Télébox : l'escape game du télétravail

Administration centrale -

Ministère de l'intérieur / Préfecture des Hauts-de-Seine – Ministère de l'économie, des finances et de la relance -

2021

Déconstruire les idées reçues sur le télétravail, organiser ses activités à distance, installer son espace de télétravail, tels sont les enjeux d'une partie de Télébox. A vous de les découvrir !

Conduite du changement
Île-de-France
Interministériel

Description du projet

Le projet est 'un jeu immersif, de type escape game, avec des modules ludiques (salle de « simulation du domicile », salle du « télémanager », salle de la « cohésion d'équipe » et salle de la « déconstruction ». Pour réussir à franchir les étapes du jeu, les participants doivent utiliser leurs connaissances ou les acquérir grâce aux témoignages d'acteurs pertinents (podcasts/vidéo de télétravailleurs, managers, assistant de prévention, ergonome, médecin de prévention, représentant du personnel, RH, psychologue du travail, formation, service informatique…).
Les podcasts et vidéos ont été réalisés par des "témoins" ou experts de la préfecture des Hauts-de-Seine et/ou du MEFR, sur la base des scripts proposés par l'équipe projet Télébox.

Pourquoi un escape Game ?

Premièrement, les escape-games sont de plus en plus déployés dans le monde du travail. Ils sont utilisés pour sensibiliser, former, divertir, évaluer, enseigner ou créer de la cohésion d'équipe. Ils permettent de soulever des problématiques dans le cadre d'un jeu, parce que nous apprenons beaucoup mieux en jouant. L'objectif est de faire passer des messages importants et d'apprendre en s'amusant.
L'escape-game est un jeu dans lequel une équipe de joueurs interagit avec les éléments contenus dans un espace thématique et immersif. Les joueurs coopèrent pour découvrir et surmonter des défis afin d'atteindre un objectif dans un temps imparti. Deuxièmement, l'escape-game est favorisé dans notre projet pour sa capacité à immerger les joueurs dans un univers et de créer un impact cognitif fort. Effectivement, les méthodes ludiques et immersives permettent de sensibiliser les participants à des

enjeux tout en travaillant la cohésion d'équipe et la complémentarité.
Troisièmement, la dimension événementielle de l'escape-game permet d'obtenir un taux d'audience supérieur en attirant in situ un public large. En effet, la présence de l'événement dans les murs de l'administration augmentera la capacité de captation et ainsi une plus large diffusion du message.





DÉCOUVREZ LES PODCASTS TÉLÉBOX

Objectifs et finalités

Objectif : faire évoluer les perceptions sur le télétravail afin de permettre aux agents et aux encadrants de maitriser les différentes composantes de cette nouvelle organisation du travail
Pourquoi ce projet ? Le télétravail a changé d'échelle sous l'effet de la crise sanitaire. Il est appelé à se pérenniser ainsi qu'à se développer puisqu'il répond à de nouvelles aspirations sociétales et parce que l'évolution réglementaire le permet (décret 2020-524 du 5 mai 2020 introduisant notamment les jours flottants). Ce changement d'échelle rapide ainsi que l'expérience du travail distant en confinement, cinq

jours sur cinq, sans préparation préalable, nous pousse à réfléchir à ce qui pourrait être un cadre souhaitable pour télétravailler en temps normal.

Finalités :

Cibler les préjugés, interrogations et irritants : l'équipe projet s'est appuyé sur les résultats d'enquêtes réalisées sur le télétravail (ex: Enquête sur de télétravail à la DEPAFI du ministère de l'intérieur ou l'enquête MEFR « télétravail, travail distant en confinement pendant la période d'état d'urgence sanitaire ») ainsi que sur des questionnaires plus ciblés, qui ont été adressés à un échantillon de télétravailleurs des trois fonctions publiques grâce au réseau de la Fabrique RH dans la perspective de répondre précisément aux besoins des agents.
Apporter des réponses de qualité au collectif de travail sur les sujets clés (prévention des risques professionnels, préservation de la cohésion d'équipe, enjeux du management à distance,…) : en collectant la parole d'experts (podcasts, guides, vidéos).
Sensibiliser aux enjeux et aux bénéfices du télétravail afin que chacun (télétravailleur, collègue de télétravailleur, manager) puisse trouver sa place dans le déploiement de cette organisation par une mise en situation grâce à un schéma d'apprentissage par le jeu.
Ce projet tend à répondre à ces différentes thématiques en collectant la parole d'experts (podcasts, guides, vidéo) et en les intégrant à un schéma d'apprentissage par le jeu, en l'occurrence : un escape game dans les locaux de l'employeur.

- Cahier des charges de l'Escape Game Télébox (l'accompagnement + scénarisation) + podcasts/vidéo
- Contenu de l'escape-game (l'ensemble des questions assorties des réponses préalablement recensées grâce à des enquêtes)
- Kit escape game (le cadre aménagé en installation présentant le jeu en plusieurs étapes jalonné par des extraits d'interviews offerts à la libre consultation des passants)
- RETEX
- Plan de communication