

besoin d'éleveurs de robots à temps plein pour les mises à jour et l'amélioration permanente», annonce Sébastien Bertrand. ● C.H

10 EN S'AMUSANT

Etre pro ne veut pas dire se prendre au sérieux!

Vous connaissez l'*escape game*? Très en vogue, ce jeu se pratique dans 300 salles en France et consiste à s'échapper d'une pièce, par exemple le cockpit d'un avion en feu, en un temps limité et en groupe, grâce à la résolution d'une série d'énigmes. Utilisé pour renforcer l'esprit d'équipe, ce type

de jeu traduit un phénomène plus général: la «gamification» de l'entreprise ou l'entrée en force du jeu comme outil de management.

«Etre pro n'implique plus de se prendre au sérieux», confirment Isabelle et Frédéric Rey-Millet, dirigeants du cabinet Ethikonsulting et auteurs de *Management Game* (Alisio). On y découvre les multiples vertus du jeu au boulot: il favorise l'implication, diminue la pression et encourage la créativité. Et les managers ne manquent pas d'idées pour en tirer parti. Ainsi, lors d'un lancement de produit, certaines boîtes organisent des chasses au trésor: en jouant,

les commerciaux retiennent mieux les caractéristiques dudit produit. Autre exemple: plutôt que de faire plancher ses collaborateurs en réunion plénière sur leur vision à cinq ans, le patron d'un cabinet de consultants leur a donné une heure pour réaliser, en équipe, une vidéo d'une minute sur le sujet. Certains sont allés chercher l'inspiration dans la rue, d'autres ont interviewé des collaborateurs du siège, et tout le monde a rapporté du contenu.

La gamification ne concerne pas seulement les start-up ou les entreprises de la tech. A la Société générale, où elle dirigeait un centre de relation client à Lille, Isabelle Delœil-Geraud a incité ses managers à tester avec leurs équipes les 12 jeux de la *Management Box*, mise au point par Ethikonsulting. Parmi les plus plébiscités, le *mind mapping*, une façon ludique de se présenter aux autres en dessinant à l'aide de crayons de couleur ce qui nous caractérise: famille, voyages, loisirs, envies... «Dans ce centre où le taux de rotation des salariés (25 ans de moyenne d'âge) dépasse 30%, c'était un moyen astucieux de briser la glace et de mettre à l'aise les nouveaux», explique Isabelle. Autre succès de la *Management Box*, «J'aime beaucoup ce que vous faites», un jeu de cartes qui aide à exprimer un feedback positif sur ses pairs ou sur son N + 1. «On ne m'avait jamais fait un tel compliment», se souvient l'une des participantes du centre de Lille, qui en a eu la larme à l'œil. ● C.H. >>

