

À la recherche du dossier perdu : un *escape game* pour faire connaître le label cités éducatives

Cité éducative est un label récent qui n'est pas nécessairement connu des territoires où il a été accordé. Ainsi, afin qu'il soit connu de tous, la troïka de la cité éducative de Rillieux-la-Pape, accompagnée de l'agence lyonnaise de conception de jeux sérieux Concepteo, a créé un *escape game*. Il a été diffusé à 14 000 exemplaires, au printemps 2021, dans le journal municipal de la ville.

Territoire : Rhône

Cité Éducative : Rillieux-la-Pape

Champs thématiques :

- 1 • Conforter le rôle de l'école
- 2 • Promouvoir la continuité éducative
- 3 • Ouvrir le champ des possibles

Groupe cible : les habitants de Rillieux-la-Pape

Contexte

Malgré différentes communications dans le magazine municipal, les journaux locaux et sur la plateforme nationale cité éducative, les Rilliards n'identifiaient pas la cité éducative, son périmètre d'action ou sa fonction. Ce constat a été confirmé lors de l'organisation d'un atelier réunissant des parents d'élèves dont aucun n'avait connaissance de l'existence de la cité éducative.

Après la phase de construction de la gouvernance de la cité (fin 2019 – début 2020), il avait été décidé que l'étape suivante serait consacrée à faire connaître le label. Avec le confinement de mars 2020, il a fallu innover pour assurer cette communication. S'il a d'abord pu être perçu comme une difficulté, le confinement a finalement été une opportunité. En effet, partant du constat que la majorité de la population était confinée en famille, il a été proposé que le jeu soit l'outil privilégié de communication : un moyen ludique de faire découvrir le label.

Objectifs

L'objectif principal est de faire connaître la cité éducative de Rillieux-la-Pape afin que l'ensemble de la population puisse bénéficier du dispositif et se l'approprier.

Plus précisément, il s'agissait aussi de permettre aux habitants de connaître les 6 axes thématiques du label dans lesquels s'inscrivent des actions :

- Prévenir la construction des inégalités
- Encourager la persévérance scolaire
- Promouvoir la culture numérique du territoire
- Favoriser l'insertion des jeunes et l'ambition scolaire
- Accompagner les parents pour faciliter la continuité éducative
- Favoriser l'insertion des enfants en situation de handicap

Mesures

Après avoir réfléchi à la forme que pourrait prendre l'outil de communication, les services de la mairie de Rillieux-la-Pape se sont rapprochés de Concepteo, agence lyonnaise de création de jeux sérieux. Cette agence était déjà connue de la ville puisqu'elle a réalisé le « Cékikoioukan », jeu sérieux dont le but est de sensibiliser le grand public aux mutations urbaines.

Il n'a pas été créé de groupe de travail spécifique autour de ce projet. Les membres de la troïka ont travaillé directement avec l'agence, par le biais de visioconférence et avec l'aide de l'outil Klaxoon (tableau de bord numérique). Aucun groupe thématique n'a été créé et seule la troïka s'est occupée du jeu sérieux avec l'agence. La demande était la suivante : faire connaître le label et les 6 axes thématiques prioritaires. Concepteo a construit le jeu à partir des projets phares de chacun des axes thématiques sur lesquels ils se sont appuyés pour concevoir les énigmes à résoudre. Au fil des réunions, il a été décidé que les énigmes devaient être pensées en fonction de l'âge des joueurs : ainsi, certaines questions sont destinées à un public de jeunes enfants, d'autres à des adolescents et quelques-unes à des adultes.

Après avoir testé et approuvé le jeu, la troïka a diffusé l'*escape game* en 14 000 exemplaires au printemps 2021, dans le journal municipal de Rillieux-la-Pape. Les destinataires dépassent donc largement le strict périmètre de la cité éducative.

Acteur.ice.s impliqué.e.s

- Chargée de projet opérationnel (Ville)
- Directrice des politiques éducatives (Ville)
- Délégué du préfet (État)
- Principal du collège tête de file (Éducation nationale)
- Société Concepteo

Évaluation et résultats

Aucune évaluation n'a été prévue pour juger de la pertinence de cette communication. Pour la troïka, cela n'est pas primordial car l'évaluation se fera d'elle-même, au fil des autres actions de la cité éducative. En revanche, l'objectif de diffusion de ce jeu sérieux a été atteint puisque 14 000 exemplaires ont été distribués ; les habitants ont donc bien eu l'information.

Indicateurs de suivi

Ne souhaitant pas évaluer la communication, aucun indicateur de suivi n'a été pensé.

Enseignements tirés

Pour la troïka, il est important de creuser l'approche « jeux sérieux » pour communiquer sur la mise en place des cités éducatives voire d'autres dispositifs de l'État. À l'occasion d'un groupe de travail national portant sur la communication autour des cités éducatives, l'ANDEV (Association nationale des directeurs et des cadres de l'éducation des villes et des collectivités territoriales) a parlé de l'expérience de l'*escape game* de Rillieux-la-Pape et de sa pertinence. Elle a aussi plaidé en faveur du développement de ce type d'approche. À la suite de cette communication, nombre de collectivités membres de l'ANDEV ont contacté la ville de Rillieux-la-Pape pour en savoir plus et être mis en contact avec la société Concepteo.

Contacts

- Sigolène Desmaris, chargée de projet opérationnel, directrice des politiques éducatives
 - @ : sigolene.desmaris@rillieuxlapape.fr
 - Tel : 04 37 85 00 00

Ressources

- Communication sur l'*escape game* « À la recherche du dossier perdu » (ville de Rillieux-la-Pape)
 - <https://www.rillieuxlapape.fr/actualites-20/a-la-recherche-du-dossier-perdu-12771.html?cHash=241d8c0f2db159b-841b45ec91c82086b>
- Site web de l'agence Concepteo
 - <https://www.concepteo.fr/creations-jeux/jeux-serieux/>