



Analyses / Analysis / Análisis

Le jeu d'évasion comme dispositif de médiation stimulant l'engagement cognitif et émotionnel des adolescents dans les musées

Farwazène Boukadida

Doctorante en Technologies de l'art, Design et Médiations Artistiques, l'Institut Supérieur des Cadres de l'Enfance, Laboratoire de recherche "Art, Médiation, Enfance" (LR: ISCE11ES26), Université de Carthage, Tunisie
farwazenbk@gmail.com

Dr Rym Grioui

Maître assistante à l'Institut Supérieur des Cadres de l'Enfance, Laboratoire de recherche "Art, Médiation, Enfance" (LR: ISCE11ES26), Université de Carthage, Tunisie
g_rym@hotmail.com

Cet article explore l'impact du jeu d'évasion en tant que dispositif de médiation muséale sur l'engagement cognitif et émotionnel de 18 adolescents âgés de 12-16 ans, membres des scouts de Gammarth. Nous les avons conviés à tester le jeu que nous avons développé, « La mystérieuse cassette du Palais d'Ennejma Ezzahra », consistant à découvrir les indices dissimulés dans les différentes pièces du Palais, à résoudre des énigmes complexes et à collaborer avec leurs pairs pour atteindre le but visé. Nous avons utilisé deux types de questionnaires, administrés avant et après la participation au jeu, l'un ciblant les connaissances et l'autre les émotions. Les résultats démontrent l'efficacité de jeu d'évasion dans la transmission de nouvelles connaissances aux jeunes participants, tout en stimulant leurs émotions positives et en suscitant leur intérêt accru envers les institutions muséales.

Mots-clés : jeu d'évasion, médiation muséale, engagement cognitif, engagement émotionnel.

This article explores the impact of the escape game as a museum mediation device on the cognitive and emotional engagement of 18 teenagers aged 12-16 years, members of the Gammarth scouts. We invited them to test the game that we developed, "The mysterious cassette of the Ennejma Ezzahra Palace", consisting in discovering the clues hidden in the different rooms of the palace, solving complex puzzles and collaborating with their peers to achieve the goal. We used two types of questionnaires, administered before and after the participation in the game, one targeting knowledge and the other emotions. The results demonstrate the effectiveness of an escape game in transmitting new knowledge to young participants, while stimulating their positive emotions and sparking their increased interest in museum institutions.

Keywords: escape game, museum mediation, cognitive engagement, emotional engagement.

Este artículo explora el impacto del juego de escape como un dispositivo de mediación museística en el compromiso cognitivo y emocional de 18 adolescentes de 12-16 años, miembros de los scouts de Gammarth. Les invitamos a probar el juego que hemos desarrollado, «La misteriosa cassette du Palais d'Ennejma Ezzahra», consistente en descubrir las pistas escondidas en las diferentes habitaciones del palacio, resolver enigmas complejos y colaborar con sus pares para alcanzar el objetivo deseado. Se utilizaron dos tipos de cuestionarios, administrados antes y después de la participación en el juego, uno enfocado al conocimiento y el otro a las emociones. Los resultados demuestran la eficacia del juego de evasión en la transmisión de nuevos conocimientos a los jóvenes participantes, estimulando al mismo tiempo sus emociones positivas y suscitando su mayor interés hacia las instituciones museísticas.

Palabras clave : juego de evasión, mediación museística, compromiso cognitivo, compromiso emocional.

Introduction

Au cœur des institutions culturelles, les musées ont toujours été les gardiens du savoir et des trésors artistiques. Cependant, ils sont aujourd'hui confrontés à un défi : comment attirer et engager un public de plus en plus diversifié, exigeant et connecté ?

Depuis quelques années, de nombreux projets culturels ont fait preuve d'une volonté de réinventer leurs approches en intégrant des modalités ludiques. Les jeux d'évasion (*escape games*) se sont imposés comme des instruments particulièrement attrayants parmi les expérimentations. Ce n'est toutefois qu'au milieu des années 2010 que ces jeux ont commencé à envahir les musées (EXPOSCOPE, 2021).

