



MONUMENTS NATIONAUX ET MUSÉES *nouveaux terrains de jeu des curieux*

Pour attirer un public plus jeune, des lieux du patrimoine proposent aux visiteurs de participer à des *escape games* (jeux d'évasion). Et ça cartonne ! Par Hélène Guinhut

Nous sommes dans un donjon du château de Vincennes. Le philosophe Denis Diderot, emprisonné dans la tour, a été empoisonné. Accroupis autour d'un coffre verrouillé, six personnes essaient de décrypter un code secret. Il faut faire vite... «Vous avancez ? Parce que le gouverneur va arriver d'un instant à l'autre!», les presse une femme en costume d'époque. Nous ne sommes pas en 1749, mais bien en 2018. Dans la forteresse, ces visiteurs participent à un *escape game*. « C'est un jeu qui se pratique en équipe. Le but est de sortir de la pièce dans laquelle on est enfermé en résolvant des énigmes, en une heure maximum », détaille Nicolas Giroudeau, fondateur de la société Escape Yourself. Originaire du Japon, la tendance est arrivée en France en 2014 et s'est peu à peu invitée dans les lieux

culturels pour un prix compris entre 20 et 30€. Les châteaux de Chinon, de Blois, de Talmont, le Logis de la Chabotterie en Vendée, l'abbaye royale de Fontevraud, celle de Jumièges, ou encore l'Opéra Garnier, pour ne citer qu'eux, ont adopté la formule. Tout comme les musées. En juin, le musée national du Sport à Nice a organisé un *escape game* sur le thème des Jeux olympiques, qui a rassemblé de nombreux visiteurs, pour les plonger dans l'atmosphère des JO de 1924.

Au musée, on peut s'amuser

« Nous voulons toucher le public des 18-35 ans qui a déserté les musées », explique la directrice du site, Marie Grasse. « L'objectif n'est pas de se limiter à un public d'érudits mais d'attirer les plus jeunes », renchérit Marc Méta,

directeur adjoint du château d'Amboise qui organise cet été un *escape game* dans les souterrains. Comme le résume Marie Grasse : « C'est une manière de désacraliser les musées et de faire passer un message : on peut également s'y amuser. »

Une activité pour tous les âges

Et le succès est au rendez-vous. Dans certains musées, la fréquentation a augmenté de plus de 150%, note Pierre-Henri Londner, cofondateur de Team Break, la société qui a conçu le jeu de l'Opéra Garnier (photo). Pour lui, la raison du succès n'a rien d'une énigme. « Cela permet d'apprendre en s'amusant. De spectateur, on devient "spect-acteur", toutes générations confondues. Chacun doit apporter sa pierre à l'édifice, les gamins comme les papys. » ●



SOPHIE,
39 ANS,
À L'OPÉRA
GARNIER

«ON VISITE AUTREMENT»

Pour mon tout premier *escape game*, quel lieu prestigieux ! J'ai trouvé ça génial. C'est un bon moyen de visiter le site en s'amusant. C'est bien plus ludique qu'une visite avec un audioguide, et surtout, on ne se contente pas de passer d'une salle à l'autre. J'ai bien aimé, même si l'énigme où il fallait décrypter un code à l'aide du son du métronome n'était pas simple à résoudre. Mon conseil : allez-y à plusieurs, on peut s'entraider et ça évite de sécher !



LAURA,
29 ANS, AU
CHÂTEAU
DE
VINCENNES

«ÇA PERMET DE SE PROJETER DANS LE TEMPS»

J'avais déjà participé à trois *escape games*, mais c'était la première fois que je le faisais dans un lieu historique. Le fait d'évoluer dans un décor ancien, avec un scénario et des personnages qui ont existé apporte un vrai plus. Au dernier étage du donjon, ça ajoute encore du piquant, ça permet de se projeter, d'imaginer le sort des prisonniers à l'époque. Et puis les acteurs sont formidables. Ce n'était pas facile, nous n'avons pas résolu toutes les énigmes, mais c'était sympa et très varié.