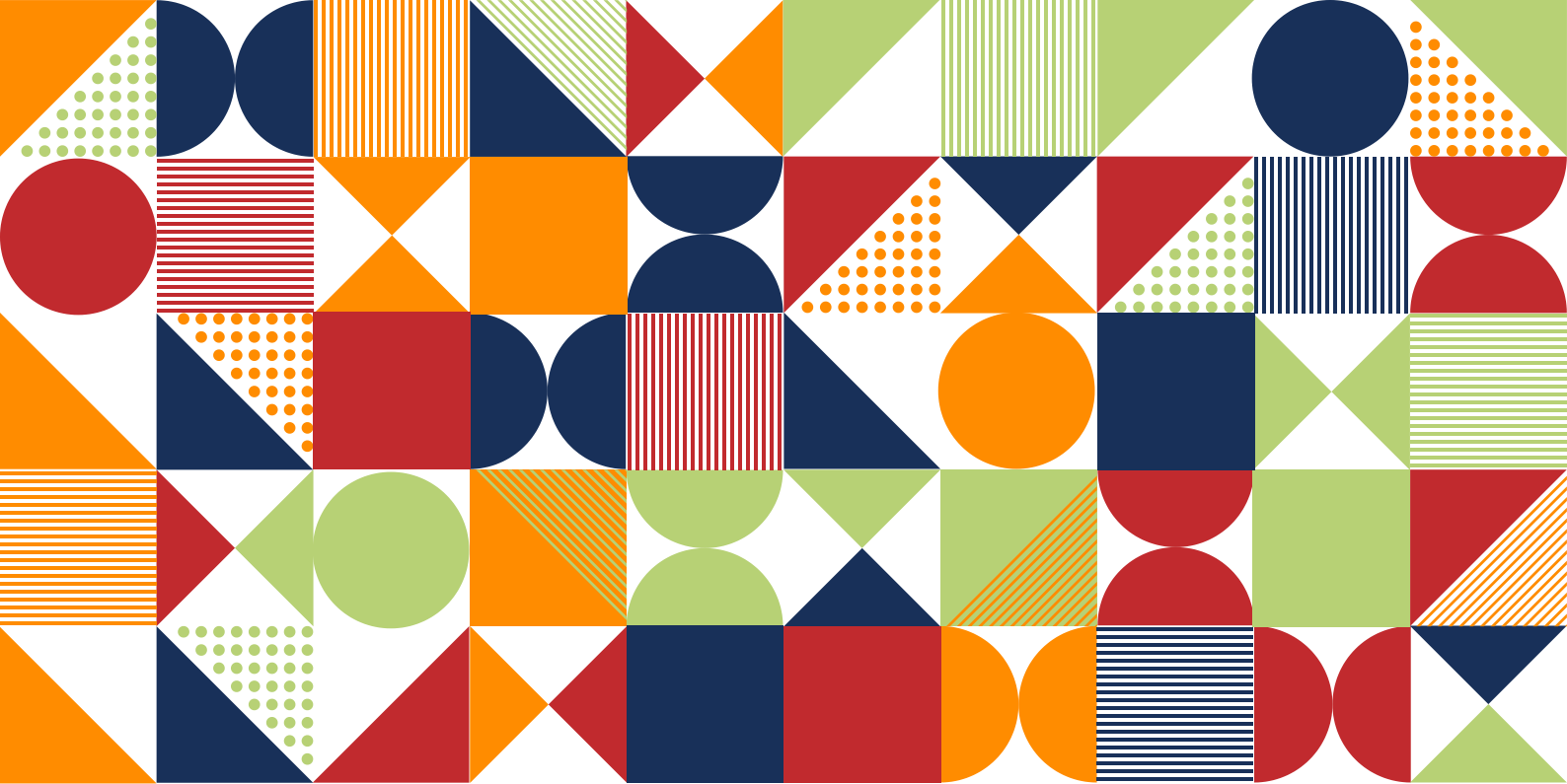




Escape Games pour l'entrepreneuriat - Rapport



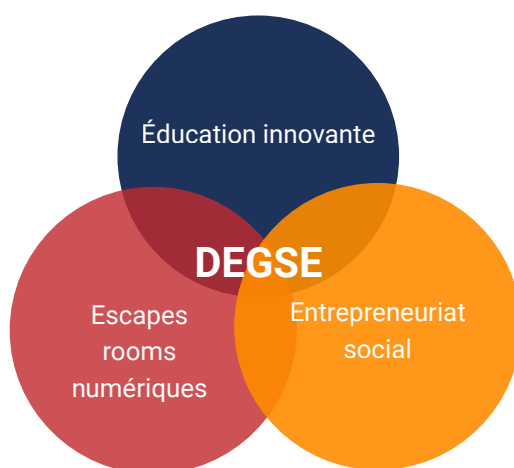
Table des matières

1. Introduction	3
2. Entrepreneuriat Social et Fondements Pédagogiques	4
3. Engagement des Jeunes à travers les Jeux	8
4. Concevoir des Escape Games pour l'Apprentissage Entrepreneurial	14
5. Développement des Compétences Entrepreneuriales grâce aux Escape Games	18
6. Analyse Détaillée d'Étude de cas sur les Escape Rooms	25
7. Conclusion	46
8. Bibliographie	47



Introduction

Alors que la demande en outils pédagogiques innovants ne cesse de croître, les escape rooms numériques offrent une approche convaincante pour impliquer les jeunes dans l'éducation à l'entrepreneuriat et l'innovation sociale. Le rapport *Escape Games for Entrepreneurship* examine comment ces expériences interactives et ludiques peuvent aider les jeunes à développer leurs compétences entrepreneuriales et à relever les défis sociétaux du monde réel.



L'objectif de ce rapport est de développer un cadre théorique et pratique complet illustrant comment les escape rooms numériques peuvent améliorer les compétences entrepreneuriales, sensibiliser à l'entrepreneuriat social et impliquer activement les jeunes dans l'apprentissage. Cela contribue en fin de compte aux objectifs de développement durable des Nations unies pour 2030 en favorisant l'innovation sociale menée par les jeunes. Les points clés qui seront développés dans ce rapport comprennent les escape games en tant qu'activités immersives de résolution de problèmes axées sur la narration ; l'éducation à l'entrepreneuriat en tant que moyen de doter les individus de compétences en matière d'innovation et de pensée créative ; et l'entrepreneuriat social en tant que moyen de se concentrer sur des solutions durables aux problèmes sociétaux.

Pour ce faire, une méthodologie mixte a été utilisée, combinant une analyse approfondie de la littérature sur les théories pédagogiques et une analyse des contributions collaboratives existantes des partenaires du projet. Le rapport vise à servir de ressource essentielle pour les éducateurs, les décideurs politiques et les organisations de jeunesse, en promouvant des stratégies innovantes pour faire progresser l'éducation à l'entrepreneuriat à l'échelle mondiale.



2. Entrepreneuriat Social et Fondements Pédagogiques



2.1 Définitions, portée et pertinence de l'entrepreneuriat social

L'entrepreneuriat social combine innovation, compétences commerciales et mission sociale forte. Il s'agit de créer des solutions à des défis concrets, tels que la pauvreté, le chômage, les inégalités ou les problèmes environnementaux. Contrairement aux entreprises traditionnelles, les entreprises sociales ne visent pas seulement à gagner de l'argent, mais aussi à avoir un impact positif sur la société et l'environnement. Les entrepreneurs sociaux sont des personnes qui agissent lorsque d'autres voient des problèmes. Ce sont des acteurs du changement qui croient que « faire le bien » et « faire des affaires » peuvent aller de pair.



Pourquoi est-ce important pour les jeunes ?



Les jeunes d'aujourd'hui se soucient profondément de la justice sociale, de la durabilité et de l'avenir de notre planète.

L'entrepreneuriat social aide les jeunes à :

- Trouver un sens à leurs actions.
- Gagner en confiance pour mener le changement.
- Acquérir des compétences utiles dans leur travail, leur militantisme ou leur vie quotidienne.

En s'engageant dans l'entrepreneuriat social, les jeunes ne se contentent pas d'apprendre, ils agissent. Ils élaborent des solutions concrètes pour leurs communautés.

2.2 Innovation sociale et durabilité dans l'éducation de la jeunesse

L'innovation sociale désigne de nouvelles façons d'aborder les défis communautaires, en particulier lorsque les systèmes traditionnels échouent. Les jeunes sont naturellement créatifs. Lorsqu'ils comprennent comment fonctionne l'innovation, ils proposent des solutions novatrices et audacieuses.

Dans le domaine de l'éducation des jeunes, cela est important pour les raisons suivantes :

- Cela permet de relier l'apprentissage à la vie réelle.
- Cela donne aux élèves les moyens d'être des citoyens actifs.
- Cela introduit des valeurs telles que l'empathie, la collaboration et la responsabilité dans la salle de classe.

La durabilité garantit que les solutions que nous créons aujourd'hui ne nuisent pas au monde de demain. Enseigner la durabilité aux jeunes est essentiel pour former des leaders résilients et prêts pour l'avenir.

2.3 Théories pédagogiques : apprentissage par l'expérience, constructivisme, ludification



Pour rendre l'apprentissage significatif et percutant, nous basons notre travail sur des fondements éducatifs solides :

- Apprentissage par l'expérience. Cette théorie affirme que c'est en faisant que l'on apprend le mieux. Dans nos activités, les jeunes ne sont pas passifs, ils sont des participants actifs. Ils essaient, échouent, apprennent, réfléchissent et réessaient. Les escape games sont un outil parfait pour cela.
- Le constructivisme. L'apprentissage se produit lorsque nous construisons nous-mêmes nos connaissances, et non lorsqu'elles nous sont transmises. À travers les défis proposés dans l'escape room, les jeunes construisent leur compréhension par l'exploration et le travail d'équipe.
- La gamification ajoute des éléments ludiques à l'apprentissage. Elle rend l'éducation amusante, dynamique et motivante. Les escape rooms utilisent des énigmes, la pression du temps, des récompenses et la narration pour stimuler l'engagement et la curiosité.

2.4 Comment l'entrepreneuriat social contribue à résoudre les problèmes concrets auxquels sont confrontés les jeunes

Dans une escape room axée sur l'entrepreneuriat social, les joueurs :



Font face à un problème (par exemple, la pollution, l'exclusion, la pauvreté).



Ce type d'apprentissage est transformateur. Il ne se contente pas d'enseigner la théorie. Il donne aux jeunes les outils nécessaires pour passer à l'action et lancer des initiatives qui comptent.

Les escape rooms deviennent un espace où l'imagination rencontre le sens, où les jeunes peuvent rêver et agir.

Dans le monde actuel, l'entrepreneuriat social n'est pas facultatif, il est essentiel. En l'associant à des outils pédagogiques puissants tels que l'apprentissage par l'expérience et la gamification, nous créons des opportunités passionnantes pour les jeunes.