Contrairement à la passivité souvent associée aux visites d'expositions traditionnelles, les jeux d'évasion, en tant que nouveaux dispositifs de médiation muséale, offrent une immersion totale dans le monde de l'art et de la culture. Ils permettent aux membres du public de devenir des acteurs, en l'occurrence ici des chasseurs de trésors et des aventuriers en quête de savoir. Ces jeux constituent ainsi un outil original pour impliquer les visiteurs dans la découverte du site et mettre un terme à une expérience de visite passive (Hammoum-Faucheux, 2021).

Dans l'optique de mieux comprendre ce qu'est un jeu d'évasion, voici la définition qu'en proposent Guigon et ses collègues (2017, p.1) : « Un *escape game* est un jeu d'évasion grandeur nature, qui consiste généralement à s'échapper d'une pièce ou d'une succession de pièces dans un temps limité ». Pour ce faire, les participants sont invités à résoudre des énigmes, à collecter des indices et des objets, à débloquer des mécanismes, à ouvrir des cadenas et à découvrir des pièces secrètes afin d'accomplir leur mission (Fenaert, Nadam et Petit, 2019).

Mais quelle est l'efficacité du jeu d'évasion en tant que dispositif de médiation muséale ? Quels effets ont ces jeux sur l'engagement de jeunes adolescents, souvent moins réceptifs à l'offre de ces institutions ?

Pour répondre à ces questions, un jeu d'évasion en ligne en milieu muséal a été conçu, de manière à :

- Mesurer l'impact du jeu d'évasion sur l'engagement cognitif des participants et l'acquisition de nouvelles connaissances.
- Mesurer l'impact du jeu d'évasion sur l'engagement émotionnel des participants et ce qu'ils ressentent lorsqu'ils sont plongés dans l'activité.
- Déterminer dans quelle mesure le jeu d'évasion peut développer chez ce public plus d'intérêt envers les institutions muséales et les inciter à les fréquenter davantage.
- Formuler des recommandations sur l'utilisation de jeux d'évasion orientés à ces fins.

Problématique et hypothèses

Depuis la création des musées modernes au XIX^e siècle, le nombre d'établissements en Tunisie est en augmentation constante alors qu'ils sont confrontés à maints dilemmes, notamment en ce concerne la muséographie. Parmi les maux qui rongent les musées tunisiens, notons l'absence quasi-totale de nouvelles technologies de médiation. Les services éducatifs, quant à eux, se manifestent de manière très marginale, avec peu d'initiatives visibles ou régulières ainsi que la rareté et la mauvaise qualité des produits dérivés (Jaïdi, 2019).

Ces lieux sont souvent méconnus, peu appréciés et fréquentés par les jeunes et notamment par les adolescents qui y voient reproduite la forme scolaire qu'ils abhorrent une fois sortis de l'école. De nombreux professionnels estiment en fait que ce public souhaite des occupations stimulantes, faisant appel à leur participation, où ils jouent un rôle actif, des sujets plus proches de leurs intérêts, une thématique attractive pour les faire venir et les retenir dans les musées (Dahan, 2013).

Dans cette optique, les jeux d'évasion peuvent aider à briser les stéréotypes négatifs souvent associés aux institutions muséales en proposant une expérience plus ludique et interactive, dans leur rencontre avec les objets et leurs histoires. Leur utilisation dans ce cadre étant encore récente, il s'avère donc de mise de les étudier afin d'évaluer leur impact concret sur l'engagement cognitif et émotionnel des jeunes visiteurs.

Des questions précises guident notre démarche : en ayant recours à des jeux d'évasion muséaux, les participants expérimentent-ils de nouvelles formes de médiation ? Le jeu d'évasion peut-il mieux transmettre les connaissances et susciter des émotions positives chez les participants ? Peuvent-ils réconcilier les jeunes adolescents avec les musées ?

En regard des résultats attendus, nous formulons deux hypothèses :

1. Le jeu d'évasion est un dispositif particulièrement propice à l'acquisition de nouvelles connaissances par ce public. En proposant des énigmes et des défis sur les objets de collections des musées, il offre une expérience d'éducative non-formelle qui favorise l'engagement des adolescents. Comme tout autre jeu sérieux (serious games), il permet en outre de développer des compétences relationnelles.
2. Le dispositif de médiation où s'insère le jeu d'évasion stimule les émotions positives des adolescents. En plongeant les participants dans un univers fictif rempli de mystères et de découvertes, il crée une expérience immersive plus mémorable et est susceptible d'accroître leur intérêt envers les institutions muséales.

