

Une production Éditions Graziel

Créateurs

#15 de Mondes

4.50€

Le mag des créateurs amateurs de mondes virtuels, imaginaires et intemporels
Jeu vidéo / Jeu de rôle / Jeu de Société / Roman / BD / Film / Musique / Makers

DOSSIER : L'Univers Transmédia de Naheulbeuk



Jessica Swan :
Auteure de la
poupée de Porcelaine



Eric Henninot :
Dessinateur de BD



Nomadic Players :
L'Escape Game
Itinérant

Et aussi : la suite de la méthode AAA pour créer des Jeux Vidéo,
la création de VN avec Ren'py et le Musée des Automates de la Rochelle

Nomadic Players : l'Escape Game itinérant

Par Nora Girard

Nomadic Players propose un concept innovant d'escape games itinérants abordant des thèmes de prévention comme l'addiction aux écrans, le cyberharcèlement, la désinformation, ou encore le décrochage scolaire. Anaïs Dessain, la fondatrice, crée des scénarios sur mesure à la demande de ses clients, en plus d'un catalogue qui ne cesse de s'étoffer. Mais comment arrive-t-elle à concevoir ces jeux sur mesure et tout déplacer le moment venu ? C'est ce que nous vous proposons de découvrir avec cette interview.

ANAÏS, QUI ÊTES-VOUS ?

LCDM : Anaïs, vous êtes une jeune entrepreneuse ayant lancé Nomadic Players il y a deux ans, pourriez-vous vous présenter pour nos lecteurs, nous parler de votre parcours ?

A.D. : Je suis en microentreprise, donc vous avez à peu près **toute l'équipe devant vous** ! J'ai créé la société il y a **deux ans**, à la base plus tournée vers l'événementiel, les salons et les festivals.





L'idée était d'amener un chapiteau de trente-deux mètres carrés sur place, mais la **pandémie** est arrivée, donc **tout a été annulé**. J'ai donc développé une idée que j'avais en tête sans savoir comment l'organiser au début : la conception d'**Escape games sur mesure**.

À partir d'un **thème** que l'on me confie, en l'espace d'un mois à un mois et demi, j'écris un scénario d'énigmes. J'en suis maintenant à mon **dixième scénario**. Le tout premier scénario était pour la **MJC (Maison des Jeunes et de la Culture)** d'Albi. Il n'y avait pas encore vraiment d'entreprise de créée, je l'ai fait en tant que participante et ils m'ont laissé carte blanche avec les acteurs de l'association ; c'est ce qui m'a bien lancée. Ensuite, j'ai travaillé un petit peu avec l'**AJAL**, ceux qui organisent, entre autres, la fête de la lumière à Sauveterre-de-Rouergue. Puis les demandes ont continué.

Je me suis tournée vers la **prévention** et la **pédagogie** ; c'est là que la « malédiction

de *Toutankhamon* » est arrivée, puis des hackers pour le **cyberharcèlement** et je viens d'en finir un sur le **décrochage scolaire**. Ces jeux de prévention peuvent se jouer aussi sans les débats autour de la prévention, ce n'est pas en soi nécessaire, mais c'est ma partie préférée.

Tout se fait **en itinérance**, donc j'ai un bel espace de stockage. Quand mes escape games ne sont pas déployés, ça ressemble à un Tetris de meubles. Quand on m'appelle pour un escape game qui est sur le catalogue, je prends mon camion, je le remplis avec le décor correspondant, le système de caméras et tout l'équipement et je débarque dans la structure et en l'espace de deux heures, j'installe mon décor. C'est une décoration d'intérieur rapide !

LCDM : Est-ce que vous avez pensé à créer des licences (permettre à d'autres de proposer vos jeux) ou est-ce que le fait de devoir disposer d'un matériel est trop contraignant ?

A.D. : Ça pourrait se faire effectivement, mais je n'ai pas encore eu d'offre et je n'ai pas trop pensé. Après il faut refaire le décor et comme je chine beaucoup, ce n'est **pas** facilement **reproductible**.

Je reste ouverte aux propositions !





Je complète mes décors tout au long de l'année au fur et à mesure de mes pérégrinations. Je connais toutes les brocantes et les vide-greniers du coin.

LCDM : *Qu'est-ce qui vous a motivé à lancer ce projet ? Étiez-vous une passionnée d'Escape Games ou de jeu de rôle ?*

A.D. : Oui, même si j'en ai plus écrit que joué. Je suis à la base issue du **jeu de société** que j'ai découvert assez tardivement, dans les années de fac. Je suis passée de cinq jeux à deux cents ; c'est pareil, il faut stocker tout ça !

Mon conjoint est aussi gérant d'escape games, **lzon corp**, sur Albi, et il me donne des conseils pour les possibilités techniques. Il propose des scénarios avec des fins multiples. Nos sociétés sont différentes sur les thèmes explorés et les décors. Lui, à la base, est plus **vidéaste** et **scénariste**, et il a son côté **science-fiction**, un univers assez froid, alors que moi je peux m'éclater dans des décors totalement différents.

