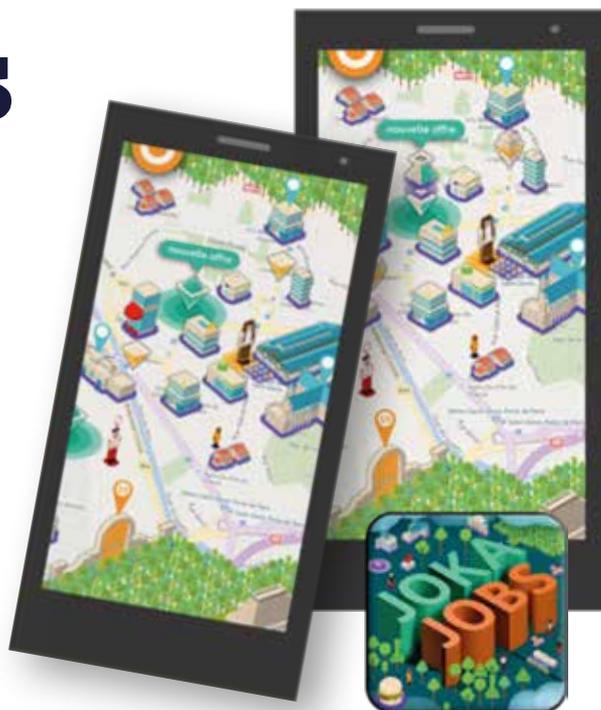


Joka Jobs

une innovation sociale et solidaire pour la recherche d'emploi

Par Dana Diminescu



Joka Jobs est un *serious game* géolocalisé sur *Smartphone* développé à Telecom Paris. Il s'agit d'une application d'e-inclusion qui vise les jeunes de 18-25 ans à bas niveau de qualification et qui sont en recherche d'un emploi, d'un stage, d'une formation, d'un service civique ou désireux d'accroître leur mobilité professionnelle. Le design et le scénario simple de Joka Jobs ont pour objectif de rendre la recherche d'emploi incitative, ludique et facilement accessible.

LE CONTEXTE SCIENTIFIQUE ET SOCIÉTAL DU PROJET

Joka Jobs est l'aboutissement de plusieurs années de recherche. Depuis dix ans, des recherches du département SES de Telecom Paris ont permis de disposer de connaissances solides sur les questions d'accès à l'emploi et de mobilité. Deux champs de recherche se rencontrent dans Joka Jobs :

D'abord, il y a les questions de précarité et de mobilité. Les projets « *WhereNet* » (Diminescu D., Licoppe C.), *BridgelT*, *Mig@Net* et « Téléphonie solidaire » (Diminescu D.) nous ont permis de comprendre que la sortie de la précarité est corrélée à la mise en mobilité des individus et à la multiplication de « liens faibles »¹. Plus les personnes sont mobiles et créent des liens faibles, plus elles multiplient leurs opportunités de trouver un travail et de sortir de la précarité.

Ensuite, les analyses des médias et jeux géolocalisés *Foursquare*, « *MOGI* » (Licoppe C. et Inada Y.) et « *Ingress* » (Morel J.) ont révélé les dynamiques de groupes d'individus trouvant dans les jeux et l'information sociale géolocalisés des ressources pour leur immersion dans les environnements réels. Une autre étude du réseau social « *Grindr* » nous a

permis de comprendre les stratégies interactionnelles d'individus participant au même dispositif géolocalisé.

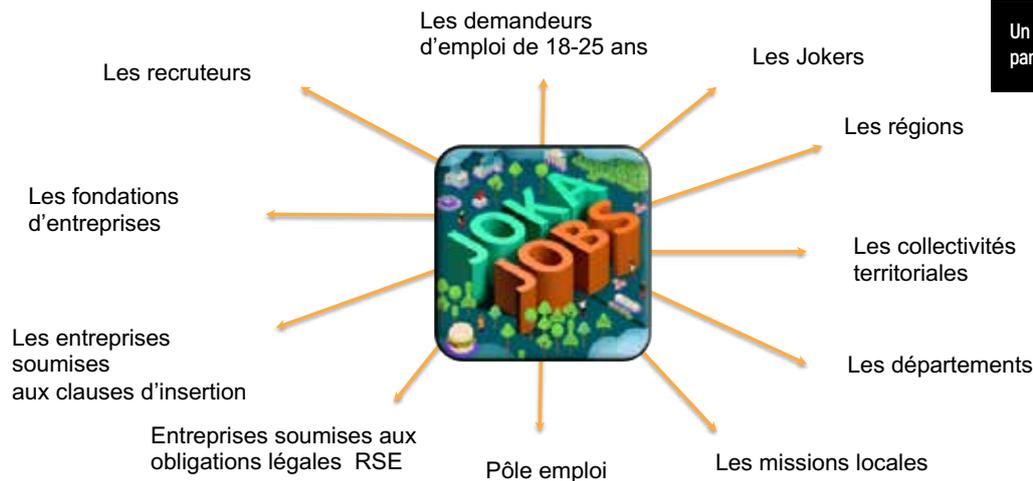
Toutes ces connaissances sont combinées dans Joka Jobs, comme « *serious game* » géolocalisé aux fins socialement utiles pour le joueur et la collectivité.