Constitution de l'échantillon

Afin de tester notre jeu, nous avons constitué un échantillon non aléatoire de 18 adolescents âgés de 12 à 16 ans, membres des scouts de Gammarth, dont 6 garçons et 12 filles, soit respectivement le tiers et les deux-tiers de l'ensemble. Outre le fait qu'ils fassent partie de la génération des *digital natives* (Prensky, 2001), évoluant aisément avec les technologies numériques, leurs activités de scoutisme les ont déjà familiarisés avec ce type de jeu, impliquant la résolution d'énigmes et la mobilisation des capacités intellectuelles. Cette recherche exploratoire comporte ainsi des limites évidentes.

Outils de collecte des données

Nous avons élaboré deux instruments pour évaluer respectivement les impacts sur les aspects cognitifs et émotionnels de l'engagement.

- 1) Questionnaire axé sur les savoirs (incluant les savoir-faire et les savoir-être)

Ce questionnaire, validé par la conservatrice du Palais et deux chercheurs associés, prend la forme d'un quiz et comprend huit questions portant sur l'histoire et les informations relatives au musée. Chacune offre trois choix de réponses, parmi lesquels les répondants doivent sélectionner

un seul d'entre eux. Ce quiz a été administré auprès des participants à deux moments clés de l'expérience, afin de mesurer des écarts : avant le début du jeu (pré-test) et après leur participation au jeu (post-test).

2) Questionnaire axé sur les émotions ressenties (administré en mode auto-évaluation)

Ce questionnaire, inspiré des travaux de Toumi Noura (2020), comporte six questions, dont les réponses sont basées sur une échelle de notation de 1 à 10, permettant aux participants de noter leur niveau de stress, de motivation, de difficulté, d'immersion et d'autres aspects liés à leur expérience de jeu.

Pour le traitement des données collectées, nous avons choisi d'utiliser le logiciel SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*).

Procédure et déroulement de l'expérimentation

Nous avons organisé une journée divisée en deux phases distinctes. La première a eu lieu le matin à la Maison des Scouts de Gammarth et a été consacrée à la réalisation du test de notre jeu d'évasion. La seconde phase s'est déroulée l'après-midi et consistait en la visite du Palais d'Ennejma Ezzahra.

La première phase

Avant de débiter le jeu, nous avons organisé une réunion préparatoire (15 minutes) pour expliquer ses règles et objectifs aux participants. Nous avons d'abord répondu aux questions et éclairci tout point qui pouvait sembler ambigu. Ensuite, nous avons demandé aux joueurs de remplir individuellement un pré-test (10 minutes). Une fois les questionnaires préliminaires complétés, nous avons réparti les participants en trois groupes avant de prendre place devant les ordinateurs et de débiter la partie (30 minutes). À la fin de cette période, nous avons administré un post-test identique au pré-test pour évaluer les connaissances acquises par chaque joueur. Enfin, nous avons organisé un débriefing (15 minutes) pour recueillir leurs commentaires et leurs réactions. C'est au cours de cette étape que nous leur avons distribué le questionnaire d'auto-évaluation des émotions.

La deuxième phase

Après avoir passé la matinée à éprouver le jeu d'évasion, nous nous sommes rendus au Palais du Baron d'Erlanger, où un guide local passionné a pris en charge la visite. Chaque pièce, chaque recoin du Palais avait son lot de mystères et de trésors cachés et le guide prenait plaisir à les révéler un à un. À la fin de ces deux phases, nous avons remis aux joueurs des certificats de « Meilleur enquêteur » pour les récompenser pour leur participation.

Exploration des données relatives au questionnaire d'évaluation des connaissances

Les tableaux 1 à 3 présentent les scores des participants aux 8 questions qui leur ont été posées dans le pré-test et le post-test. Ils varient entre 1 et 4 avec une moyenne de 2.28. Autrement dit, les participants au jeu n'ont pas dépassé le niveau moyen, soit 4/8. La majorité des participants, soit 33.3%, a décroché un score de 2/8.

L'analyse des résultats du post-test montre une nette amélioration. Tous les scores atteints se situent entre 6 et 8, avec une moyenne de 7,28. On observe d'ailleurs que la moitié des participants ont obtenu le score maximum.

