



JEUX DE SOCIÉTÉ
ESCAPE GAME ITINÉRANT

NOMADIC PLAYERS

ESCAPE GAME

PRÉSENTATION DU PROJET
RÈGLE 0

Contact : Anaïs Dessain
nomadicplayers81@gmail.com - 06 79 76 68 95
Siret : 947 751 442 000 15

INTRODUCTION

Les écrans emplissent et rythment notre quotidien cela n'est plus un secret. Pour favoriser une utilisation plus saine, il est important d'**avoir conscience des comportements à risque**. En effet, le contenu d'internet est à la fois d'une grande richesse mais connaît aussi des dérives aux lourdes conséquences : le cyberharcèlement.

Cependant, nous pouvons prévenir des risques en menant des actions préventives sur le contenu. Les discours et les statistiques ont peu d'impact sur les utilisateurs. C'est donc par le biais du jeu que je souhaite transmettre ces messages. En effet, l'expérimentation et le ludique permettent d'être acteur et de se positionner sur cette thématique.

Les sujets abordés dans ce projet sont : le **contenu d'internet**, la **protection de la vie privée** et le **cyberharcèlement**.

PORTEUR DU PROJET : NOMADIC PLAYERS

Nomadic Players est une SARL de l'**Economie Sociale et Solidaire** fondée par Anaïs Dessain. Issue d'un parcours d'**animation sociale et culturelle**, elle est également passionnée de jeu et certifiée **matérialiste-coloriste en décor mural**. La création d'escape games réunissant ces différents aspects, c'est avec passion qu'elle poursuit cette voie.

Avec ses histoires toujours inspirées de faits réels ou historiques, elle aime utiliser le jeu pour faire passer des messages.

QUELQUES DONNÉES

ETAT DES LIEUX

La thématique générale abordée est le cyberharcèlement, mais avant tout comment le définir ? La définition officielle parle d'un "acte agressif intentionnel fait par un individu ou un groupe au moyen de formes de communication électroniques, de façon répétée à l'encontre d'une victime qui ne peut se défendre seule". Le cyberharcèlement est bien entendu dévastateur pour les victimes.

Mais qui sont les harceleurs ? C'est également une question essentielle à résoudre. **Sommes-nous tous le stalker de quelqu'un ?** Un commentaire anonyme, un dislike ou un partage peuvent paraître anodins. Seulement personne n'est fait pour recevoir l'avis de 10 000 personnes et cela peut rapidement se transformer en cyberharcèlement.

EN QUELQUES CHIFFRES



Heures d'écran des adolescents par jour :
4h24 en semaine
6h le week-end

40 %

Des **moins de 50 ans** ont déjà subi du cyberharcèlement sur les réseaux sociaux.

22 %

Des victimes sont âgées de **18 à 24 ans**.



Le cyberharcèlement est passible de **2 ans d'emprisonnement et 30 000€** d'amende.

QUE FAIRE ? LA PREVENTION !

Pour prendre conscience de ces phénomènes, de nombreuses actions de prévention sont menées depuis plusieurs années. Malgré nos connaissances à ce sujet les addictions à nos écrans ne diminuent pas. **L'idée n'est pas d'avoir la prétention de réduire ces habitudes, mais bien de les accompagner.** Le message est donc de conscientiser nos actes et les conséquences dans le monde réel. L'outil de prévention choisi est celui du jeu immersif et percutant qui favorise l'expérimentation et la réflexion.

LE JEU COMME OUTIL DE PRÉVENTION

Les apports du jeu dans la prévention :

- Sortir du cadre institutionnel classique.
- Aborder les problématiques de manière différente.
- User de pédagogie pour amener à la réflexion.
- Etre acteur dans un espace d'expérimentation et de mise en situation.

L'idée est de faire entrer les joueurs dans une histoire immersive et percutante qui permettra d'enclencher une discussion en se basant sur une expérience collective.

FONCTIONNEMENT D'UN ESCAPE GAME

C'est un jeu grandeur nature coopératif dans lequel une équipe doit résoudre une série d'énigmes et d'épreuves pour mener à bien un scénario. Ces animations intergénérationnelles et ludiques mettent en avant des valeurs d'entraide, de communication et de partage.

- **1 scénario**
 - **3 à 6 joueurs**
 - **45 minutes de jeu**
-

LE SCENARIO

"Internet est infini, c'est la jungle. Il y a des endroits où on trouve le bonheur en regardant des photos de petits bébés mignons, de jeux adorables mais ce que les gens aiment le plus ce sont les chats ! Et il y a les bas-fonds d'internet, c'est une mêlée générale, les gens postent du porno, de la violence, de la cruauté envers des personnes âgées, des bagarres de rues... mais dans ces bas-fonds, il y a une règle implicite... implicite mais parfaitement claire, la **REGLE ZERO : ON NE DECONNE PAS AVEC LES CHATS.**"

Les joueurs incarneront un groupe d'internautes qui aura pour mission d'arrêter et révéler l'identité d'un détraqué qui malmène des animaux et qui diffuse ses exactions sur internet.

ACCUEIL ET CONDITIONS DU PROJET

INSTALLATION ET MISE EN PLACE

- Mettre à disposition une pièce de 15 à 20 m² pour le déroulement du jeu.
- Avoir un espace attenant (pièce, couloir...) à proximité de la salle de jeu (installation des caméras et de l'enceinte bluetooth).
- Avoir un accès électrique dans l'espace de jeu et celui attenant.
- Prévoir 2h d'installation et 1h de démontage.

PUBLIC CIBLÉ

- Ce jeu est destiné à toutes les personnes **âgées de plus de 12 ans**. En effet, le thème abordé et le scénario ne sont pas adaptés aux plus jeunes.
- Différentes structures peuvent accueillir ce projet : centres sociaux, établissements scolaires, salons d'exposition, MJC, comités d'entreprise...

ET APRÈS LE JEU ?

- **Le débriefing** : avec les joueurs directement à la fin de la partie, moment essentiel pour comprendre les énigmes et l'histoire.
- Créer un moment de **discussion en groupe** afin de débattre sur le cyberharcèlement (organisé par Nomadic Players ou la structure porteuse).
- **Un document** sera laissé aux joueurs pour approfondir la réflexion. Il inclut les sources d'inspirations du jeu (séries, films, vidéos) et des informations pratiques.