Grâce aux escape rooms numériques, nous invitons les jeunes à endosser le rôle d'acteurs du changement, à explorer les défis, à élaborer des solutions et à croire en leur propre pouvoir pour façonner un avenir meilleur.



3. Engagement des Jeunes à travers les Jeux

Les jeunes ne sont pas seulement les leaders de demain, mais aussi les acteurs du changement d'aujourd'hui. Les impliquer dans l'entrepreneuriat, en particulier dans l'innovation sociale, exige plus que des méthodes d'enseignement traditionnelles : cela nécessite de la créativité, de l'immersion et de la pertinence. Les escape games, qui offrent des expériences collaboratives et immersives de résolution d'énigmes, peuvent fournir des moyens uniques de développer un esprit entrepreneurial, de favoriser le travail d'équipe et de connecter les jeunes aux problèmes du monde réel. Ce chapitre explore comment les escape games peuvent impliquer stratégiquement les jeunes dans l'innovation sociale, décrit certains des facteurs qui motivent les jeunes et favorisent leur apprentissage, et aborde les obstacles qui empêchent une implication entrepreneuriale plus profonde.

3.1 Stratégies pour impliquer les jeunes dans l'innovation sociale



Impliquer les jeunes dans l'innovation sociale à travers des jeux d'évasion nécessite une conception réfléchie, des thèmes pertinents et une approche centrée sur les jeunes.



Voici plusieurs stratégies que le projet DEGSE mettra en œuvre. Les jeux doivent être ancrés dans des questions qui importent aux jeunes : changement climatique, santé mentale, droits numériques, justice sociale, etc. Les jeux d'évasion dont les missions consistent à « mettre fin à une violation de données menaçant la confidentialité en ligne » ou à « résoudre une crise de l'eau dans un village » permettent aux joueurs de s'engager de manière dynamique dans des questions sociales. Cela renforce non seulement l'immersion, mais positionne également les jeunes comme des agents du changement.

Voici quelques autres stratégies qui méritent d'être prises en considération :

Co-création avec les jeunes : l'implication des jeunes dans le processus de conception garantit leur appropriation et la pertinence du projet. Lorsque les jeunes participent à la conception des scénarios, des énigmes et des missions, ils se sentent responsabilisés et mieux connectés au processus entrepreneurial qui sous-tend la résolution des problèmes sociaux.

Ludification des défis réels de l'innovation sociale : les escape games peuvent simuler des processus entrepreneuriaux tels que la conceptualisation, le prototypage, la présentation et l'empathie envers les utilisateurs. Par exemple, un jeu pourrait consister à « débloquer » les personnalités des parties prenantes et à « décoder » les besoins des clients à travers des énigmes. L'intégration de ces mécanismes transforme l'apprentissage passif en engagement actif.

Collaboration multijoueur pour un impact collectif : les jeunes s'épanouissent dans les réseaux de pairs. Les escape games multijoueurs qui nécessitent des rôles divers, tels que planificateur, chercheur et communicateur, favorisent le travail d'équipe et exposent les joueurs au leadership collaboratif, une compétence essentielle dans l'entrepreneuriat social.

Réflexion et débriefing : après chaque session de jeu, une réflexion guidée aide à relier le contenu du jeu à des actions entrepreneuriales concrètes. Les jeunes discutent des leçons apprises, de leurs réactions émotionnelles et de la manière dont ils pourraient appliquer ces connaissances à des problèmes communautaires réels.

3.2 Comprendre les motivations et l'engagement des jeunes dans l'apprentissage



Pour concevoir des escape rooms efficaces pour l'entrepreneuriat, les éducateurs et les animateurs doivent comprendre ce qui motive l'engagement des jeunes. Tenez compte des éléments suivants :

- **Autonomie et appropriation** : les jeunes aspirent à l'autonomie dans leur apprentissage. Les jeux leur offrent cette autonomie grâce à des problèmes à résoudre ouverts, un rythme autodirigé et la possibilité de choisir comment contribuer à l'équipe.
- **Pertinence et lien avec le monde réel** : l'engagement augmente lorsque les jeunes voient des liens clairs entre le contenu du jeu et leur propre vie ou leurs objectifs futurs. Les jeux d'évasion simulent les défis entrepreneuriaux du monde réel, rendant les concepts abstraits concrets et applicables.
- **Feedback immédiat et réussite** : les jeux fournissent des réponses instantanées aux actions. Les bonnes réponses mènent au progrès ; les erreurs offrent des moments d'apprentissage. Cette boucle de rétroaction stimule la motivation et renforce l'apprentissage sans jugement.

- 
- **Récit et identité** : les jeunes s'impliquent davantage lorsqu'ils se reconnaissent dans le jeu ou peuvent assumer des rôles significatifs. Les jeux basés sur un récit permettent aux joueurs d'endosser des rôles tels que « innovateur social » ou « PDG d'une start-up technologique », les aidant ainsi à explorer et à développer leur identité entrepreneuriale.
 - **Engagement émotionnel et fluidité** : les jeux qui trouvent un équilibre entre défi et compétence favorisent la « fluidité », un état de concentration profonde et de plaisir. Les hauts et les bas émotionnels vécus pendant un jeu renforcent la résilience et reflètent le parcours entrepreneurial (Architect, 2025).

Lorsque vous présentez des jeux d'évasion, commencez l'activité par une discussion sur la pertinence du scénario dans le monde réel et terminez par un débriefing qui aide les élèves à établir des liens avec leurs objectifs personnels et les préoccupations de leur communauté.

3.3 Les obstacles à la participation des jeunes à l'entrepreneuriat et comment les jeux peuvent aider





Malgré l'attention croissante portée à l'entrepreneuriat chez les jeunes, beaucoup d'entre eux restent déconnectés. Les escape games peuvent aider à surmonter les obstacles suivants.

- **Manque de confiance ou d'efficacité personnelle** : de nombreux jeunes ne se considèrent pas comme des entrepreneurs compétents. Les escape games créent des environnements à faible risque où la réussite est possible, ce qui renforce leur confiance. Résoudre des énigmes et contribuer à une équipe leur permet de valider leurs capacités. Il est judicieux d'inclure des énigmes qui permettent plusieurs solutions et différentes compétences, par exemple la logique, la créativité, la communication, afin que tous les participants puissent briller.
- **Accès limité aux ressources ou au mentorat** : les jeunes issus de communautés sous-représentées n'ont souvent pas accès aux écosystèmes entrepreneuriaux. Les escape games peuvent simuler le mentorat et l'accès à des outils (tels que des canevas d'affaires ou des commentaires de clients) dans un environnement ludique.
- **Perception de l'entrepreneuriat comme étant hors de portée** : l'entrepreneuriat peut sembler abstrait ou inaccessible. Lorsque les jeux associent les compétences entrepreneuriales à des missions significatives et concrètes (par exemple, améliorer les services de santé mentale pour les adolescents), ils montrent comment l'entrepreneuriat est un outil permettant d'avoir un impact.
- **La peur de l'échec** : les jeux normalisent l'échec en tant que partie intégrante du processus. Les énigmes non résolues à temps ou les réponses incorrectes ne sont pas sanctionnées : elles suscitent des discussions de groupe, favorisent l'apprentissage et les nouveaux essais, et renforcent la résilience.
- **La culture de l'apprentissage passif** : l'éducation traditionnelle récompense souvent la conformité, et non l'initiative. Les escape games renversent ce modèle. Ils récompensent la curiosité, la prise de risque et l'innovation, qui sont des traits entrepreneuriaux fondamentaux.



Les escape games ne sont pas seulement un divertissement ; ce sont des outils transformateurs qui peuvent libérer le potentiel des jeunes, développer leurs compétences entrepreneuriales et inspirer le changement social. Les éducateurs et les animateurs peuvent transformer des apprenants désengagés en innovateurs autonomes s'ils utilisent des jeux qui comprennent les motivations des jeunes et s'attaquent aux obstacles systémiques grâce à des mécanismes ludiques.



4. Concevoir des Escape Games pour l'Apprentissage Entrepreneurial

Les escape games, également appelés escape rooms, sont des expériences immersives en équipe dans lesquelles les joueurs doivent résoudre une série d'énigmes et de défis dans un délai imparti afin de « s'échapper » d'un scénario thématique. Ces jeux s'articulent souvent autour de contextes narratifs, tels que des scènes de crime, des mystères historiques ou des crises fictives, qui exigent des participants qu'ils fassent appel à leur logique, leur communication et leur collaboration pour réussir. Conçus à l'origine comme des jeux physiques et en présentiel, ce format a évolué pour inclure des versions numériques, hybrides et même en plein air (Tzima et al., 2020).

Selon Scott Nicholson, les escape rooms représentent une forme de jeu d'équipe en direct « où les joueurs découvrent des indices, résolvent des énigmes et accomplissent des tâches dans une ou plusieurs pièces afin d'atteindre un objectif spécifique » (2015, p. 1). Leur succès réside dans la combinaison de la résolution de problèmes, de la pression du temps et d'une narration captivante, ce qui les rend particulièrement attrayants à des fins éducatives et de formation.

4.1 Avantages et inconvénients des escape games dans l'apprentissage éducatif et entrepreneurial

Les escape games sont désormais reconnus comme des outils innovants dans le domaine de l'éducation et de la formation à l'entrepreneuriat. Leur capacité à combiner narration, collaboration et résolution de problèmes en temps réel les rend particulièrement attrayants. Cependant, si leurs avantages sont prometteurs, il existe également des limites pratiques que les éducateurs et les formateurs doivent prendre en compte.



Avantages	Inconvénients
Stimuler l'engagement et la motivation	Conception et exécution exigeantes en temps et en ressources
Promouvoir les compétences générales telles que le travail d'équipe et l'esprit critique	Ne convient pas à tous les styles d'apprentissage
Permettre l'apprentissage par l'échec dans un environnement sûr	
Impact élevé prouvé sur les résultats d'apprentissage	
Encourager la réflexion itérative et l'expérimentation.	

4.2 Mécaniques de conception fondamentales des escape rooms numériques : narration, structure des énigmes et fluidité

L'efficacité des escape rooms numériques repose sur trois éléments essentiels : le récit, la structure des énigmes et le déroulement, comme décrit dans la brochure « Concevoir des escape rooms éducatives » produite dans le cadre du projet Erasmus + « School Break » (pour plus d'informations, consultez : <http://www.school-break.eu/>). Le récit fournit un contexte significatif, guidant les joueurs à travers une expérience narrative qui renforce leur motivation et leur implication émotionnelle. Une intrigue cohérente et immersive, telle qu'un mystère ou une mission, relie les énigmes entre elles et donne un sens à l'activité.