N		Score pré-test de l'engagement cognitif	Score post-test de l'engagement cognitif
	Valide	18	18
	Manquante	0	0
	Moyenne	2,28	7,28
	Écart-type	1,074	0,826
	Minimum	1	6
	Maximum	4	8

Tableau 1 : Statistiques descriptives des scores pré-test et des scores post-test

Score	Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	1	5	27,8	27,8
	2	6	33,3	61,1
	3	4	22,2	83,3
	4	3	16,7	100,0
	Total	18	100,0	

Tableau 2 : Statistiques descriptives des scores obtenus au pré-test

Score	Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	6	4	22,2	22,2
	7	5	27,8	50,0
	8	9	50,0	100,0
	Total	18	100,0	

Tableau 3 : Statistiques descriptives des scores obtenus au post-test

Exploration des données relatives au questionnaire d'évaluation des émotions

Le questionnaire d'auto-évaluation des émotions comporte six questions relatives à la note attribuée au jeu, au niveau de difficulté perçu, au niveau de stress ressenti, au degré de motivation manifesté, à l'immersion et à l'envie de visiter le Palais. Le Tableau 4 présente les résultats qui se répartissaient sur une échelle allant de 1 à 10.

En examinant le Tableau 5, on constate que les notes varient de 6 à 10, avec une moyenne de 8.56, et que le tiers des participants a attribué la note maximale. Cela indique un niveau élevé de satisfaction et suggère que le jeu d'évasion a été considéré comme une expérience extrêmement positive par la majorité de ces participants.

L'évaluation du niveau de difficulté éprouvé par les participants est hétérogène avec des notes variant de 3 à 8 et une moyenne de 5,22, comme indiqué dans le Tableau 6. On note que 61.1%

		Note attribuée au jeu d'évasion	Niveau de difficulté	Niveau de stress	Degré de motivation	Degré de l'immersion	Envie de visiter le Palais d'Ennejma Ezzahra
N	Valide	18	18	18	18	18	18
	Manquante	0	0	0	0	0	0
	Moyenne	8,56	5,22	4,94	9,67	8,89	10,00
	Écart-type	1,338	1,665	1,697	0,594	1,079	0,000
	Minimum	6	3	2	8	7	10
	Maximum	10	8	8	10	10	10

Tableau 4 : Statistiques descriptives du questionnaire d'auto-évaluation

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	6	1	5,6	5,6	5,6
	7	4	22,2	22,2	27,8
	8	3	16,7	16,7	44,4
	9	4	22,2	22,2	66,7
	10	6	33,3	33,3	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Tableau 5 : Les notes attribuées au jeu d'évasion

des participants jugent que sa complexité est faible ou moyenne, indiquant que la majorité des participants ne trouvent pas le jeu très difficile.

	Les scores	Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	3	3	16,7	16,7	16,7
	4	4	22,2	22,2	38,9
	5	4	22,2	22,2	61,1
	6	2	11,1	11,1	72,2
	7	3	16,7	16,7	88,9
	8	2	11,1	11,1	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Tableau 6 : Les notes attribuées au niveau de difficulté du jeu d'évasion

Le niveau de stress ressenti, mesuré sur une échelle de 1 à 10, va de 2 à 8, avec une moyenne de 4.94 (Tableau 7). La vaste majorité des participants, soit 39.8% a ressenti un niveau de stress égal à 5, sans écart prononcé.

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	2	2	11,1	11,1	11,1
	3	1	5,6	5,6	16,7
	4	3	16,7	16,7	33,3
	5	7	38,9	38,9	72,2
	6	2	11,1	11,1	83,3
	7	1	5,6	5,6	88,9
	8	2	11,1	11,1	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Tableau 7 : Les notes attribuées au niveau de stress ressenti pendant le jeu

Le degré de motivation est très élevé, variant de 8 à 10 avec une moyenne de 9,67 (Tableau 8). Nous constatons par ailleurs qu'un seul répondant a attribué une note de 8. En revanche, 22,2% des participants ont donné une note de 9, tandis que près des trois-quarts, soit 72,2%, ont attribué la note maximale, démontrant un haut niveau de motivation parmi les joueurs.