LCDM : *Avez-vous pensé à porter certains de vos scénarios sur d'autres supports comme les livres-jeux ou des jeux vidéo, ou encore des jeux de rôle grandeur nature ?*

A.D. : Ça pourrait. Quand j'étais jeune, j'adorais les **Livres Dont Vous Êtes Le Héros** (voir dossier du [mag #12](#)).

Quand je fais des animations de jeux de société dans des collèges, je vois de nouveau des ados qui lisent ce genre de livres. Je me dis qu'il y a encore quelque chose à faire. Je les fais lire à autre voix devant tout le monde pour faire un jeu en groupe. Pour le jeu vidéo, c'est un peu plus compliqué. Je connais assez peu les jeux de rôle. Pourtant, quand j'anime les soirées jeux de société, il y a dans la salle à côté les jeux de rôle et ça donne envie ! C'est le même univers que les escape games.

particularités de vos Escape



A PROPOS DE VOS JEUX

LCDM : *Quelles sont les particularités de vos Escape Games ? Déjà le côté pédagogique et itinérant ? En quoi cela différencie d'un serious game et de formations de ce type ?*

A.D. : Tous mes escape games sont dédiés à un **public adolescent** ou **adulte**. Par exemple, pour le décrochage scolaire, j'aborde les **intelligences multiples** : « *si à l'école, tu as des difficultés en mathématiques et en français, ce n'est pas parce que tu n'es pas fort dans ce domaine que tu es stupide, tu as d'autres matières, que ce soit à l'école ou en dehors, dans lesquelles tu peux exceller* ». Je les remotive et leur redonne confiance en eux. Le message passe au travers de la façon dont on aborde le jeu. Dans un des jeux, on doit débloquent une arche d'un monde virtuel avec sept clés. Chacune de ces clés est basée sur une forme d'intelligence, ils ne le savent pas au début. Quand on en débat à la fin, je leur explique que cette énigme est basée sur telle intelligence,

cette autre, sur une autre, etc. Cela permet de retomber dans le réel.

En fonction de l'objectif et du projet, on va aller plus ou moins loin. L'équilibre du groupe se fait assez naturellement. Parfois, je vois quelqu'un prendre le dessus, alors je valorise une personne qui se tient en retrait ; ce qui fait que le groupe va ensuite se tourner vers elle. Il n'y a pas besoin d'équilibrer les groupes au début, ça se fait tout seul. On se comporte tous de façon différente suivant si on est dans la sphère familiale, avec des amis ou avec des inconnus, et tous arrivent avec un point commun : l'envie de jouer, c'est ça qui est le plus important !

LCDM : *Comment se déroule une partie ? Par exemple, parlez-nous de cet Escape Game sur l'Égypte.*

A.D. : Au début, j'explique les règles et le déroulement de la partie, puis l'histoire de Toutankhamon. C'est une introduction au jeu un peu longue, afin de les immerger dans l'univers. Ensuite, ils ont une **session de jeu** qui dure entre **quarante-cinq minutes** et **une heure**. Je suis derrière avec mon système de surveillance et on communique avec des talkies-walkies. Je suis leur jeu comme dans tout escape game.

On est dans une pièce très sombre, avec un sarcophage au milieu et l'idée est de révéler toute la vérité sur l'histoire du pharaon. Après, on fait un **débriefing** et on peut aller plus loin. On peut parler des fake news et de la **manipulation de l'information**, on a des outils par rapport à ça. Le jeu reste le même, c'est juste la discussion à la fin qui est différente. Je leur laisse aussi des sources sur ce qui m'a inspiré pour le jeu. C'est à peu près le même fonctionnement pour tous.





LCDM : Comment se déroule la construction d'un décor ?

A.D. : Souvent, je surprends les clients ! Je leur demande une **pièce vide** et quand j'arrive, elle est déjà remplie d'objets, il faut donc tout vider. Et quand je vide le camion, ils ne pensaient pas voir autant d'objets. Ça ressemble à un déménagement, avec un canapé, une table basse, des étagères, des pièces détachées d'un ordinateur, des tasses, des revues, par exemple, pour le studio du hacker.

On imagine le personnage et donc **son environnement** complet. Il y a aussi des **sons** et des **lumières** adaptées.

C'est pour ça qu'il faut pouvoir occulter toutes les fenêtres. J'aime partir sur une **toile noire** pour gérer de A à Z l'ambiance lumineuse. Sur Toutankhamon, j'ai de nombreux chandeliers avec de fausses bougies ; pour le hacker, ce sont des néons bleus.

Bien sûr, il faut réussir à respecter les contraintes de sécurité et j'essaie aussi de fonctionner avec le moins de prises possible, car je ne sais pas sur quoi je

vais arriver. Donc, j'essaie d'utiliser des batteries.

LCDM : Quelle est la place du storytelling dans la création de vos jeux ?

A.D. : Je déplace le joueur entre la partie explications et la partie jeux, qu'ils ne soient pas au même endroit.

Sur un escape, j'ai des événements **programmés** (Trigger Events) qui se passent si quelque chose n'est pas arrivé, si une découverte n'a pas été faite ; et des bruits d'ambiance pour les presser, j'ai surtout la mainmise sur le son. C'est en ce moment mon axe de recherche sur mes jeux.

