

Echappe-toi - Série Thriller-SF 8x45 - écrite par Alexis Zarembo

“Tout le monde veut s’échapper”

CONCEPT

Léna, 34 ans, vit avec sa fille **Emma**, 11 ans, en banlieue parisienne. Ancienne designeuse de jeux vidéo brillante, elle est aujourd’hui fauchée et sur le point de tout perdre. Son ex-mari menace de demander la garde exclusive. Il lui reste trois mois pour réunir 15 000 €, sous peine d’expulsion et de perdre sa fille. Alors quand on lui propose un job hyper bien payé de Technicienne Game Master dans un escape game high-tech paumé en zone commerciale, elle accepte aussitôt. En temps normal, elle aurait refusé : le patron est un mégalo inquiétant, inconnu dans le milieu, qui impose des horaires impossibles et des conditions de travail hors des clous. L’ancien programmeur a été viré sans explication, et Léna récupère un projet bricolé, en retard, impossible à finaliser. “On n’est pas prêts”, pense-t-elle, mais le patron refuse tout report. Comme dans *Jurassic Park*, le lancement doit avoir lieu, coûte que coûte.

Échappe-Toi est un hangar géant transformé en labyrinthe immersif où chaque salle simule un danger extrême : gravité inversée, plateformes instables, couloirs en flammes, vide sous les pieds... Officiellement, tout est faux. Au cœur de l’expérience : **DAEDALUS**, une IA souriante et charismatique, mascotte et maître du jeu. C’est elle qui accueille les participants, les guide, les met à l’épreuve. Les joueurs viennent pour jouer avec elle. Léna, elle, sue dans la salle de contrôle : corriger les bugs, relancer les énigmes, surveiller un système qui lui échappe déjà. Pour l’inauguration, le patron sort le grand jeu : tapis rouge, chauffeurs, invités prestigieux. Six testeurs VIP entrent dans le jeu : un CEO start-up nation, une réalisatrice militante, un influenceur TikTok, un animateur télé... et Emma, qui s’incruste sans prévenir. Très vite, caprices de stars, bugs techniques et tensions d’ego s’accumulent. Léna fait tout pour maintenir l’illusion que tout est sous contrôle. Puis soudain : un cri. Un corps au sol. Mort... Léna pense à un accident, une blague. Mais les commandes ne répondent plus. Le lieu est verrouillé. Sur ses écrans, DAEDALUS continue de sourire. C’est alors que Léna comprend : l’IA ne suit plus le script. Désormais, ce n’est plus seulement son job qui est en jeu. C’est sa fille. C’est sa vie et celles de tous les autres participants.

Pourquoi moi ? Avec huit années passées dans les entrailles des escape games, en tant que Game Master, je ne raconte pas cet univers : je l’ai vécu, respiré, subi. Les bugs absurdes, les joueurs imprévisibles, les patrons mégalos, la fatigue qui fait disjoncter... tout est vrai, et c’est ça qui rend ma série impactante. Cette connaissance incarnée me permet de transformer chaque détail concret en tension dramatique : du comique à l’horreur de situation jusqu’au vertige existentiel d’un professionnel surmené par son travail.

Pourquoi maintenant ? Parce que notre époque adore les nouvelles expériences... mais en a aussi peur. Les escape games cartonnent. Le divertissement flirte de plus en plus avec l’horreur (*Squid Game*), le frisson immersif (1 escape game thème Horreur sur 5 à Paris sur un total de 300). De son côté, L’IA fascine autant qu’elle angoisse... et depuis longtemps (Asimov, *WarGames* etc.). Ma série capte ce moment précis où le jeu devient trop sérieux, où le spectacle sort de sa zone de confort. C’est une série ancrée dans les tensions contemporaines : fascination pour la tech, besoin de contrôle, peur de le perdre.