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	8	1	5,6	5,6	5,6
	9	4	22,2	22,2	27,8
	10	13	72,2	72,2	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Tableau 8 : Les notes attribuées au degré de motivation

Les scores accordés au degré de l'immersion procurée par le jeu s'étalent de 7 à 10 avec une moyenne de 8,89 (Tableau 9). On constate que la majorité des participants, soit 38,9%, ont attribué la note maximale, ce qui témoigne d'un sentiment élevé d'immersion dans le jeu.

		Effectifs	Pourcentage	Pourcentage valide	Pourcentage cumulé
Valide	7	2	11,1	11,1	11,1
	8	5	27,8	27,8	38,9
	9	4	22,2	22,2	61,1
	10	7	38,9	38,9	100,0
	Total	18	100,0	100,0	

Tableau 9 : Les notes attribuées au degré de l'immersion

Les notes attribuées à l'envie de visiter le Palais d'Ennejma Ezzahra

Selon les données recueillies, tous les répondants ont attribué la note maximale pour exprimer leur envie de visiter réellement le Palais d'Ennejma Ezzahra. Cette unanimité atteste du fait que le jeu d'évasion a réussi à susciter un réel intérêt et un véritable désir chez les participants de visiter et de découvrir ce lieu patrimonial.

Discussion

En analysant les données obtenues et en les comparant à nos objectifs de recherche, nous pouvons dégager plusieurs constats.

Tout d'abord, en ce qui concerne l'engagement cognitif, les joueurs ont montré une nette amélioration de leurs scores entre le pré-test et le post-test. Au départ, les scores étaient inférieurs à la moyenne attendue, mais après avoir participé au jeu, les scores ont augmenté de manière significative. Cette constatation suggère que le jeu d'évasion s'est avéré être un dispositif efficace pour transmettre de nouvelles connaissances.

En outre, la majorité des participants ont réussi à répondre à la question portant sur la date du début de construction du Palais d'Ennejma Ezzahra après avoir participé au jeu. Cela met en évidence l'efficacité considérable du jeu d'évasion dans la mémorisation des dates historiques, grâce à son utilisation astucieuse de codes.

En ce qui concerne le questionnaire d'auto-évaluation des émotions après avoir participé au jeu, les résultats confirment de manière nette la contribution du jeu d'évasion dans la stimulation d'engagement émotionnel chez les répondants. Les réactions des joueurs démontrent également que le jeu a réussi à créer une expérience satisfaisante, motivante et immersive, tout en maintenant un niveau de stress modéré et un niveau de difficulté adapté. Quant à l'intérêt pour la visite du Palais d'Ennejma Ezzahra, nous avons noté un fort désir de la part des adolescents. Ce constat s'aligne parfaitement avec l'un des objectifs principaux de notre recherche, visant à favoriser la fidélisation des jeunes publics envers les institutions muséales. En effet, le niveau modéré de stress exprimé par les participants suggère que le jeu a réussi à équilibrer l'expérience pour maintenir un flux (*flow*) constant. Lorsqu'un jeu présente un niveau de stress trop élevé, les participants peuvent se sentir démotivés, stressés ou même anxieux. Cela peut affecter négativement leur expérience globale et diminuer leur engagement.

Un niveau modéré de stress peut contribuer à susciter une certaine dose de stimulation et de défi, ce qui encourage les participants à continuer à progresser et à s'impliquer davantage dans le jeu, tout en évitant une expérience trop anxiogène. De même, l'atteinte d'un niveau de difficulté adéquat est également importante pour maintenir leur intérêt. Si le jeu est perçu comme étant trop facile, il peut devenir ennuyeux et ne pas susciter suffisamment d'effort et d'engagement de la part des joueurs. En revanche, si le jeu est perçu comme étant trop difficile, cela peut entraîner de la frustration et la démotivation. Pour créer une expérience optimale et favoriser l'engagement émotionnel des participants, il est crucial de trouver un équilibre entre le niveau de stress, les défis et la difficulté du jeu. Lorsque ces éléments sont bien dosés, les participants sont plus susceptibles d'une participation continue, où ils peuvent profiter pleinement de l'expérience, se sentir compétents et performants dans leur progression et maintenir leur engagement émotionnel tout au long de l'activité.