Des enquêtes menées auprès de jeunes demandeurs d'emploi ont montré que la grande majorité des jeunes est équipée de smartphone. Leurs usages des technologies digitales pour la recherche d'emploi sont quotidiens. Néanmoins les niveaux d'équipement sont variables et instables et les jeunes ciblés par Joka Jobs sont confrontés aux problèmes de littéracie numérique : compréhension, lisibilité, adéquation et fiabilité des offres proposées par les sites internet et applications mobiles.

Joka Jobs est un outil simple et original, « *user-centred* », pour aider les jeunes à renouer avec le marché du travail en leur donnant accès aux ressources nécessaires et en démystifiant le parcours du demandeur d'emploi. Ces ressources sont multiples : la visibilité des offres sur le territoire, la facilité d'accéder au lieu de l'emploi, la possibilité d'être coaché par un bénévole, l'ouverture de son réseau d'interconnaissance, l'apprentissage de la mobilité, etc.



Dana DIMINESCU
Fondatrice de JokaJobs.
Sociologue, enseignant chercheur à Telecom ParisTech. Son travail empirique et ses publications portent sur la mobilité et la communication à distance, sur les stratégies d'intégration en relation avec l'usage des TIC, sur l'archivage et la cartographie du web. Connue pour son manifeste épistémologique dédié au « migrant connecté », elle a développé une série de méthodes « quali-quantitative » innovantes qui ont permis d'analyser comment les TIC sont utilisées par des migrants et par les populations en précarité dans une variété de situations d'usage. Elle a notamment coordonné et conçu l'atlas des e-Diasporas primé en 2012 aux Digital Humanities Awards et conçu sur smartphone l'application JokaJobs pour les demandeurs d'emploi génération Y



DESCRIPTION DE L'APPLICATION

Joka Jobs s'articule autour de trois idées :

1. L'incitation à la mobilité et à la découverte de la ville. L'objectif de Joka Jobs est de décloisonner la recherche d'emploi en rendant l'espace accessible, en donnant l'envie aux jeunes de se déplacer dans leur ville pour y découvrir les diverses ressources (les offres d'emploi, l'offre culturelle, les structures d'aide et d'accompagnement, etc.). Le « terrain de jeu » est une carte où sont géolocalisés des points de repère utiles et ludiques.

2. L'incitation à la création d'un réseau de connaissance (appelé « liens faibles ») entre les jeunes, les recruteurs et des « jokers » qui permet d'améliorer l'accès à l'emploi. Il s'agit d'équiper une démarche de recherche d'emploi basée sur « l'échange de tuyaux » par le bouche-à-oreille et la construction de réseaux sociaux informels adaptés à des contextes de grande précarité. Ces qualités sont largement sous-exploitées dans les démarches de retour à l'emploi qui ont jusqu'ici été proposées à ces jeunes. Il y a trois parties prenantes dans le jeu : les jeunes demandeurs d'emploi, les recruteurs et les « parrains », appelés « jokers » qui aident les demandeurs d'emploi dans leurs démarches. Tous sont visibles sur la carte sous la forme d'avatars. Ils peuvent entrer en contact les uns avec les autres en un clic.

3. La mise à jour du marché de l'emploi local et notamment du marché caché avec géolocalisation en permettant d'une part à des recruteurs (petits commerces, restauration et autres) de poster facilement leurs offres d'emploi sur l'application et d'autre part de donner la possibilité à des joueurs (demandeurs d'emploi, Jokers et recruteurs) de photographier des annonces et de les faire figurer sur l'application en les géolocalisant. Les offres d'emploi et annonces sont géolocalisées et filtrées selon le profil de chaque demandeur d'emploi. Elles sont consultables et le demandeur d'emploi peut y répondre via l'application, ou bien se rendre directement au lieu de travail en prenant contact avec le recruteur.