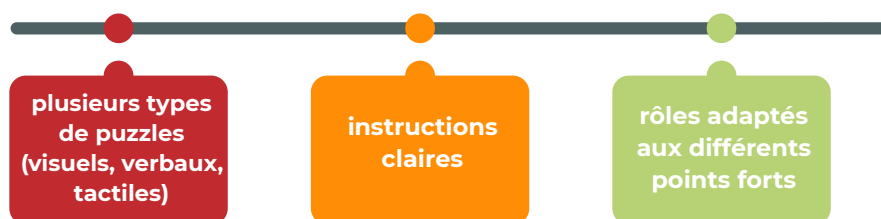
La structure des énigmes sert de moteur d'apprentissage dans les escape rooms ; elle est la force motrice du processus éducatif dans un jeu d'évasion. Par exemple, dans une escape room, la disposition des énigmes encourage les joueurs à réfléchir de manière critique, à s'adapter et à acquérir de nouvelles connaissances. Sans cette conception réfléchie des énigmes, l'escape room ne pourrait pas offrir la même expérience d'apprentissage enrichissante. Les énigmes doivent être en adéquation avec les objectifs pédagogiques, variées dans leur type et calibrées en termes de difficulté. Des instructions claires et une pertinence par rapport au scénario sont essentielles pour éviter toute confusion ou désengagement (School Break Handbook 4).



Enfin, le flux fait référence au rythme et à la progression logique du jeu. Une séquence de tâches bien conçue, des contraintes de temps équilibrées et des transitions fluides contribuent à maintenir l'attention et l'engagement (School Break Handbook 2). Ensemble, ces éléments créent une expérience d'escape room efficace, immersive et pédagogiquement solide.

4.3 Conception adaptée à des besoins d'apprentissage variés et à une participation inclusive

Lors de la conception d'escape rooms éducatives, l'inclusivité doit être un principe fondamental. Les apprenants ont des styles cognitifs, des capacités, des compétences linguistiques et des connaissances préalables différents. Les escape rooms efficaces tiennent compte de cette diversité en proposant :

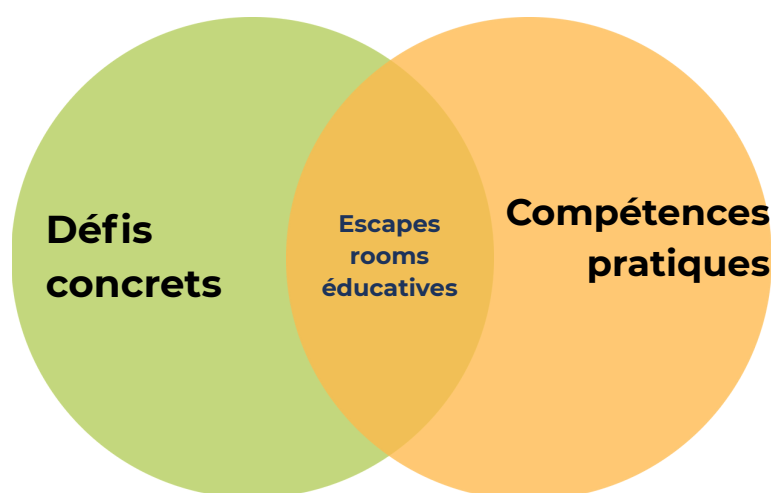


Comme souligné dans le School Break Handbook 1, la conception inclusive implique également de garantir l'accessibilité, tant physique que numérique, et de créer un environnement sûr et collaboratif où tous les participants peuvent apporter une contribution significative. Les concepteurs doivent éviter les contraintes de temps qui génèrent du stress et favoriser plutôt la participation grâce à des formats adaptables, des supports visuels et des tâches différenciées.

Pour étendre l'inclusivité au-delà du jeu, les séances de débriefing peuvent également être structurées de manière à garantir que toutes les voix soient entendues. Les animateurs peuvent recourir à des réflexions en petits groupes, à des consignes écrites ou à des stratégies de prise de parole à tour de rôle pour donner la parole aux participants plus discrets et garantir une participation équitable. Cette approche inclusive du débriefing contribue à consolider l'apprentissage, à favoriser l'empathie et à valider les contributions de chaque membre de l'équipe.

4.4 Intégration des problèmes sociaux réels et des scénarios relatifs à impact

Les escape rooms éducatives sont particulièrement efficaces lorsqu'elles abordent des problèmes concrets, tels que le changement climatique, la justice sociale ou la confidentialité numérique. Intégrer ces thèmes dans les récits des jeux permet non seulement de renforcer leur pertinence, mais aussi d'encourager la pensée critique, l'empathie et la citoyenneté active. Selon le School Break Handbook 5, les scénarios inspirés de défis réels aident les apprenants à relier des concepts abstraits à des conséquences tangibles, ce qui favorise un engagement plus profond et une conscience sociale accrue. Cette approche transforme les escape rooms, qui ne sont plus de simples exercices de résolution de problèmes, en expériences d'apprentissage significatives et axées sur l'impact.



4.5 Outils et plateformes utilisés

Une large gamme d'outils numériques peut faciliter la création d'escape rooms éducatives. Genially est souvent utilisé pour créer des jeux interactifs en ligne intégrant des éléments multimédias et des énigmes cliquables. Pour des expériences entièrement numériques ou immersives, des plateformes telles que Unity permettent de développer des escape rooms en 3D ou en réalité virtuelle. Des outils tels que Mentimeter facilitent l'interaction et la réflexion en direct, tandis que Google Forms ou d'autres outils d'enquête peuvent être utilisés à la fin de l'activité pour évaluer les résultats d'apprentissage et l'engagement. Le choix de la plateforme dépend des objectifs d'apprentissage, des ressources technologiques et du niveau d'interactivité souhaité.



5. Développement des Compétences Entrepreneuriales grâce aux Escape Games

L'éducation à l'entrepreneuriat ne se limite pas à la transmission de connaissances théoriques. Elle peut offrir aux jeunes des expériences authentiques et stimulantes qui les aident à acquérir des compétences pratiques et à développer un état d'esprit entrepreneurial. C'est exactement ce que proposent les escape rooms éducatives numériques : des défis structurés et immersifs dans lesquels les apprenants développent leurs compétences entrepreneuriales en résolvant des problèmes, en gérant la dynamique de groupe, en prenant des décisions et en réfléchissant à leurs actions dans des contextes simulés mais significatifs.

Le projet DEGSE utilise des escape games numériques pour présenter et renforcer l'ensemble des 15 compétences entrepreneuriales clés définies par le cadre ENTREComp (Commission européenne, 2016), dans ses trois domaines : idées et opportunités, ressources et mise en action. Ces compétences, répertoriées dans le tableau ci-dessous, sont non seulement essentielles pour ceux qui envisagent de créer une entreprise ou une entreprise sociale, mais elles sont également largement transférables à la participation civique, au travail numérique et à l'apprentissage tout au long de la vie.



Idées et opportunités 	Repérer les opportunités
	Créativité
	Vision
	Valoriser les idées
	Pensée éthique et durable
Ressources 	Conscience de soi et efficacité personnelle
	Motivation et persévérance
	Mobilisation des ressources
	Connaissances financières et économiques
	Mobiliser d'autres ressources
À l'action 	Prendre l'initiative
	Planification et gestion
	Faire face à l'incertitude, à l'ambiguïté et au risque
	Travailler en équipe
	Apprendre par la pratique

Le modèle ENTREComp



5.1 Idées et opportunités : cultiver une vision et un objectif à travers le jeu

Les escape games stimulent naturellement les apprenants à s'engager dans le premier domaine de l'ENTREComp : la capacité à générer, évaluer et développer des idées qui créent de la valeur pour les autres. Les joueurs doivent activement scanner leur environnement et réfléchir de manière systémique pour repérer les opportunités cachées dans les indices ou les éléments narratifs. Cela reflète le processus entrepreneurial réel qui consiste à identifier les besoins non satisfaits dans des contextes sociaux, culturels ou économiques (Martina & Göksen, 2020). Les jeux d'évasion favorisent également la créativité en encourageant les joueurs à combiner des ressources, à interpréter des énigmes sous de nouveaux angles et à expérimenter une pensée non linéaire pour résoudre des problèmes.

Grâce au jeu de rôle et à la narration, les jeux d'évasion invitent également les apprenants à se forger une vision : imaginer à quoi pourrait ressembler un meilleur résultat ou un meilleur avenir dans les limites du jeu. En ce sens, ils ne développent pas seulement la créativité abstraite, mais aident les joueurs à visualiser l'impact futur et à commencer à travailler dans ce sens. Simultanément, les apprenants acquièrent des compétences pour évaluer les idées en déterminant celles qui sont réalisables et celles qui ont le plus de chances de réussir.

Enfin, les jeux d'évasion intègrent souvent des prises de décision éthiques dans le récit, invitant les joueurs à évaluer les implications éthiques et durables de leurs choix. Par exemple, les participants peuvent être amenés à peser le pour et le contre entre le succès à court terme et le bien social à long terme, développant ainsi un esprit d'entreprise plus responsable. Hartman-Caverly (2022) note que ce type de dilemmes éthiques intégrés fait des escape games des outils particulièrement puissants pour développer une réflexion axée sur la durabilité. Du début à la fin, les escape games peuvent aider à développer diverses compétences, comme l'illustre le diagramme ci-dessous.



BRIEFING

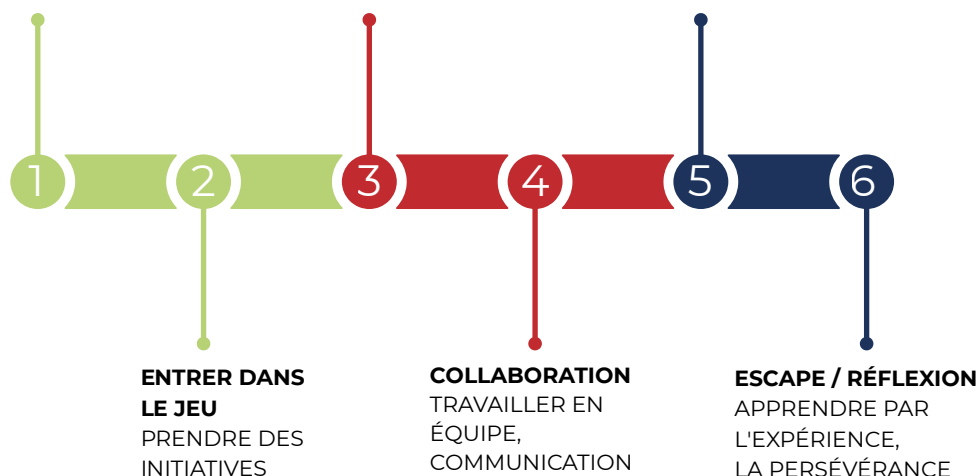
CONSCIENCE
DE SOI ET
VISION

EXPLORER LES PUZZLES

REPÉRER DES
OPPORTUNITÉS,
CRÉATIVITÉ

POINTS DE DÉCISION

PENSÉE ÉTHIQUE,
GESTION DE
L'INCERTITUDE



5.2 Ressources : renforcer la confiance, la résilience et les connaissances pratiques

Le deuxième domaine d'ENTREComp concerne les ressources personnelles et externes dont les entrepreneurs ont besoin pour transformer leurs idées en actions. Les jeux d'évasion numériques offrent un environnement à faible risque pour développer ces ressources.

