

Structures des escape room

Les objectifs pédagogiques des jeux et d'autres facteurs, tels que les restrictions horaires ou le niveau de difficulté, déterminent généralement la structure de l'escape room ou, plus simplement, le parcours des énigmes. Bien que les possibilités soient nombreuses, voici les approches de base les plus couramment utilisées.

- 1. Structure séquentielle (ou parcours linéaire) :** il s'agit de faire les énigmes dans l'ordre. Ainsi, les joueurs doivent résoudre une énigme afin de pouvoir progresser avec la deuxième et ainsi de suite. Ce type d'énigme est plus facile à concevoir pour les créateurs et à résoudre pour les joueurs. Cependant, il y a quelques inconvénients à prendre en considération. L'avancement du jeu peut dépendre exclusivement d'une seule énigme et, si l'énigme ne peut être résolue que par une seule personne, cela signifie que le reste de l'équipe ne fera rien tant que l'énigme ne sera pas résolue (blocage des joueurs).
- 2. Structure ouverte :** on parle de structure ouverte lorsque plusieurs énigmes peuvent être résolues dans n'importe quel ordre. Évidemment, il ne s'agit pas de l'énigme finale (méta-énigme) pour s'échapper de la pièce, qui ne doit être résolue que lorsque toutes les autres énigmes ont été résolues. Ce type de conception augmente la difficulté du jeu, notamment parce que les joueurs n'ont pas d'indication claire sur leur point de départ. Cependant, ce type de conception est préférable pour les grands groupes de joueurs, car il donne à tous les joueurs la possibilité de participer à la résolution des énigmes et réduit la probabilité de goulots d'étranglement.
- 3. Structure à branches :** cette structure signifie que le jeu consiste en plusieurs voies d'énigmes avant que la méta-énigme finale n'ait lieu. Elle ressemble à la structure ouverte mais elle est plus difficile car les joueurs doivent réussir une série (branches) d'énigmes et non des énigmes uniques avant de pouvoir s'échapper de la pièce.



Structures des escape room

4. Structure hybride : il s'agit d'une combinaison des structures de base. Par exemple, il peut y avoir plusieurs voies qui se croisent ou des voies qui ont des points d'arrivée différents. Les énigmes sont fournies soit en totalité au début du jeu, soit progressivement tout au long du jeu. De cette façon, une structure hybride complexe peut être produite, comme celle d'une pyramide.

Les parcours linéaires sont plus faciles à comprendre pour les élèves, qui ont donc moins besoin de conseils, et la progression est plus facile à suivre.

Référence

- Nicholson, S. (2015). 'Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities'. White Paper [Online]. Available at: <http://scottnicholson.com> (accessed 15 January 2021).
- Veldkamp, A., van de Grint, L., Knippels, M.C. and van Joolingen, W. (2020). 'Escape education: A systematic review on escape rooms in education'. [Online]. Available at: <https://www.preprints.org/manuscript/202003.0182/v1> (Accessed: 18 February 2021).
- M. Wiemker, E. Elumir, and A. Clare. (2015). 'Escape Room Games: Can you transform an unpleasant situation into a pleasant one'. [Online]. Available at: <https://thecodex.ca/wp-content/uploads/00511Wiemker-et-alPaper-Escape-Room-Games.pdf> (Accessed: 18 February 2021)