Par ailleurs, les retours des participants lors du débriefing ont été précieux pour comprendre leurs impressions et mettre en évidence les aspects qui ont particulièrement marqué leur expérience, que ce soit sur le plan émotionnel ou cognitif. Certains participants ont exprimé leur satisfaction à l'égard de l'expérience globale du jeu, soulignant l'aspect divertissant, stimulant et immersif de l'expérience. Ils ont mentionné que les éléments sonores et visuels avaient contribué à leur engagement et à leur implication dans l'exploration de l'espace du Palais et à leur immersion totale dans son ambiance.

En ce qui concerne la dimension cognitive, les participants ont souligné que le jeu leur avait permis de développer certaines compétences comme la résolution de problèmes et la communication. D'autres répondants ont mentionné que le jeu leur a permis de découvrir de nouvelles informations fascinantes sur le Palais d'Ennejma Ezzahra. L'information selon laquelle le Palais a été construit sur une période d'environ dix ans, de 1911 à 1922, a suscité une réelle surprise chez eux. Cette donnée a amplifié leur appréciation de la complexité du projet et de la grande minutie apportée à chaque détail pour la construction de ce chef-d'œuvre architectural. Aussi, l'indication selon laquelle le Palais est situé à Sidi Bou Saïd dans un endroit pittoresque, entouré de paysages magnifiques, a suscité un vif intérêt. Elle a attisé instantanément leur désir pour une visite réelle du Palais.

Perspectives et limites

La recherche menée sur l'impact d'un jeu d'évasion muséal sur l'engagement des jeunes adolescents a permis d'explorer certains aspects clés à la suite de cette expérience. Bien qu'elle offre des perspectives intéressantes pour les futures investigations, il convient de noter que cette étude présente des limites qu'il convient d'explicitier.

Tout d'abord, l'échantillon de participants était relativement restreint, composé seulement de 18 adolescents. Bien que ce nombre puisse être expliqué par des contraintes matérielles et informatiques, il aurait été souhaitable de constituer un échantillon plus large et aléatoire afin d'améliorer la représentativité des résultats. En outre, en raison des contraintes de temps, certaines dimensions n'ont pas pu être explorées dans notre démarche. En particulier, l'étude de l'engagement comportemental des participants pendant le jeu. Cette dimension aurait pu nous fournir des informations supplémentaires et précieuses sur la manière dont les participants s'engagent activement dans le jeu, comment ils collaborent avec les autres membres de l'équipe, communiquent et interagissent. Bien que nous n'ayons pas pu inclure cette analyse dans notre étude, il s'agit d'une perspective prometteuse pour les futures recherches. Elle permettrait également d'obtenir une vision plus complète et approfondie sur la dimension de l'engagement comportemental et d'explorer plus précisément le potentiel du jeu d'évasion en tant qu'outil favorisant le renforcement des compétences sociales.

En termes de perspectives, bien que le jeu « La mystérieuse cassette du Palais d'Ennejma Ezzahra » ait été couronné de succès, nous sommes également conscientes de la possibilité de l'améliorer et de l'enrichir davantage. Par exemple, nous pourrions envisager d'ajouter de nouvelles pièces thématiques, telles que la bibliothèque du Baron d'Erlanger ou la salle d'animation. Cela permettrait aux joueurs d'explorer la majorité des pièces du Palais et de vivre une expérience de jeu encore plus complète. Une autre perspective intéressante serait de développer une version spécifiquement adaptée aux enfants d'âge scolaire (6-12 ans) dont l'objectif principal serait d'élargir l'accès à la culture et d'éveiller leur intérêt pour les institutions muséales dès leur plus jeune âge.

Lors du débriefing, des répondants ont mentionné certains points susceptibles d'améliorer le jeu. Parmi leurs recommandations, certains ont proposé d'introduire des indices supplémentaires pour aider les joueurs en cas de blocage ou de difficulté. Ils ont souligné que bien que les énigmes étaient stimulantes, plusieurs étaient particulièrement complexes à résoudre et qu'elles mériteraient d'être accompagnées d'indices additionnels pour aider à progresser dans le jeu. D'autres participants ont également suggéré d'inclure un mode multi-joueurs dans le jeu, dont le but est de permettre aux joueurs de collaborer avec d'autres joueurs à distance en temps réel.

En somme, les résultats obtenus et les retours des participants nous aident en tant que médiateurs, éducateurs et chercheurs à explorer plus de l'avant les aspects peu approfondis dans notre étude exploratoire, à identifier les forces et les faiblesses de notre jeu et à procéder à des ajustements pour améliorer l'expérience des joueurs à la lumière des objectifs poursuivis.