Tout d'abord, ils aident les apprenants à développer leur conscience de soi et leur efficacité personnelle. Les joueurs doivent rapidement identifier leurs points forts, assumer les rôles qui leur sont attribués au sein de l'équipe et évaluer leurs contributions dans un délai limité. L'expérience répétée au sein du jeu nourrit leur conviction de pouvoir influencer les résultats malgré l'incertitude, ce qui fait écho aux conclusions de Sowell (2020), qui a souligné la capacité des escape rooms à favoriser la persévérance et la confiance en soi.

Les escape games sont également parfaitement adaptés au développement de la motivation et de la persévérance. Les contraintes de temps, les énigmes difficiles et les rebondissements inattendus motivent les joueurs à persévérer, même lorsque la voie à suivre n'est pas claire. Une telle résilience et une telle détermination à atteindre les objectifs de l'équipe sont essentielles pour soutenir des projets entrepreneuriaux sur la durée.



En termes de gestion pratique des ressources, les escape games simulent la tâche entrepreneuriale consistant à mobiliser des ressources. Les participants doivent gérer les informations, le temps et les outils limités dont ils disposent, souvent dans des conditions ambiguës. En modélisant la rareté et en exigeant une utilisation créative des ressources, les escape games reflètent les conditions réelles dans lesquelles les entrepreneurs doivent « faire plus avec moins ». Dans de nombreux cas, l'utilisation de plateformes numériques dans les escape games renforce également implicitement la culture numérique dans le cadre de la mobilisation des ressources.

Bien que les escape rooms ne soient pas des simulations de systèmes économiques, elles offrent des opportunités indirectes de soutenir la culture financière et économique, en particulier lorsque les scénarios incluent la budgétisation, la hiérarchisation des actions en fonction du coût ou de la valeur, ou la simulation des opérations d'une entreprise sociale. De cette manière, les jeux peuvent initier les jeunes à la logique de la durabilité dans la prise de décisions financières, même sous une forme fictive.

Les escape games sont des expériences intrinsèquement sociales, qui exigent des apprenants qu'ils s'engagent à mobiliser les autres. Ils doivent communiquer clairement, persuader leurs coéquipiers, négocier les rôles et harmoniser les efforts, autant de compétences fondamentales pour le leadership et l'entrepreneuriat en équipe. Ces activités font écho à ce que Sowell (2020) identifie comme les contributions clés des escape games au travail d'équipe, à la communication et à la collaboration dans les contextes éducatifs.

5.3 A l'action : transformer les idées en résultats concrets grâce à l'expérience

Le dernier domaine ENTREComp se concentre sur la capacité à mettre en œuvre des idées et à tirer des enseignements de ce processus. Les escape games offrent un environnement contrôlé mais dynamique dans lequel les joueurs peuvent tester leurs plans, prendre des initiatives, gérer les risques et réfléchir à leur apprentissage en temps réel.



Dès leur entrée dans le jeu, les joueurs sont encouragés à prendre l'initiative, à commencer à résoudre les problèmes sans instruction, à assumer le leadership et à s'appropriier le défi. Cela favorise l'autonomie et le goût de l'action, deux éléments clés du comportement entrepreneurial (Martina & Göksen, 2020).

Pour progresser, les équipes doivent s'engager dans la planification et la gestion, en décomposant le défi de l'évasion en tâches plus petites et plus faciles à gérer. Elles doivent souvent hiérarchiser les actions, attribuer les rôles et faire des compromis en fonction de l'évolution des informations. Ces compétences en matière de planification sont directement transposables dans le contexte entrepreneurial.

Étant donné que la plupart des escape games comportent des rebondissements inattendus ou des informations incomplètes, les joueurs développent inévitablement des stratégies pour faire face à l'incertitude, à l'ambiguïté et au risque. Ils doivent prendre des décisions lorsque les résultats sont incertains ou changent rapidement, apprendre à tester des idées, évaluer les conséquences et s'adapter en conséquence.

La nature collaborative des escape games favorise également le travail avec les autres. Les apprenants doivent instaurer la confiance, résoudre les désaccords et coordonner leurs actions sous pression. Cette expérience partagée améliore les compétences interpersonnelles, crée des réseaux et favorise la coopération entre des individus aux personnalités et aux compétences diverses. En fin de compte, les jeux d'évasion offrent de précieuses opportunités d'apprentissage par l'expérience, comme l'illustre l'infographie ci-dessous.



La réflexion est généralement intégrée au gameplay et renforcée lors des séances de débriefing. Les joueurs sont encouragés à évaluer leurs stratégies, à analyser ce qui a fonctionné (ou non) et à en tirer des enseignements pour l'avenir. Ce processus métacognitif améliore la rétention des connaissances et favorise le développement d'un état d'esprit axé sur la croissance, ce qui est essentiel pour réussir à long terme dans l'enseignement de l'entrepreneuriat (Hartman-Caverly, 2022).

Les escape rooms numériques peuvent être bien plus que des activités ludiques : ce sont des outils captivants, immersifs et pédagogiques qui permettent de développer des compétences entrepreneuriales. En encourageant la pensée créative, le travail d'équipe, la résilience, le leadership, la réflexion éthique et l'apprentissage par l'action, ces jeux fournissent aux jeunes les outils nécessaires pour devenir des acteurs du changement proactifs et compétents.



6. Analyse Détaillée d'Étude de cas sur les Escape Rooms

L'objectif principal de ce chapitre est d'explorer l'utilisation croissante des escape rooms non seulement comme forme de divertissement, mais aussi comme outil éducatif et de sensibilisation très efficace. À travers l'analyse d'une série d'études de cas, nous examinerons comment ces expériences immersives sont utilisées pour aborder diverses questions cruciales, allant de l'éducation culturelle et la sensibilisation à l'environnement à la promotion de l'entrepreneuriat social et de l'inclusion. Cette section servira de compilation, pays par pays, des différentes initiatives, en fournissant un aperçu détaillé de leurs objectifs, méthodologies, résultats et impacts. Dans les pages suivantes, les lecteurs trouveront un tableau récapitulatif complet qui leur permettra de comprendre rapidement les principales caractéristiques de chaque cas, suivi d'une analyse plus approfondie qui mettra en évidence les innovations et les enseignements tirés de chaque expérience. L'objectif est d'offrir un aperçu clair de la polyvalence et du potentiel transformateur des escape rooms dans les sphères éducative et sociale.

6.1 Tableau récapitulatif des études de cas

Nom de l'étude de cas	Pays	Thème principal	Format & Méthode	Groupe cible	Aspect positif/Pertinent
Garipalli Tourism Escape Rooms	Italie	Éducation au patrimoine culturel urbain	Jeux d'évasion urbains guidés par smartphone combinant énigmes, codes QR et narration.	Jeunes, familles, groupes scolaires et touristes intéressés par le patrimoine culturel.	Allie éducation et divertissement, encourageant la curiosité et la redécouverte durable de l'identité locale.
ECCI - Escape Climate Change Initiative	Allemagne, France, Espagne, Italie	Sensibilisation au changement climatique et réflexion systémique	Méthodologie mixte : escape room analogique et serious games numériques	18 enseignants et 18 membres du personnel non enseignant, et environ 855 élèves du secondaire.	Méthodes ludiques et stimulantes sur le plan émotionnel.



Nom de l'étude de cas	Pays	Thème principal	Format & Méthode	Groupe cible	Aspect positif/Pertinent
Escape the Crisis	Italie	Sensibilisation au changement climatique dans l'enseignement secondaire	Kit physique pour escape room, manuel et directives ; formation de deux jours pour les enseignants.	15 enseignants/formateurs du secondaire provenant d'Italie, d'Espagne et de Grèce ; indirectement, environ 80 élèves.	Crée un environnement d'apprentissage émotionnel et interactif et fournit aux enseignants des outils évolutifs.
Escape Social Exclusion: Un jeu d'évasion numérique sur l'accessibilité et l'empathie	Belgique	Accessibilité et empathie envers les personnes handicapées.	Escape room numérique avec quatre niveaux simulant des défis pour les utilisateurs de fauteuils roulants.	Les adolescents âgés de 14 à 18 ans, les éducateurs et le grand public.	La co-crédation avec des personnes handicapées a donné naissance à un outil très réaliste et percutant.
Aequalis Game: Un escape game pour explorer les inégalités des genres	Belgique	Engagement civique et éducation à l'égalité des genres.	Escape game analogique imprimable pour un maximum de 25 participants répartis en groupes, avec des énigmes et des tâches de décodage.	Jeunes âgés de 10 ans et plus, éducateurs, animateurs socio-éducatifs, écoles et organisations civiques de Belgique francophone.	Son format multi-groupes et sa boîte à outils gratuite et prête à l'emploi facilitent son déploiement dans divers contextes éducatifs.
Armoedig: Un escape game pour montrer les défis liés à la lutte contre la pauvreté	Belgique	Engagement civique et sensibilisation à la pauvreté.	Escape room physique simulant les défis quotidiens liés à la pauvreté, suivie d'un débriefing.	Responsables d'associations de jeunesse, de sport et de loisirs, entraîneurs et bénévoles à Hasselt.	La co-crédation avec des personnes en situation de pauvreté a rendu l'expérience authentique et percutante, favorisant une réflexion profonde et un changement durable.
"A Social Economy" Game – MasterPeace Poland	Pologne	Entrepreneuriat social chez les jeunes ; apprentissage par le jeu pour l'inclusion.	Jeu de société enseignant comment gérer une entreprise sociale et l'impact des parties prenantes.	Jeunes et chômeurs de longue durée en Silésie, Pologne, en particulier ceux confrontés à l'exclusion sociale.	Offrir un environnement à faible risque pour l'apprentissage des compétences sociales en entreprise, en combinant coaching et soutien émotionnel.



