape room promises interactive Cold War history lesson. Dans *CBC news Ottawa*. Récupéré de : <http://www.cbc.ca/news/canada/ottawa/diefenbunker-escape-room-cold-war-1.3445576>

Chaumier, S. (2005). Introduction. Dans: *Culture & Musées*, n°5, 2005. Dans: *Culture & Musées, n°5, Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition*. pp. 13-36. Récupéré de : [https://www.persee.fr/issue/pumus\\_1766-2923\\_2005\\_num\\_5\\_1](https://www.persee.fr/issue/pumus_1766-2923_2005_num_5_1)

Chaumier, S. (2011). La nouvelle muséologie mène-t-elle au parc? Dans *Expoland. Ce que le parc fait au musée : ambivalence des formes de l'exposition*. Paris : éditions Complicités. pp. 65-88. Récupéré de : <https://hal.archives-ouvertes.fr/halshs-00630368/document>

Clare, A. (2015). Tips on designing room escape games Dans *Reality is a game*. Récupéré de : <http://www.realityisagame.com/archives/3109/tips-on-designing-room-escape-games/>

Clare, A. (2017). *Designing Immersive Experiences in Escape Room Puzzles*. Toronto: Conférence pour Future of Innovation, Technology and Creativity (FITC) [Video mis en ligne par Wero Creative]. Récupéré de : <https://www.youtube.com/watch?v=V38KPgEKZQw>

Diefenbunker, Musée canadien de la Guerre froide. (2017). Évadez-vous du Diefenbunker. Dans *Diefenbunker, Musée canadien de la Guerre froide*. Récupéré de : <http://diefenbunker.ca/fr/escape-the-diefenbunker/>

Doladille, E. (2017). LearningScape : un escape game pédagogique pour s'échapper du cauchemar d'une prof. Dans *VNI l'e-mag de l'éducation*. Récupéré de : <http://www.vousnousils.fr/2017/07/25/learningscape-escape-game-pedagogique-sechapper-cauchemar-prof-605819>

Eco, U. (1985). *La guerre du faux*. Paris : Bernard Grasset. 274 pages

Escape Manor. (2017) *Escape Manor*. Récupéré de <https://www.escapemanor.com/>

Eukel, H.N. Frenzel, J.E. et Cernusca, D. (2017). Educational Gaming for Pharmacy Students – Design and Evaluation of a Diabetes-themed Escape Room. Dans *American Journal of Pharmaceutical Education*, vol. 81(7). Récupéré de : <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5663657/>

Euzévy, F. Lallement, J. Machat, S. Passebois-Ducros, J. Prigent, A. (2016). Comment gamifier un service pour engager le client? Proposition d'une typologie de dispositifs gamifiés dans le secteur du patrimoine. Dans *Marketing trends congress*. Récupéré de : [http://www.marketing-trends-congress.com/archives/2016/pages/PDF/EUZEBY\\_LALLEMENT\\_MACHAT\\_PASSEBOIS\\_PRIGENT.pdf](http://www.marketing-trends-congress.com/archives/2016/pages/PDF/EUZEBY_LALLEMENT_MACHAT_PASSEBOIS_PRIGENT.pdf)

Fenouillet, F. Kaplan, J. et Yenneck N. (2009). *Serious games et motivation*. Paris : Université Paris Ouest Nanterre La Défense. 12 pages. Récupéré de : [http://kaplan-consultants.org/sites/default/files/Fenouillet-Kaplan-Yenneck\\_2009.pdf](http://kaplan-consultants.org/sites/default/files/Fenouillet-Kaplan-Yenneck_2009.pdf)

Flon, E. (2012). *Les mises en scène du patrimoine : savoir, fiction et médiation*. Paris : Hermès science publication. 223 pages

Gauthier C. et Tardif, M. (sous la dir.). (2005) *La pédagogie Théories et pratiques de l'Antiquité à nos jours*. Montréal : Gaetan Morin éditeur. 397 pages

Gautier, B. (2006). *Recherche sociale. De la problématique à la collecte de données*. Québec : Les presses de l'Université du Québec. 767 pages

Gérain S. et Meunier, D. (2017). *Escape Game au musée Victor Hugo de Villequier* [Vidéo mise en ligne par France 3 Normandie]. Récupéré de : <https://www.youtube.com/watch?v=QtUd0sQNERY>

Guigon, G. Humeau, J. et Vermeulen, M. (2017). *Escape classroom : un escape game pour l'enseignement*. Grenoble : 9<sup>e</sup> colloque questions de pédagogie dans l'enseignement supérieur. 11 pages. Récupéré de : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01503763/document>

Hein, G. E. (2007). Museum education. Dans *A companion to museum studies* (Sharon MacDonald). Édition Blackwell. pp. 341 à 349

Henry, C. (2010) *The museum experience The discovery of meaning*. Virginie: NaeA. 104 pages

Ho, A. M. (2018). Unlocking Ideas: Using Escape Room Puzzles in a Cryptography Classroom. Dans *Problems, Resources, and Issues in Mathematics Undergraduate Studies*, no 28:9. pp 835-847. Récupéré de : <https://www-tandfonline-com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2443/doi/pdf/10.1080/10511970.2018.1453568?needAccess=true>

Jacobi, D. (1997). Les musées sont-ils condamnés à séduire toujours plus de visiteurs ? Dans *La Lettre de l'OCIM*, no. 49. pp.9-14. Récupéré de : [doc.ocim.fr/LO/LO049/LO.49\(2\)-pp.09-14.pdf](http://doc.ocim.fr/LO/LO049/LO.49(2)-pp.09-14.pdf)