Le **scénario** est souvent **linéaire**, avec un chemin fixe à travers des énigmes, les joueurs ne pouvant pas sortir de ce chemin. Sur le cyberharcèlement, les joueurs sont invités à être eux-mêmes les harceleurs, sans que cela leur soit dit explicitement.

Il y a bien sûr la possibilité d'arrêter l'histoire avant son terme, mais pour l'instant, tous sont allés jusqu'au bout, comme dans l'expérience de Milgram.



LCDM : Comment fait-on appel à vous et qui ?

A.D. : Pour le qui, je travaille avec des **associations**, des **écoles**, la **mairie** d'Albi, la **mission locale** et quelques **entreprises privées**. Chaque thème abordé — dernièrement, le handisport et le décrochage scolaire — m'ouvre des portes vers d'autres clients.

Là, j'ai eu un mois et demi pour faire deux scénarios, pour le lycée de Graulhet, sur l'addiction aux écrans et à l'hôtel Mercure, sur le patrimoine et le Tarn. Pour la prévention et la pédagogie, il y a une vraie

demande ; je viens de faire une interview sur France Bleue et j'ai eu deux contacts sur Paris et sur Marseille aussitôt. Il y a une vraie demande d'innovation pour utiliser le jeu sur des sujets qu'on ne veut pas traiter directement.

LCDM : Quel budget faut-il pour une école ou une entreprise pour mettre en place un après-midi dédié ?

A.D. : Pour la création de A à Z avec le décor, je suis au minimum à **mille trois cents euros**. Si c'est un scénario qui est déjà fait, je suis à **sept cents euros**, car je n'ai plus l'investissement du décor.

LCDM : Comment protégez-vous vos idées, votre travail ?

A.D. : Je suis en pleine démarche auprès de l'**INPI** pour protéger la marque avec la médiatisation en cours. Et j'ai envie de dire à celui qui veut se lancer qu'il faut s'armer de courage. Mais tout ce que je fais est **très personnel**. Je suis issue du milieu de l'éducation populaire et de l'organisation d'événements, je suis une passionnée de jeux depuis des années, et j'ai aussi fait une formation de matière coloriste en décor mural ; **mon activité satisfait mes trois passions**.

PARLEZ-NOUS DE VOTRE ENTREPRISE... ET DU FUTUR !

LCDM : Vous animez également des parties de jeux de société ?

A.D. : C'est une toute petite partie de mon activité qui n'est pas lucrative, mais j'adore transmettre le plaisir de jouer à des jeux de société. Et je rencontre beaucoup de gens.

LCDM : Vous avez lancé une campagne de financement sur Tudigo. Est-ce un bon modèle de financement pour votre activité ?

Quel type de matériel avez-vous dû acquérir au lancement de votre activité ?

A.D. : C'était vraiment pour démarrer, car je n'avais **aucun capital de départ**. Depuis le début, j'ai été suivie par la **CCI** (*Chambre du Commerce et de l'Industrie*) qui m'a accompagnée pour décrocher une subvention. Puis **l'Adie**, une association qui aide les entrepreneurs à se lancer, m'a fait un prêt là où la banque ne me suivait pas, me permettant d'acheter un camion.

Le **camion** est essentiel, c'est mon trésor. Après, il me fallait le chapiteau et tout le matériel de communication pour le jeu, ainsi que bien sûr tous les décors. J'utilise maintenant assez peu le chapiteau, car je fais mes escapes games souvent dans des salles. J'ai fait la **Game of Geek** à Onet le château, j'ai aussi fait deux fois le parc des expositions à Albi. Souvent, dans les expos, il y a déjà des cloisons prémontées.

LCDM : Vous êtes présente sur Facebook principalement, mais pas vraiment sur les autres réseaux sociaux, un choix volontaire ?

A.D. : Je suis très **nulle en communication** et sur les réseaux sociaux. Sur Facebook, je me pose une fois par mois, quelques heures et je programme plusieurs publications. Après, je n'ai réellement pas le temps de faire de la communication. Il faudrait que je fasse une levée de fonds pour pouvoir **embaucher une personne** dans la **communication** et le **démarchage**, afin de pouvoir me concentrer sur la création.

LCDM : Comment voyez-vous votre activité d'ici 5 ans ?

A.D. : J'aimerais avoir une équipe avec deux ou trois camions qui pourraient partir sur différents endroits de l'Occitanie, qu'on puisse faire plusieurs scénarios en même temps. Et il faut être deux pour pouvoir déplacer les décors sans être épuisé. Il faudrait un local pour stocker les décors, les **fabriquer** et avoir de petits bureaux.

LCDM : Quelques mots pour les lecteurs de créateurs de mondes ?

A.D. : Soyez curieux de tout et tout le temps. C'est dans mes recherches que je me nourris le plus. Allez voir tout ce que vous ne connaissez pas et **sortez de vos bulles**, allez dans les endroits où vous n'avez pas l'habitude d'aller. Ne restez pas enfermés dans ce que vous avez envie de voir. ●

« **Quiconque aime, aimera, quiconque a joué, toujours joue et jouera** »