Nom de l'étude de cas	Pays	Thème principal	Format & Méthode	Groupe cible	Aspect positif/Pertinent
"Young Entrepreneurs – Play It Right" Game	Pologne	Éducation à l'entrepreneuriat social chez les jeunes grâce à l'apprentissage par le jeu.	Simulation numérique sous forme de cartes comprenant six étapes guidant les participants tout au long du cycle de vie d'une entreprise sociale.	Jeunes âgés de 16 à 30 ans intéressés par le changement social et l'entrepreneuriat ; organisations de jeunesse, formateurs et enseignants.	Simulation à faible risque et à fort impact qui favorise l'esprit d'entreprise et les compétences pratiques par le jeu.
VirtualReality Escape Room in Education (University of Library Studies & IICTBAS)	Bulgarie	Utilisation d'environnements d'évasion ludiques basés sur la réalité virtuelle pour favoriser l'apprentissage, la collaboration et la résolution créative de problèmes.	Jeu en réalité virtuelle conçu comme une escape room où les apprenants doivent résoudre des énigmes et accomplir des tâches dans un environnement VR.	Étudiants universitaires à l'Université des sciences de l'information à Sofia.	Montre comment les environnements numériques immersifs de type « escape room » peuvent transformer l'apprentissage traditionnel en expériences collaboratives très engageantes.
Youth Social Ecolnnovation Lab (Social Innovators Bulgaria)	Bulgarie	Innovation sociale et écologique portée par les jeunes, alliant esprit d'entreprise et conscience civique et environnementale.	15 ateliers collaboratifs virtuels simulant les étapes de l'innovation ; utilisation de simulations en ligne pour imiter le flux de « déverrouillage ».	Les jeunes et les animateurs socio-éducatifs de toute l'Europe, avec une implication particulière des jeunes Bulgares.	Il utilise une structure ludique dans le cadre d'une collaboration en ligne afin d'impliquer les jeunes dans des défis entrepreneuriaux et civiques concrets.
BioXcape – Escape game éducatif sur la biodiversité et la justice climatique	Bulgarie	Sensibilisation à l'environnement, changement climatique, préservation de la biodiversité et justice climatique.	Expérience physique d'escape room sur site d'une durée d'environ 70 minutes avec des énigmes électroniques et un récit scientifique.	Enfants (8 ans et plus accompagnés d'un adulte), adolescents et adultes (14 ans et plus autonomes), groupes de 5 joueurs maximum.	Première escape room éducative en Bulgarie avec une mission sociale claire : financer la recherche scientifique et sensibiliser à l'environnement.



Nom de l'étude de cas	Pays	Thème principal	Format & Méthode	Groupe cible	Aspect positif/Pertinent
CHECK 2 - Créer, valider et réussir	Espagne	Entrepreneuriat, innovation sociale, développement de prototypes et défis sociaux.	Escape room gratuite et en ligne pour les équipes, d'une durée de 5 heures, avec des missions et des défis sur la plateforme Proofhub.	Étudiants en formation professionnelle (FP).	En se concentrant sur la résolution de problèmes sociaux spécifiques, il constitue un excellent outil pour l'entrepreneuriat social.
Math Escape Challenge	Espagne	Éducation à l'entrepreneuriat, ludification.	Escape room hybride avec des énigmes physiques et des indices numériques sur une plateforme personnalisée.	Élèves du secondaire (14-15 ans) et professeurs de mathématiques.	Appliquer les principes des escape rooms à l'enseignement de l'entrepreneuriat favorise l'autonomie et la résolution créative de problèmes, ce qui peut être reproduit dans les STEM.
Escape Food 2050	Espagne	Durabilité, ludification, questions sociales.	Escape room physique au centre Esplai de Fundesplai, où les participants résolvent des énigmes sur les choix alimentaires durables.	Adultes (15 ans et plus) intéressés par la durabilité et les systèmes alimentaires, y compris les groupes ayant des besoins en matière d'accessibilité.	Alliant durabilité et récit de science-fiction, ce projet propose un modèle reproductible pour l'éducation à l'environnement.

6.2 Compilation complète des études de cas

6.2.1 Étude de cas : "Garipalli Tourism Escape Rooms"

Pays : Italie

Thème principal : Éducation au patrimoine culturel urbain à travers des jeux d'évasion en plein air.



Contexte : Lancé en 2021 par une jeune équipe italienne, Garipalli vise à rendre la culture et l'histoire locales attrayantes pour les jeunes et les touristes grâce à une exploration ludique. L'initiative répond au surtourisme et au désengagement culturel en promouvant des zones et des histoires moins connues via des escape games interactifs en plein air.

Format & méthode : Garipalli conçoit des jeux d'évasion urbains guidés par smartphone qui combinent énigmes, codes QR et narration. Les joueurs explorent des quartiers réels tout en résolvant des énigmes liées à l'histoire locale. Le format combine l'apprentissage par le jeu avec la géolocalisation et la narration guidée par un chatbot.

Principaux résultats : plus de 35 itinéraires d'évasion créés dans différentes villes italiennes. Les jeux ont attiré des familles, des étudiants et des touristes, redynamisant l'intérêt culturel et décentralisant les flux touristiques. Chaque expérience favorise l'apprentissage actif, la pensée critique et la découverte basée sur le lieu.

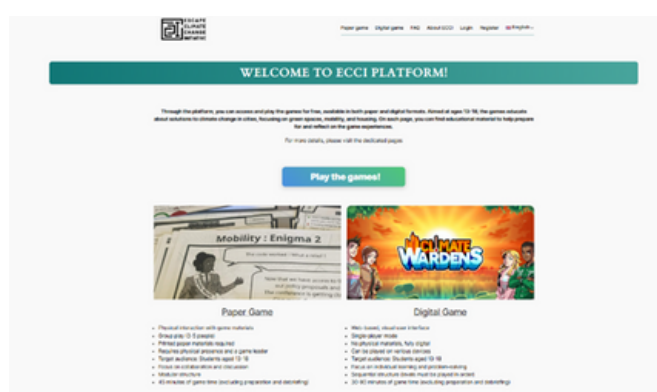
Groupe cible : les jeunes, les familles, les groupes scolaires et les touristes intéressés par des moyens ludiques et interactifs de s'engager dans le patrimoine culturel et d'explorer des villes hors des sentiers battus.

Point positif : Garipalli prouve que le tourisme culturel peut être à la fois éducatif et divertissant. En transformant les villes en escape rooms, il stimule la curiosité et la redécouverte de l'identité locale de manière durable et à faible impact.

6.2.2 Étude de cas : "ECCI - Escape Climate Change Initiative"

Pays : Allemagne, France, Espagne, Italie

Thème principal : Sensibilisation au changement climatique et réflexion systémique à l'aide d'un outil hybride combinant escape room et serious game destiné aux écoles.



Contexte : Développé par un consortium européen, l'ECCI répond à la présence limitée de la pensée systémique et de l'action climatique dans les écoles. Grâce à une approche de type « escape room », le projet permet aux enseignants et aux élèves d'explorer les défis climatiques et de développer des solutions collectives dans un contexte engageant et axé sur la résolution de problèmes.

Format & méthode : L'ECCI utilise une méthodologie mixte : une escape room analogique et un serious game numérique (« Climate Wardens »), soutenus par une boîte à outils comprenant la préparation des enseignants, le gameplay, le débriefing et la planification des actions. L'initiative s'étend sur 36 mois de conception, de test et de déploiement dans les salles de classe.

Principaux résultats : le projet a développé des versions physiques et numériques d'une escape room axée sur les défis climatiques. Il a produit une boîte à outils pédagogique en libre accès, formé des enseignants et du personnel, et impliqué des élèves du secondaire dans une éducation pratique au climat à travers des jeux et des activités de co-conception.



Groupe cible : 18 enseignants et 18 membres du personnel non enseignant de neuf établissements secondaires en Allemagne, en France, en Espagne et en Italie, ainsi qu'environ 855 élèves ayant participé aux phases de jeu et de co-conception.

Point positif : en combinant les formats analogique et numérique des escape rooms, l'ECCI démontre que des méthodes ludiques et émotionnellement engageantes peuvent favoriser une véritable prise de conscience climatique et une action collective au sein des communautés scolaires.

6.2.3 Étude de cas : “Escape the Crisis”



Pays : Italie

Thème principal : Sensibilisation au changement climatique dans l'enseignement secondaire grâce à une méthodologie de type « escape room ».

Contexte : Le projet ESCAPE fournit aux enseignants du secondaire et de l'enseignement et de la formation professionnels (EFP) un outil attrayant pour sensibiliser leurs élèves au changement climatique et à l'impact environnemental de la consommation alimentaire. Grâce à la méthode du jeu d'évasion, il introduit une dimension émotionnelle et non formelle dans l'apprentissage en classe, facilement reproductible d'année en année.

Format & méthode : Grâce à l'éducation non formelle, ESCAPE a fourni une boîte à outils comprenant un kit physique d'évasion, un manuel et des lignes directrices. Une formation de deux jours a permis à 15 enseignants d'Italie, d'Espagne et de Grèce de se familiariser avec la science du climat, la consommation alimentaire durable et l'animation de jeux, leur permettant ainsi de reproduire l'expérience du jeu d'évasion dans leurs écoles.

Principaux résultats : Le projet a formé 15 enseignants de 7 écoles, leur fournissant un kit physique d'évasion et une boîte à outils reproductible. Plus de 80 élèves ont participé aux activités, ce qui a permis de sensibiliser davantage au climat et de renforcer les compétences des enseignants en matière de pédagogie active axée sur le climat.

Groupe cible : 15 enseignants/formateurs du secondaire provenant d'Italie, d'Espagne et de Grèce. Indirectement : environ 80 élèves ayant participé à l'escape room et d'autres enseignants ayant reçu la boîte à outils.

Point positif : en combinant une méthodologie non formelle basée sur le jeu et l'éducation au climat, ESCAPE a créé un environnement d'apprentissage émotionnel et interactif. Cette approche aide les enseignants à inspirer un changement de comportement et leur fournit des outils évolutifs pour intégrer la durabilité dans les programmes scolaires.

6.2.4 Étude de cas : Escape Social Exclusion : Un escape game numérique sur l'accessibilité et l'empathie

Pays : Belgique

Thème principal : Créé par des étudiants en ergothérapie de l'AP Hogeschool pour Handicap International, ce jeu aborde la question de l'exclusion sociale des personnes handicapées en simulant les obstacles réels à l'accessibilité dans les espaces publics tels que les écoles et les gares.



Contexte : Créé par des étudiants en ergothérapie (Jesse Huyghe, Zuzanna Biziel, Ines Rufo, Arianne Mateos, Ali Ndonje) à l'AP Hogeschool pour Handicap International, ce jeu aborde l'exclusion sociale des personnes handicapées en simulant les obstacles réels à l'accès dans les espaces publics tels que les écoles et les gares. Le mémoire de licence qui décrit le projet a été nominé pour le « Futureproof award 2025 » (prix de l'avenir) de la communauté flamande en Belgique.

Format & méthode : Une escape room numérique comportant quatre niveaux simulant les défis auxquels sont confrontés les utilisateurs de fauteuils roulants. Les joueurs doivent naviguer dans des environnements inaccessibles, développant ainsi leur empathie et leur conscience à travers la résolution de problèmes et l'apprentissage par l'expérience.

