

Et si on jouait ?

Imaginé par Pulsitive Impact et Surveco, le jeu immersif Pulseco permet de mobiliser plus facilement les collaborateurs autour des enjeux environnementaux, sociaux et de gouvernance. Place au jeu !

TEXTE SOLANGE BERGER

« Quand on expérimente les choses, on les retient plus facilement. Et quand on le fait de manière ludique, c'est encore mieux... En entreprise aussi ! » C'est en partant de ce constat que Pulsitive Impact et Surveco, deux jeunes start-up bruxelloises actives dans le développement durable, ont lancé ensemble, fin 2025, Pulseco, un « serious game » immersif qui plonge les participants dans la peau d'organisations confrontées aux grandes crises ESG du 21^e siècle. Le jeu a déjà été testé par plusieurs entreprises en Belgique (Marriott, BECI, Pluxee...), dans une logique d'apprentissage plus expérientiel.

Des ressources et des crises

Qu'il s'agisse d'une PME active dans la construction, d'une grande entreprise qui exploite un réseau de surfaces commerciales, une ASBL spécialisée dans l'insertion professionnelle, une start-up dans les énergies renouvelables ou même une commune... dans Pulseco, chaque joueur – entre 4 et 6 joueurs par partie – est responsable d'une organisation qu'il doit aider à traverser les différentes crises individuelles ou mondiales, et ce avec des ressources planétaires limitées. Le jeu débute en 2024. Le monde tourne encore correctement et la plupart des gens ferment les yeux sur le contexte

mondial. Mais les signaux sont là et les crises ne feront que se succéder tout au long des six années durant lesquelles chaque organisation devra survivre : en déplaçant ses pions sur le plateau, en utilisant ses ressources et celles de la terre pour progresser sur le plan environnemental, social et de gouvernance, en atteignant des objectifs... Si une organisation n'a plus de ressources, elle disparaît. Si la planète n'a plus de ressources, le jeu s'arrête.

Les organisations progressent grâce à des « cartes action » : programme de mentorat en interne, certificats Bcorp, couverture santé renforcée pour les collaborateurs, fonds de solidarité, plan de réduction des emballages, semaine de quatre jours, etc. Et sont confrontées à des « cartes crise » : pic de pollution atmosphérique, vague de démissions, destruction des stocks par la canicule, effondrement de l'économie locale, pandémie... « Le jeu sera mis à jour régulièrement pour s'adapter aux nouvelles situations. Le confinement par exemple, personne n'y aurait pensé il y a dix ans », indique Daphné Vlerick, cofondatrice de Pulsitive. Une adaptation est prévue également, dans la mesure du possible, selon les entreprises clientes qui désirent expérimenter. « Les problématiques auxquelles les organisations sont confrontées peuvent varier selon leur secteur ou leur statut notamment », souligne Daphné Vlerick.



« Le jeu pousse à réfléchir autrement aux enjeux actuels en expérimentant en direct les tensions entre performance, durabilité et engagement des équipes. »

DAPHNÉ VLERICK

Réfléchir autrement

Le jeu dure environ 1h30. « Ensuite nous proposons, durant une heure, de revenir sur certaines « cartes action » et « cartes crise » afin de challenger les participants : qu'avez-vous déjà mis en place dans votre organisation dans ce domaine ? Que pourriez-vous faire dans cette situation ? qu'avez-vous réalisé et qui n'aurait pas marché ?... Nous nous adaptons aussi aux entreprises, aux secteurs et aux équipes. S'il s'agit d'un département RH, nous n'allons pas nécessairement travailler sur la question des emballages, précise Daphné Vlerick.

Pulseco s'adresse à toute organisation qui souhaite sensibiliser ses collaborateurs aux problématiques ESG et montrer ce qu'il est possible de mettre en place. « Le format du jeu est particulièrement intéressant, car il permet de rendre les enjeux ESG beaucoup plus concrets pour les collaborateurs et de susciter des prises de conscience plus fortes que via des formats classiques », estime Daphné Vlerick. « Le jeu pousse à réfléchir autrement aux enjeux actuels en expérimentant

en direct les tensions entre performance, durabilité et engagement des équipes et en comprenant ce qui se passe quand on joue collectif. Il permet également d'avoir conscience de la nécessité de prendre soin de l'humain. »

Pour l'équipe et les collaborateurs qui participent au jeu, l'expérience est aussi enrichissante d'un point de vue plus personnel. « Cela permet de mieux se connaître et de voir, au sein d'une équipe, comment chacun (ré)agit. On trouve ceux qui sont très individualistes et n'hésitent pas à dépouiller la planète de ses ressources pour assurer la survie de leur entreprise ; d'autres jouent très collectif. Des personnes se révèlent aussi par le jeu. Nous avons eu le cas d'une jeune femme considérée comme très timide par ses collègues et qui ne l'était plus du tout lors de la partie où elle s'est avérée très compétitive », raconte Daphné Vlerick. « Il y a parfois des réactions très étonnantes mais qui peuvent être révélatrices. Par exemple, lors d'une partie, un directeur financier a tiré une carte « corruption » et plusieurs autres joueurs ont immédiatement dit : « ah je le savais » ! »

Qui sont Pulsitive Impact et Surveco ?

Lancé fin 2025, le jeu Pulseco a été imaginé par deux start-up : Pulsitive Impact et Survevo. La première, créée en 2019, accompagne les organisations dans le pilotage de leur développement durable en les informant, en formant les collaborateurs et en les aidant dans leur transformation.

Fondée en 2022, Surveco a, elle, pour mission d'impliquer les collaborateurs dans un changement durable, tout en offrant des expériences ludiques et enrichissantes au travers de différents team buildings et ateliers.