Conclusion

Le présent article met en évidence le potentiel considérable d'un jeu d'évasion en tant qu'outil de médiation muséale et culturelle. Son caractère immersif et ludique permet aux participants de plonger au cœur de l'histoire, de l'art et de la culture en leur offrant une expérience cognitive et émotionnelle enrichissante. Les joueurs ne sont plus que de simples observateurs, mais deviennent des explorateurs actifs qui apprennent en faisant, en résolvant des énigmes et en relevant des défis.

Cependant, il convient de souligner que le jeu d'évasion ne doit pas être considéré comme un substitut aux méthodes traditionnelles de médiation culturelle. Il doit être considéré comme un complément, une alternative attrayante qui permet d'offrir une expérience complémentaire pour susciter l'intérêt des jeunes et les encourager à explorer et à apprécier le patrimoine.

En définitive, il est donc essentiel de reconnaître la valeur de la culture et de mettre en œuvre des moyens novateurs pour la préserver et la transmettre. Le jeu d'évasion, avec sa capacité à captiver et à engager les jeunes, se présente comme un outil précieux à cet égard. En investissant dans la création et la promotion des dispositifs, nous pouvons ouvrir de nouvelles perspectives pour la médiation culturelle. N'oublions jamais que la culture est un trésor qui mérite d'être préservé et partagé pour les générations actuelles et futures. Les paroles inspirantes de Marcus Garvey (2023), « *Un peuple qui ne connaît pas son passé, ses origines et sa culture ressemble à un arbre sans racines* », soulignent d'ailleurs l'importance de la connaissance, de la conservation et de la mise en valeur de notre héritage culturel.

À l'échelle de la société, la mise en valeur du patrimoine ne repose pas uniquement sur les épaules des institutions culturelles, mais relève également de la responsabilité de chaque individu. Nous sommes tous les gardiens de trésors culturels et naturels, dans lesquels il s'est érigé, en tant qu'éducateurs, enseignants, médiateurs, artistes et citoyens. C'est notre devoir collectif de veiller à ce que le patrimoine continue à inspirer, façonner et enrichir nos vies. En unissant nos forces et en travaillant main dans la main, nous pouvons transmettre ce précieux legs aux futures générations.

Références

- EXPOSCOPE. (2021). *Des escape games culturels* [en ligne]. Consulté le 3 février 2023. URL : <https://exposcope.wordpress.com/2021/03/23/escape-game-musee/>
- Hammoum-Faucheux, C. (2021). *Une heure au musée : les escape games muséaux*. Le magazine du Master Expographie Muséographie. Consulté le 3 février 2023. URL : <https://formation-exposition-musee.fr/l-art-de-muser/2158-une-heure-au-musee-les-escape-games-museaux>
- Fenaert, M., Nadam, P. et Petit, A. (2019). *S'capade pédagogique avec les jeux d'évasion : Apprendre grâce aux escape games*. Éditions Ellipses.
- Jaïdi, H. (2019, mai 16). *Nos musées pourraient mieux faire pour l'éducation au patrimoine*. Leaders [en ligne]. Consulté le 1er février 2023. URL : <https://www.leaders.com.tn/article/27120-houcine-jaidi-nos-musees-pourraient-mieux-faire-pour-l-education-au-patrimoine>
- Dahan, C. (2013). *Les adolescents et la culture, un défi pour les institutions muséales* (Cahiers de l'action, n° 38). Paris : INJEP.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants Part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Toumi, N. (2020). *L'impact de l'escape game pédagogique sur l'engagement des apprenants d'une langue étrangère* (Mémoire, Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3).
- Garvey, M. (2023). Citation célèbre. *Le Parisien* [en ligne]. Consulté le 2 mai 2023. URL : <https://translate.google.com/?hl=fr&sl=fr&tl=ar&text=Garvey%2CM.Citation%20c%C3%A9l%C3%A8bre.Le%20parisien%20%5Ben%20ligne%5D%2Cdisponible%20sur%20%3A%20&op>
- Guigon, G., Humeau, J. et Vermeulen, M. (2017). *Escape classroom : un escape game pour l'enseignement*. 9^e Colloque sur les Questions de pédagogie dans l'enseignement supérieur (QPES), juin, Grenoble.