Principaux résultats : Le jeu a été testé auprès de jeunes et d'étudiants internationaux, notamment lors du festival EACD+ à Bruges, un festival sportif international destiné aux enfants handicapés. Les commentaires reçus ont été extrêmement positifs ; les enfants ont apprécié de voir leur handicap représenté dans le jeu et la manière dont celui-ci pouvait aider les autres à comprendre leur expérience.

Groupe cible : les adolescents âgés de 14 à 18 ans, les éducateurs et le grand public. Conçu pour être utilisé dans les écoles, lors d'événements et dans le cadre de campagnes de sensibilisation.

Point positif : l'implication de personnes handicapées dans la conception a permis de créer un outil très réaliste et percutant. La co-création a renforcé l'authenticité et la pertinence du jeu.

Point positif : l'implication de personnes handicapées dans la conception a permis de créer un outil très réaliste et percutant. La co-création a renforcé l'authenticité et la pertinence du jeu.

6.2.5 Étude de cas : Aequalis Game : Un escape game pour explorer les inégalités entre les genres



Pays : Belgique

Thème principal : Engagement civique et éducation à l'égalité des sexes.



Contexte : Créé par la Province de Liège et Infor-Femmes, Aequalis Game sensibilise aux inégalités entre les sexes à travers 12 défis ludiques. Il s'adresse à un public jeune et a été conçu comme un outil attrayant et accessible pour les écoles et les organisations de jeunesse.

Format & méthode : Jeu d'évasion analogique imprimable pouvant accueillir jusqu'à 25 participants, répartis en 5 petits groupes (2 à 5 joueurs par groupe). Il utilise des puzzles, des énigmes et des tâches de décodage pour explorer les inégalités entre les sexes dans six domaines sociaux (sports et loisirs ; carrières et orientation scolaire ; littérature et jeux ; familles et rôles ; loisirs et espaces publics ; publicité et médias). Un débriefing et une boîte à outils théorique guident la discussion de suivi.

Principaux résultats : Le jeu stimule la réflexion critique et la discussion sur les rôles de genre. Les éducateurs font état d'un fort engagement de la part des jeunes et affirment que le format flexible favorise l'inclusion dans les écoles, les ateliers et l'éducation civique. Les ressources gratuites le rendent largement accessible.

Groupe cible : les jeunes âgés de 10 ans et plus, les éducateurs, les animateurs socio-éducatifs, les écoles et les organisations civiques de toute la Belgique francophone.

Point positif : son format multi-groupes et sa boîte à outils gratuite et prête à l'emploi le rendent facile à déployer dans divers contextes éducatifs, favorisant ainsi l'apprentissage actif de l'égalité.

6.2.6 Étude de cas : Armoedig : Un escape game pour montrer les défis liés à la lutte contre la pauvreté



Pays : Belgique

Thème principal : Engagement civique et sensibilisation à la pauvreté



Contexte : Une personne sur sept vit dans la pauvreté dans la province belge du Limbourg. Afin de sensibiliser le public à cette situation, Avansa Limburg, une organisation socioculturelle, et la ville de Hasselt ont créé une escape room mettant en évidence les obstacles réels auxquels les personnes en situation de pauvreté sont confrontées au quotidien. Elle a été conçue en collaboration avec des personnes ayant vécu dans la pauvreté. L'objectif est de favoriser la compréhension et de réduire l'exclusion dans les loisirs et la vie communautaire.

Format & méthode : Une escape room physique simule les défis quotidiens liés à la pauvreté. De petits groupes (3 à 6 personnes) y participent, puis un débriefing est organisé. Les associations peuvent également suivre un parcours de coaching en 4 sessions afin d'identifier les obstacles internes et d'élaborer des plans d'accessibilité concrets.

Principaux résultats : Les participants déclarent avoir pris davantage conscience de la pauvreté structurelle et de leur rôle dans la réduction de l'exclusion. De nombreuses organisations s'engagent à réduire les obstacles à l'accès. L'approche de co-crédation a été saluée pour son authenticité et son impact durable sur les pratiques civiques. Le projet a donné lieu à des plans d'action en faveur de l'inclusion et à une empathie accrue parmi les organisations travaillant avec des groupes vulnérables.

Groupe cible : les responsables d'associations de jeunesse, de sport et de loisirs, les formateurs et les bénévoles à Hasselt, avec des options pour les écoles, les entreprises et les collectivités locales.

Point positif : la co-crédation avec des personnes en situation de pauvreté a rendu l'expérience authentique et percutante, favorisant une réflexion approfondie et un changement durable.

6.2.7 Étude de cas : “A Social Economy” Game – MasterPeace Poland



Pays : Pologne

Thème principal : Entrepreneuriat social chez les jeunes ; apprentissage par le jeu pour l'inclusion

Contexte : La Pologne est confrontée au chômage de longue durée et à l'exclusion sociale de divers groupes, notamment les jeunes et les communautés marginalisées. MasterPeace Pologne s'attache à promouvoir l'esprit d'entreprise sociale afin de favoriser un changement durable et l'inclusion.

Format & méthode : Dans le cadre de son initiative « Lutter contre le chômage de longue durée », MasterPeace Pologne a développé un jeu de société intitulé « Une économie sociale ». Grâce à un gameplay interactif, les participants apprennent à gérer une entreprise sociale, en mettant l'accent sur des valeurs telles que l'inclusion, l'impact sur les parties prenantes et l'équilibre entre les objectifs sociaux et financiers.

Principaux résultats :

- **Sensibilisation et état d'esprit :** le jeu favorise la compréhension des valeurs de l'entreprise sociale, des choix de gestion et des principes commerciaux inclusifs.
- **Autonomisation :** les participants font état d'une confiance en soi accrue et d'une plus grande disposition à créer ou à rejoindre des entreprises sociales.
- **Atteindre les jeunes sans emploi :** plus de 100 personnes ont suivi le programme grâce au cadre de formation intégré au jeu.



Groupe cible : les jeunes et les chômeurs de longue durée en Silésie, en Pologne, en particulier ceux qui sont confrontés à l'exclusion sociale et à des difficultés économiques.

Point positif : les simulations basées sur le jeu offrent un environnement peu risqué et stimulant pour acquérir des compétences en matière d'entrepreneuriat social. Associée à un accompagnement et à un soutien émotionnel, cette méthode permet de développer à la fois un état d'esprit entrepreneurial et une préparation pratique.

6.2.8 Étude de cas : “Young Entrepreneurs – Play It Right” Game

Pays : Pologne (dans le cadre d'un projet Erasmus+ multi-pays sur l'engagement des jeunes)

Thème principal : Éducation à l'entrepreneuriat social chez les jeunes par l'apprentissage ludique



Contexte : En Pologne, les jeunes manquent souvent de formation pratique en entrepreneuriat social et ont du mal à mettre en application la théorie. Les écosystèmes éducatifs ont besoin d'outils attrayants qui développent les compétences en entrepreneuriat social, de la conception à la mise en œuvre, dans un environnement sûr et favorable.

Format & méthode : Cette simulation numérique sous forme de cartes s'adresse aux jeunes entrepreneurs sociaux. Le jeu se compose de six étapes interdépendantes qui guident les participants tout au long du cycle de vie d'une entreprise sociale, de l'identification du problème à la planification et à la mise en œuvre. Il dure environ 30 minutes.



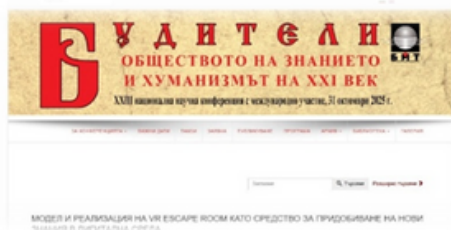
Principaux résultats :

- **Développement des compétences** : les participants déclarent avoir amélioré leur compréhension de la résolution de problèmes, de l'engagement des parties prenantes et de la planification d'entreprise.
- **Engagement** : un niveau élevé de motivation et de participation active a été observé pendant le jeu.
- **Transférabilité** : le jeu est disponible gratuitement et est déjà utilisé par des formateurs de jeunes et des ONG en Pologne et dans les pays partenaires.

Groupe cible : jeunes âgés de 16 à 30 ans intéressés par le changement social et l'entrepreneuriat ; organisations de jeunesse, formateurs, enseignants et éducateurs animant des ateliers sur l'innovation sociale.

Point positif : Propose une simulation à faible risque et à fort impact qui favorise l'esprit d'entreprise et les compétences pratiques par le jeu. Sa conception structurée mais exploratoire permet aux jeunes de tester des idées, de s'exercer à la prise de décision et d'apprendre à collaborer.

6.2.9 Étude de cas : Virtual-Reality Escape Room in Education (University of Library Studies & IICT-BAS)



Pays : Pologne (dans le cadre d'un projet Erasmus+ multi-pays sur l'engagement des jeunes)

Thème principal : Éducation à l'entrepreneuriat social chez les jeunes par l'apprentissage ludique

Contexte : Présenté lors du MIPRO 2023 par des chercheurs de l'Université des sciences de l'information et des technologies de l'information et de l'IICT-BAS à Sofia, ce projet visait à explorer les avantages de l'apprentissage ludique à l'aide de scénarios d'évasion en réalité virtuelle dans le contexte de l'enseignement supérieur.

Format & méthode : Jeu en réalité virtuelle conçu comme une salle d'évasion : les apprenants doivent résoudre des énigmes et accomplir des tâches dans un environnement VR. Conçu selon les principes de la ludification afin d'impliquer activement les étudiants au-delà de l'apprentissage passif de type cours magistral.

Principaux résultats :

- Augmentation du niveau de motivation et d'engagement des étudiants.
- Amélioration de l'apprentissage actif et de la collaboration pendant le jeu : les étudiants ont travaillé ensemble pour résoudre les défis.
- Démonstration que les environnements VR interactifs peuvent stimuler la créativité et approfondir la compréhension conceptuelle.

Groupe cible : Étudiants de l'université des sciences de l'information et des technologies de l'information de Sofia, en particulier ceux qui étudient les technologies ou les disciplines liées à l'éducation.

Point positif : Ce cas montre comment les environnements numériques immersifs de type « escape game » peuvent transformer l'apprentissage traditionnel en expériences collaboratives très engageantes, renforçant ainsi les mentalités entrepreneuriales telles que la créativité, l'ingéniosité et la résolution de problèmes en équipe.

6.2.10 Étude de cas : Youth Social Eco-Innovation Lab (Social Innovators Bulgaria)

(Bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler d'une escape room, ce projet propose des modules d'ateliers ludiques fortement inspirés par des simulations « de l'idée à la réalité », des jeux de réflexion collaboratifs et des innovations menées par des jeunes via des plateformes en ligne.)

Pays : Bulgarie

Thème principal : Innovations sociales et écologiques menées par des jeunes, alliant esprit d'entreprise et conscience civique et environnementale.