Kaufman, D.M. et Sauvé, L. (2010). *Jeux et simulations éducatifs : études de cas et leçon apprises*. Montréal : Presses de l'Université du Québec. Récupéré de : <https://ebookcentral-proquest-com.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2443/lib/uqam/detail.action?docID=3269029>

Labelle, V. (2017). *Les expositions immersives : atouts et limites pour les apprentissages culturels* (mémoire de maîtrise). Université de Grenoble Récupéré de : <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01687513/document>

Le 13<sup>ème</sup> jeu. (2017). Un escape game au musée? Dans *Le 13<sup>ème</sup> jeu*. Récupéré de : <https://le13emejeu.com/un-escape-au-musee/>

Leclerc, C. (2015). Une expérience ou rien? Qu'est-ce qui motive les publics culturels? Dans *Culturecom*. Récupéré de : <http://culture-communication.fr/fr/une-experience-ou-rien-quest-ce-qui-motive-les-publics-culturels/>

Lock Academy. (2017). Histoire et origines des escape games. Dans *Lock Academy Paris*. Récupéré de: <https://lockacademy.com/histoire-origine-escape-games/>

Mariani, A. (2012). Pratiques interactives et immersives : pratiques spatiales critiques. La réalité augmentée de l'exposition. Dans *MédiaTropes eJournal*. Vol.3 No. 2. pp. 52-81. Récupéré de : <http://www.mediatropes.com/index.php/Mediatropes/article/view/16895>

Martin, V. (2013). Le musée du XXI<sup>e</sup> siècle : une expérience immersive. Dans *Actualité UQAM*. Récupéré de : <https://www.actualites.uqam.ca/2013/le-musee-du-xxie-siecle-une-experience-immersive>

Mason, E. (2018). What is an escape room? Dans *Improbable Escapes*. Récupéré de : <https://www.improbableescapes.com/blog/escaperoom>

Montpetit, R. (2005). Exposition, parc, sites : des lieux d'expériences patrimoniales. Dans *Culture & Musées*, n°5, 2005. Dans: *Culture & Musées*, n°5, *Du musée au parc d'attractions : ambivalence des formes de l'exposition*. pp. 111-133

Musée des beaux-arts de Montréal. (2019). *Musées des beaux-arts de Montréal*. Récupéré de : <https://www.mbam.qc.ca/>

Musée Stewart. (2019). *Le Musée Stewart*. Récupéré de : <https://www.stewart-museum.org>

Nicholson, S. (2015). *Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities*. 35 pages. Récupéré de: <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>

Nicholson, S. (2016). *Ask why: Creating a better player experience through environmental storytelling and consistency in escape room design*. 17 pages. Récupéré de : <http://scottnicholson.com/pubs/askwhy.pdf>

Nicholson, S. (2018). Creating Engaging Escape Games for the Classroom. Dans *Childhood Education*, No. 94 (1). pp. 44-49. Récupéré de : <http://scottnicholson.com/pubs/escapegamesclassroom.pdf>

Sander, D. et Varonne, C. (2011). L'émotion à sa place dans toutes les expositions. Dans *La lettre de l'OCIM*, no. 134. pp. 22 à 28. Récupéré de : <https://ocim.revues.org/840>

SAPIENS. (2016). LearningScape. Dans *SAPIENS-USPC*. Récupéré de: <https://sapiens-uspc.com/>

Sauvé, L. Renaud, L. Gauvin. M. Noël-Gaudreault, M. Kalubi, J-C. (2007). Une analyse des écrits sur les impacts du jeu sur l'apprentissage. Dans *Revue des sciences de l'éducation*. Volume 33, Numéro 1, 2007, p. 89-107. Récupéré de : <https://www-erudit-org.proxy.bibliotheques.uqam.ca:2443/fr/revues/rse/2007-v33-n1-rse1732/016190ar/>

Schaeffer, J-M. (1999). *Pourquoi la fiction?* Coll : Poétique. Paris : Éditions du Seuil. 346 pages

Schaeffer, J-M. (2015). *L'expérience esthétique*. Coll : nrf essais. Éditions Gallimard. France. 366 pages

Schaffman, A. (2017). How to use Escape room games to attract millennials to museum [Vidéo] Dans *Museum next*. Récupéré de : <https://www.museumnext.com/insight/use-escape-room-games-to-attract-millennials-to-your-museum/>

Shen-Hui Hsu, Shu Chen Cheng, Yueh Min Huang. (2009). The experience of adopting game-based learning in library instruction. Dans *Learning by playing Game-based education système design and développement*. New York: Springer. Récupéré de: <https://books.google.ca/books?id=ZhrCQAAQBAJ&pg=PA573&lpg=PA573&dq=les+escape+games+au+canada+depuis+quand&source=bl&ots=m70wG5s4r0&sig=vIDyCiphOMVTIZCm-DVqa7rUV-Q&hl=fr&sa=X&ved=0ahUKEwjpyoWCwubWAhUDYyYKHfCnB2MQ6AEIZjAI#v=onepage&q=les%20escape%20games%20&f=false>

The Military Communications and Electronics Museum. (2019). To Museum Visitors and Guests... Dans *Candemuseum*. Récupéré de: <https://www.candemuseum.org/about-us>

Tobolem, J-M. (2005). *Le nouvel âge des musées Les institutions culturelles au défi de la gestion*. Paris : Armand Colin. 317 pages

Wiemker, M. Elumir, E. et Clare, A. (2015). *Escape Room Games : Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one?* Récupéré de : <https://thecodex.ca/wp-content/uploads/2016/08/00511Wiemker-et-al-Paper-Escape-Room-Games.pdf>