En se déplaçant, en entrant en contact avec les autres participants et en répondant aux offres d'emploi, les joueurs gagnent des points et des récompenses. C'est un élément clé de motivation et d'implication dans le jeu et par conséquent dans la recherche d'emploi. La mobilité et la

prise de contacts au sein du jeu sont intégrées au CV de chaque joueur. Le CV des demandeurs d'emploi est évolutif. De fait, l'application génère des questions dont les réponses sont intégrées automatiquement au CV.

Pour se développer, le jeu associe des entreprises, des structures d'insertion locales, des communes, des collectivités territoriales et des associations.

LE CARACTÈRE INNOVANT DU PROJET

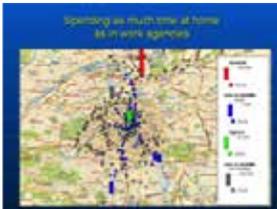
Joka Jobs est le seul *serious game* géolocalisé pour l'emploi. La majorité des *serious game* simule seulement un entretien d'embauche. L'originalité de Joka Jobs repose sur son scénario et l'utilisation de la géolocalisation. Le jeu sérieux vise de plus les offres d'emploi flexibles. Le modèle stratégique de JokaJobs possède 4 grands atouts :

1. Il accompagne la phase d'évaluation du candidat par une aide à l'orientation professionnelle que dispensent les jokers bénévoles, motivés et issus du monde du travail ;
2. Il diversifie le panel d'offres d'emploi issu de plusieurs entreprises, pour maximiser les chances de recrutement des jeunes peu qualifiés ;
3. Il ancre le joueur dans des actions réelles non simulées, car il investit l'espace public grâce à la géolocalisation pour tester à la fois la capacité du candidat à s'informer sur les entreprises, mais aussi à mettre en œuvre des compétences liées à l'aptitude à se déplacer en milieu urbain inconnu, à « faire du réseau » par soi-même et à travailler en équipe. Le jeu facilite les rencontres avec les recruteurs en permettant aux demandeurs d'emploi de se rendre directement chez un employeur.



Univers graphique du *serious game*

Le téléphone est un outil d'intégration
Plus de mobilité et plus de liens faibles = meilleur retour à l'emploi



2004-2008

Recherches :
"Wherenet", Cellulaires et précarité,
"Téléphonie Solidaire"
et Bridge IT

La communauté autour d'un jeu géolocalisé
Mobilité connectée et rencontre face-to-face



2014

Recherche:
Ingress

2006 : Création du premier scénario Joka Jobs

2014-2015 : Premiers financements



- Enquête de terrain à Saint-Denis
- Développement du POC, en partenariat avec les Editions Volumiques et la mission locale de Saint-Denis
- Début de la thèse sur les mobilités digitales des jeunes demandeurs d'emploi

Validation du POC :

Expérimentation pendant un mois avec un groupe de 10 demandeurs d'emploi de la mission locale de Saint-Denis



Fin 2015 :
Expérimentation à Saint-Denis

Reprise de la prématuration :

- Nouvelle stratégie technique : la Web App.
- Ajout de fonctionnalités
- Enquêtes et préparation pour une expérimentation à l'échelle Paris

2018-2020 :

Prototype en maturation



2016-2017 :
Deuxième financement

- Finalisation et validation du prototype B à l'échelle de l'Île de France
- Validation du couple produit / marché
- Calibration et validation des business models en relation avec la valeur créée
- Mise en place de la structure porteuse du projet

Joka jobs est le résultat de dix années de recherche approfondies et innovantes

L'ÉTAT D'AVANCEMENT :

Un POC (Proof Of Concept) a été réalisé en 2015 permettant d'itérer et maturer le concept pour arriver à un prototype aujourd'hui en cours de stabilisation autour d'une application en plein processus de maturation.

Accélérée par la Satt Saclay elle s'appuie dans le processus de déploiement sur le soutien de différents institutions publiques et privées. Nous sommes en phase de signature de convention avec plusieurs partenaires clés en vue d'un démarrage de déploiement en France sur le terrain.

Les développeurs de Joka Jobs ont mis au point un outil permettant de reproduire le jeu dans n'importe quel contexte territorial. Joka Jobs pourrait techniquement être étendu à l'échelle nationale voire internationale.

Références

¹ Concept forgé par le sociologue américain Mark Granovetter, voir : https://fr.wikiversity.org/wiki/Recherche:Liens_faibles