Contexte : Mis en œuvre par Social Innovators Bulgaria dans le cadre d'une initiative Erasmus+ KA2. Son objectif est d'aider les jeunes Européens à co-crée des idées d'innovation sociale dans un environnement collaboratif en ligne appelé « laboratoire d'innovation » (socialinnovators.space).

Format & méthode :

- 15 ateliers collaboratifs virtuels simulant les étapes de l'innovation : identification du problème, idéation, prototypage, retour d'information par les pairs et présentation.
- Utilisation de simulations en ligne et de plateformes interactives pour imiter le déroulement ludique du « déblocage » de l'étape suivante, similaire à la progression des énigmes dans les jeux d'évasion.

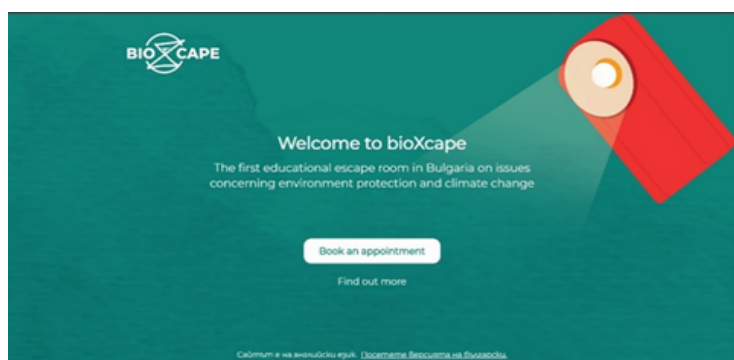
Principaux résultats :

- Trois idées de projets pilotes d'innovation sociale/écologique générées par des équipes de jeunes.
- Formation professionnelle pour les animateurs socio-éducatifs sur la promotion de la citoyenneté active, de l'esprit d'initiative et de l'entrepreneuriat.
- Événements multiplicateurs locaux partageant les résultats à l'échelle nationale en six langues.

Groupe cible : Jeunes et animateurs socio-éducatifs à travers l'Europe, avec une implication spécifique des jeunes Bulgares.

Point positif : Bien qu'il ne s'agisse pas d'un escape game traditionnel, ce format utilise une structure ludique dans le cadre d'une collaboration en ligne afin d'impliquer les jeunes dans des défis entrepreneuriaux et civiques du monde réel, encourageant ainsi l'appropriation, la créativité et le travail d'équipe.

6.2.11 Étude de cas : BioXcape – Educational Escape Room on Biodiversity & Climate Justice



Pays : Bulgarie

Thème principal : Sensibilisation à l'environnement, changement climatique, préservation de la biodiversité et justice climatique.

Contexte : Créé par le Musée national d'histoire naturelle de l'Académie bulgare des sciences, la Fondation bulgare pour la biodiversité et Mist Engineering, avec le soutien du programme DEAR (Development Education and Awareness Raising) financé par l'UE. Situé au sous-sol du Musée national d'histoire naturelle de Sofia.



Format & méthode :

- Une expérience physique d'escape room sur site d'une durée d'environ 70 minutes, utilisant des énigmes électroniques qui ne débloquent les défis séquentiels que lorsqu'elles sont résolues correctement.
- Récit scientifique intégré : les joueurs se glissent dans la peau fictive du Dr Irma Zhelyazkova et poursuivent ses recherches sur le climat en résolvant des énigmes logiques et de communication basées sur des données environnementales réelles.
- Conçu pour des équipes d'âges mixtes (enfants à partir de 8 ans accompagnés d'adultes ; jeu indépendant à partir de 14 ans), avec un opérateur humain qui surveille les progrès et garantit l'immersion et la sécurité.

Principaux résultats :

- Une expérience scientifique très engageante qui permet d'approfondir la compréhension de la justice climatique et de la conservation de la biodiversité.
- Les participants développent leur esprit critique, leur raisonnement logique et leur travail d'équipe, tout en s'immergeant dans un contenu environnemental factuel.
- Les recettes provenant des frais d'inscription des joueurs sont réinvesties dans les activités scientifiques et de conservation du musée et de la Fondation pour la biodiversité, ce qui en fait un outil éducatif autonome.

Groupe cible : enfants (à partir de 8 ans accompagnés d'un adulte), adolescents et adultes (à partir de 14 ans de manière autonome), groupes de 5 joueurs maximum, y compris les groupes scolaires, les familles, les groupes de jeunes et les visiteurs intéressés par l'éducation.

Point positif : BioXcape se distingue comme la première escape room éducative en Bulgarie avec une mission sociale claire : financer la recherche scientifique tout en sensibilisant le public aux questions environnementales. Elle allie l'éducation et le divertissement avec un impact, encourage l'intérêt des jeunes pour les sciences et développe des compétences transférables grâce au jeu. Un modèle solide pour intégrer l'entrepreneuriat à vocation sociale et les jeux éducatifs.

6.2.12 Étude de cas : CHECK 2 - Créer, valider et réussir

Pays : Espagne

Thème principal : Entrepreneuriat, innovation sociale, développement de prototypes, défis sociaux



Contexte : Promu par CaixaBank Dualiza et FP Innovación, ce programme vise à renforcer les connaissances acquises en classe par les étudiants en formation professionnelle (FP), à mobiliser leur talent et à leur inculquer un esprit entrepreneurial en les familiarisant avec les réalités et les défis actuels du monde des affaires et de la société.

Format & méthode : Il s'agit d'une escape room 100 % gratuite et en ligne, conçue pour les équipes. Elle dure 5 heures, pendant lesquelles les participants accomplissent des missions et relèvent des défis sur la plateforme Proofhub. Les équipes reçoivent des « micro-pilules de formation » et des indices supplémentaires pour les aider à progresser.

Principaux résultats : Développe les compétences entrepreneuriales, la prise de décision, la créativité, l'apprentissage collaboratif et la capacité à transformer un prototype d'entreprise en un prototype disruptif et innovant. Il met les participants au défi de concevoir des produits/services qui répondent à des défis sociaux.

Groupe cible : Étudiants en formation professionnelle (FP).

Point positif : L'accent mis sur la résolution de problèmes sociaux spécifiques en fait un excellent outil pour l'entrepreneuriat social. Le format numérique, l'accessibilité et le soutien à la formation en font une expérience éducative très complète et évolutive.

6.2.13 Étude de cas : Math Escape Challenge

Pays : Espagne

Thème principal : Éducation à l'entrepreneuriat, ludification



Contexte : Mise en place à Ceuta pour les élèves de troisième année du secondaire, cette escape room utilise des défis ludiques pour stimuler l'intérêt pour les mathématiques et développer des compétences entrepreneuriales telles que la résolution de problèmes et l'autonomie.

Format & méthode : Une escape room hybride utilisant à la fois des énigmes physiques et des indices numériques sur une plateforme personnalisée. Les élèves devaient résoudre des problèmes mathématiques en 45 minutes pour s'échapper d'un scénario verrouillé, ce qui favorisait le travail d'équipe et les compétences entrepreneuriales telles que la prise de décision et la créativité.

Principaux résultats : 62 élèves ont participé ; le groupe expérimental a obtenu des notes en mathématiques supérieures de 25 % et a montré une motivation et une autonomie accrues.

Groupe cible : élèves du secondaire (14-15 ans) et professeurs de mathématiques visant à développer des compétences entrepreneuriales par l'apprentissage actif.

Point positif : l'application des principes de l'escape room à l'enseignement de l'entrepreneuriat stimule l'autonomie et la résolution créative de problèmes, et peut être reproduite dans les STEM pour développer des penseurs proactifs et innovants à tous les niveaux d'enseignement.

6.2.14 Étude de cas : Escape Food 2050

Pays : Espagne

Thème principal : Durabilité, ludification, questions sociales



Contexte : Développé par Fundesplai à El Prat de Llobregat, Escape Food 2050 promeut les systèmes alimentaires durables. Il aborde l'impact environnemental des choix alimentaires et s'adresse aux adultes afin de les sensibiliser et de les inciter à consommer de manière responsable à travers une expérience ludique liée à l'exposition « Eat, Act, Impact ».

Format & méthode : Il s'agit d'une escape room physique située au centre Esplai de Fundesplai, où les participants résolvent des énigmes sur les choix alimentaires durables dans un supermarché futuriste. Le jeu est accessible à une personne à mobilité réduite par groupe.

Principaux résultats : Cette escape room éducative a été nominée pour le prix de la meilleure escape room originale en 2022. Elle a permis de sensibiliser les participants à la consommation alimentaire durable et de développer leurs compétences en matière de résolution de problèmes et de travail d'équipe.

Groupe cible : Adultes (15 ans et plus) intéressés par la durabilité et les systèmes alimentaires, y compris les groupes ayant des besoins en matière d'accessibilité.

Perspective positive : La combinaison de la durabilité et d'un récit de science-fiction dans une escape room rend l'apprentissage attrayant et accessible, offrant un modèle reproductible pour l'éducation à l'environnement.



7. Conclusion

En conclusion, le rapport Escape Games pour l'Entrepreneuriat démontre que les jeux d'évasion numériques constituent une approche très efficace et innovante pour impliquer les jeunes dans l'entrepreneuriat social et l'éducation à l'innovation. En combinant la gamification et l'apprentissage par l'expérience, ces outils créent des environnements dynamiques et interactifs qui captivent l'intérêt des apprenants et renforcent leur motivation. L'étude confirme qu'en plongeant les participants dans des scénarios de résolution de problèmes concrets, les jeux d'évasion numériques surpassent les méthodes d'apprentissage passives et favorisent une compréhension et une mémorisation plus approfondies.

Grâce au travail d'équipe et à la collaboration créative, les jeunes développent des compétences entrepreneuriales essentielles telles que l'esprit critique, l'adaptabilité, la résilience et la communication. De plus, l'environnement sûr et peu risqué des jeux encourage les participants à prendre des initiatives, à expérimenter des idées et à surmonter leur peur de l'échec, rendant ainsi l'entrepreneuriat plus inclusif et accessible à tous. En abordant des questions sociales pertinentes telles que le changement climatique, la durabilité et l'inclusion sociale, ces jeux favorisent non seulement le développement de compétences, mais aussi le sens du devoir et la responsabilité chez les participants, les incitant à agir en tant qu'acteurs proactifs du changement dans leurs communautés.

Il est important de noter que les conclusions du rapport correspondent étroitement aux objectifs de la stratégie de l'UE en faveur de la jeunesse et aux priorités du programme Erasmus+, qui encouragent la citoyenneté active, l'innovation sociale et l'autonomisation des jeunes dans toute l'Europe. En ce sens, les escape games numériques constituent non seulement des outils pédagogiques, mais aussi des instruments utiles pour faire progresser les objectifs politiques européens en matière d'éducation, d'inclusion et de développement durable.



