

Pour une société de *Game changers*

Dans le jeu, il y a trois principes qui m'intéressent : tout d'abord le jeu crée un moment, des conditions, qu'Hélène appelle des « cercles magiques ». Chacun peut expérimenter tout en ayant le droit à l'erreur. Cela est primordial aujourd'hui : osons ! Puis, l'idée d'impliquer intensément les personnes, comme s'il s'agissait d'une quête, les aide à progresser pour atteindre leur but. Enfin, tout jeu se fonde sur des règles sur lesquelles le joueur doit s'appuyer pour avancer. Jusqu'au moment où, ces règles ne permettant plus d'évoluer, il est alors nécessaire de les remettre en question.

Créer des « cercles magiques »

Si nous voulons créer la France et les entreprises innovantes de demain, il nous faut imaginer des démarches et des lieux spécifiques dans lesquels des talents peuvent révéler tout leur potentiel. L'École 42 est un exemple de « cercle magique » pour l'éducation.

En 2013, avec Florian Bucher, Nicolas Sadirac et Kwame Yamgnane, nous avons lancé cette formation en partant d'un constat simple : en France, l'industrie du numérique manquait cruellement de développeurs. Il s'agissait dès lors de trouver une

nouvelle voie pour détecter et former des talents. Avec 42, nous avons innové sur plusieurs points : la sélection des candidats ne se fait pas sur des critères académiques ou financiers, mais uniquement sur la base de leur talent et de leur motivation. Pas besoin de diplôme ! Les mises en situation, dont la fameuse « piscine », offrent des cas concrets pour identifier des talents et développer l'autonomie des jeunes. Enfin, cette formation est totalement gratuite pour les participants donnant ainsi sa chance à tous.

Conduire « une quête »

Chez 42, nous nous sommes inspirés du jeu vidéo pour accompagner les étudiants dans leur progression. Ils travaillent en équipe sur des projets, telles les guildes de jeu vidéo sur des attaques dans des mondes virtuels. Ils doivent développer des compétences pour mener à bien cette mission. Lorsque le projet a abouti, ils peuvent passer au niveau suivant, encore plus stimulant. Ces principes de gamification misent sur la motivation personnelle intrinsèque, bien plus puissante que toute note ou résultat scolaire. Ce « *fun* », ce plaisir de participer, est lié à la fois au défi personnel, à la coopération ou à la curiosité. C'est un moyen de libérer leur créativité.

C'est d'ailleurs pour cela que le « *fun* » est une des valeurs de Station F, l'ancienne Halle Freyssinet dans laquelle, en juin 2017, nous avons ouvert le plus grand campus de start-up au monde : 1 000 start-up, 3 500 jeunes, quelques centaines de personnes pour les aider à créer et à développer leur start-up. Nous souhaitons contribuer à créer de l'activité, des emplois et à faire de la France et de l'Europe un lieu clé pour l'entrepreneuriat et l'innovation.

Changer les règles du jeu

Nous devons changer les modes de fonctionnement de la formation et de l'entrepreneuriat ou, tout du moins, proposer des alternatives. Il s'agit de changer la donne, de rebattre les cartes. En anglais, il existe un terme pour cela : « *Game changer* ». C'est l'élément perturbateur, celui qui change le paradigme, qui remet en cause les pratiques et, au final, qui impacte la société.

Il nous faut détecter les personnes qui peuvent contribuer à cela, en étant eux-mêmes des « *Game changers* ». À Station F, nous inaugurons un programme pour les « *fighters* » pour accompagner les entrepreneurs les moins privilégiés. Nous devons

aller chercher des jeunes à des endroits où personne ne va chercher des entrepreneurs. Pour eux c'est gratuit et l'accompagnement est doublé voire triplé. Nous cherchons ainsi à créer une autre forme d'élite.

L'ouvrage *Jouez l'innovation !* s'inscrit dans cette approche. En proposant une approche ludique et opérationnelle de l'innovation, il rend accessible et manipulable des concepts pour que chacun ose expérimenter.

Bonne lecture :)

Xavier Niel

Fondateur d'Iliad-Free, de Station F, co-fondateur de 42.