8. Bibliographie

Chapitre 2:

- Bornstein, D., & Davis, S. (2010). Social entrepreneurship: What everyone needs to know. Oxford University Press.
- Kolb, D. A. (2015). Experiential learning: Experience as the source of learning and development (2nd ed.). Pearson Education.
- UNESCO. (2021). Education for sustainable development: A roadmap. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374802>
- Westheimer, J., & Kahne, J. (2004). What kind of citizen? The politics of educating for democracy. American Educational Research Journal, 41(2), 237–269. <https://doi.org/10.3102/00028312041002237>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). Gamification by design: Implementing game mechanics in web and mobile apps. O'Reilly Media.

Chapitre 3:

- Phillips, T., et al. (2024). Engaging disadvantaged young adults through collaborative game development. Journal of Applied Youth Studies. <https://link.springer.com/article/10.1007/s43151-024-00156-9>
- Social Entrepreneurship Association of Latvia. (2024). ImpactED – Gamified Social Entrepreneurship Educational Approach. EU-funded project report. <https://sua.lv/en/gamified-social-entrepreneurship-educational-approach/>
- Sánchez-Peñalver, L., et al. (2022). The Avaritia: Entrepreneurship practice to understand the problem of information control through gamification. Sustainability, 15(8), Article 6738. <https://doi.org/10.3390/su15086738>



Chapitre 4:

- Nicholson, S. (2015). Peeking behind the locked door: A survey of escape room facilities. White Paper available at <http://scottnicholson.com/pubs/erfacwhite.pdf>
- Pädagogische Hochschule Freiburg, Archivio della Memoria, Durham University, Limerick Institute of Technology, Universitat Oberta de Catalunya, & The University of Applied Sciences and Arts of Southern Switzerland. (2021). Using escape rooms in teaching. In <http://www.school-break.eu/>. Retrieved July 27, 2025, from <http://www.school-break.eu/handbooks-videos>
- Flynn, C. (2024). Escape to Learn: digital escape rooms and universal design for learning. AISHE-J, 16(2), 1–10. <https://doi.org/10.62707/aishej.v16i2.837>

Chapitre 5:

- Hartman-Caverly, S. (2022). « The Da Vinci Code for IP Research » : Case Study of a Course-Integrated Educational Escape Room for Entrepreneurship Education. Ticker The Academic Business Librarianship Review, 7(1). <https://doi.org/10.3998/ticker.2931>
- Martina, L., & Göksen, F. (2020). Using educational escape rooms in entrepreneurship education: A gamified approach to experiential learning. Journal of Teaching and Learning in Higher Education, 3(2), 23–35.
- Sowell, M. (2020). The Soft Skills Hidden in Educational Escape Experiences for Middle School Students : A Case Study in South Texas, USA. Journal Of Education And Practice. <https://doi.org/10.7176/jep/11-14-04>

Chapitre 6:

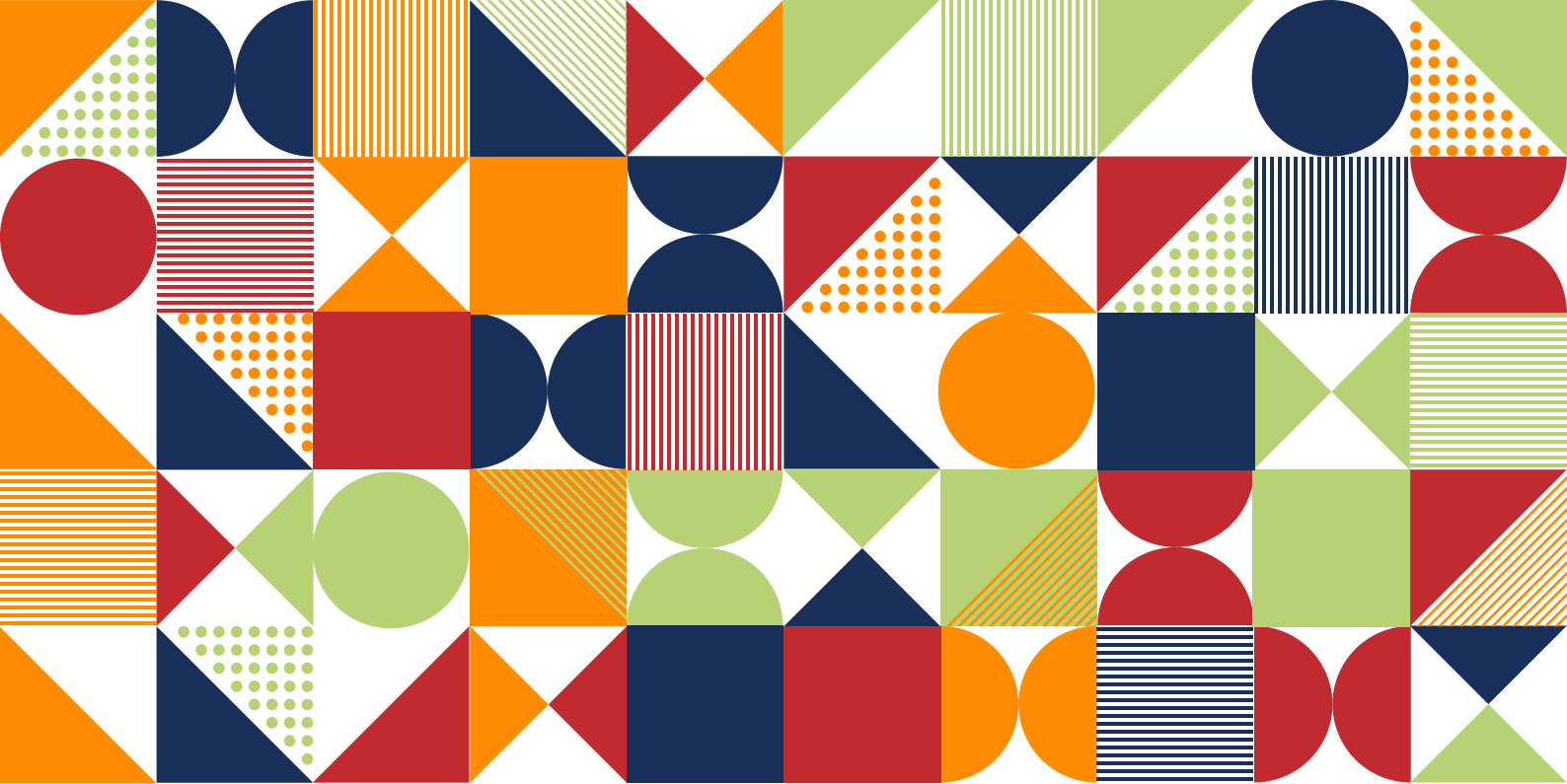
- Asociación para la transición Bas Carbón (ABC). (n.d.). Escape Climate Change Initiative (ECCI). <https://abc-transitionbascarbon.fr/en/escape-climate-change-initiative-ecci/>
- Avansa Limburg. (n.d.). Escaperoom: ArmMOEDIG. <https://avansa-limburg.be/projecten/escaperoom>
- BioXcape. (n.d.). BioXcape. <https://bioxcape.com/en>



- CEFA. (2022). Escape the crisis. <https://www.cefa.org/progetto/escape-the-crisis/>
- Champions Factory. (n.d.). Youth for innovation, social entrepreneurship and media. <https://championsfactory.bg/youth-for-innovation-social-entrepreneurship-and-media/>
- CLP SHO. (n.d.). Aequalis Game: escape game pour sensibiliser aux inégalités de genre. <https://www.clpsho.be/outils/1059-aequalis-game-escape-game-pour-sensibiliser-aux-inegalites-de-genre-copie.html>
- ECCI Project. (n.d.). ECCI Project. <https://www.ecciproject.eu/>
- Escape Food. (n.d.). Escape Food. <https://escapefood.com/es/>
- FP Innovación. (2025). Escape Room CHECK 2 - Crea, Valida y Acierta. <https://fpinnovacion.com/escape-room-check2/#hackathon>
- Garipalli. (n.d.). Garipalli. <https://garipalli.com/>
- Germanova, T. (n.d.). BioXcape – the first educational escape room in Bulgaria. Economic.bg. <https://www.economic.bg/en/a/view/bio-xcape-the-first-educational-escape-room-in-bulgaria>
- Innose. (n.d.). Results. <https://innose.up.krakow.pl/results/>
- Martínez-Monés, A., Cuesta-Moreno, B., & Artero-Guillén, J. (2020). Digital Escape Room, Using Genial.Ly and A Breakout to Learn Algebra at Secondary Education Level in Spain. Education Sciences, 10(10), 271. <https://www.mdpi.com/2227-7102/10/10/271>
- MasterPeace. (n.d.). MasterPeace around the world: Poland. <https://masterpeace.org/masterpeace-around-the-world-poland>
- Melazeta srl. (n.d.). ECCI - Escape Climate Change Initiative - Serious Game. <https://www.melazeta.com/progetti/ecci-escape-climate-change-initiative>



- Sessa, A. (2025, July 4). Giocare con la storia per riscoprire le città: le escape room di Garipalli come alternativa all'overtourism. LifeGate. <https://www.lifegate.it/garipalli-cultura-turismo-escape-room>
- Social Innovators Bulgaria. (2023). YOUTH INNOVATION SOCIAL LAB. <https://socialinnovators.space/en/projects/ysei-lab/>
- Staneva, A. (2023). Gamification in Education: Building an Escape Room using VR Technologies. ResearchGate. https://www.researchgate.net/publication/372012786_Gamification_in_Education_Building_an_Escape_Room_using_VR_Technologies
- VRT NWS. (2022, October 12). Escape room shows the challenge of escaping poverty. <https://www.vrt.be/vrtnws/en/2022/10/12/escape-room-shows-the-challenge-of-escaping-poverty/>
- Architect. (2025, 28 marzo). The Portal | Gaming Content Powered by Z League. The Portal. <https://www.zleague.gg/theportal/gaming-emotional-journey/%20,%20https://open.ncl.ac.uk/academic-theories/8/flow-theory/>



Cofinancé par
l'Union européenne

FINANCÉ PAR L'UNION EUROPÉENNE. LES POINTS DE VUE ET OPINIONS EXPRIMÉS SONT TOUTEFOIS CEUX DES AUTEURS UNIQUEMENT ET NE REFLÈTENT PAS NÉCESSAIREMENT CEUX DE L'UNION EUROPÉENNE OU DE L'AGENCE EXÉCUTIVE EUROPÉENNE POUR L'ÉDUCATION ET LA CULTURE (EACEA). NI L'UNION EUROPÉENNE NI L'EACEA NE PEUVENT EN ÊTRE TENUS RESPONSABLES. (CODE DU PROJET : 2024-2-BG01-KA220-YOU-000292991)

