

**Zeitschrift:** Suisse magazine = Swiss magazine  
**Herausgeber:** Suisse magazine  
**Band:** - (2009)  
**Heft:** 233-234

**Artikel:** HelvetIQ, du concept à la mise en vente  
**Autor:** Alliaume, Philippe / Barkat, Hadi  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-849518>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 30.03.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

## HelvetIQ, du concept à la mise en vente

Retour sur un projet à la croisée de l'entrepreneuriat, du jeu et du civisme.

**N**ous vous avons déjà parlé (notre n° 229-230 en 4<sup>e</sup> de couverture) de ce jeu créé par trois jeunes diplômés du Polytechnicum de Lausanne. Un petit problème de fabrication a fait que le jeu de série n'est sorti que quelques jours après notre bouclage. Nous avons donc différé de quelques semaines sa présentation.

**Suisse Magazine :** Hadi, vous nous avez dit que ce qui vous a poussé à créer ce jeu a été la difficulté à trouver les informations nécessaires dans le cadre de votre naturalisation. Racontez-nous un peu votre périple dans les méandres de ce projet.

**Hadi Barkat :** C'est effectivement lors de ma démarche de naturalisation suisse que l'idée du jeu HelvetIQ m'est venue. J'ai pris plaisir à lire un certain nombre d'ouvrages pour me préparer à la session de questions. Certains de ces ouvrages étaient écrits de manière peu claire. À la même période, je m'amusais à questionner mes amis suisses pour voir s'ils passeraient le test. Ce fut à chaque fois très drôle et tout le monde ne connaissait pas les bonnes réponses, loin de là. De là est née l'idée d'un jeu didactique qui rendrait l'apprentissage de la Suisse plus accessible à tous.

**Quelle image de la Suisse aviez-vous à ce moment-là ?**

Difficile de répondre à cette question de manière brève car ce qui me vient à l'esprit ce sont des histoires du vécu. Pour résumer je dirai que j'admirais la Suisse, son ingéniosité et le labeur de ses ressortissants pour créer sans richesses naturelles.

**Et après avoir fini de concevoir HelvetIQ ?**

Avec ce projet nous voulions créer un jeu qui véhicule un savoir suisse qui ne soit pas ancré dans les clichés. Le travail



de recherche effectué pour assembler les questions et photos du jeu de quiz était par conséquent extrêmement intéressant, étonnant. Il donne l'image d'une Suisse ouverte et stimulante.

**Quels sont les sujets que vous avez renoncé à inclure parce que trop sensibles ou trop complexes à modéliser ?**

Lorsqu'on crée la première édition d'un jeu, il faut faire des choix à commencer par les sujets des questions du quiz. Notre choix n'a pas été dirigé par la complexité ou des sujets à débat ou discussion. Toutefois, nous pensons un jour créer des cartes complémentaires sur les sujets à débat particulièrement.

**Un exemple de sujet à débat ?**

La place de la Suisse en Europe. Nous pourrions imaginer qu'un enseignant utilise le jeu pour initier des discussions sociales, historiques ou politiques importantes.

**Lorsque l'idée a commencé à prendre forme, auprès de qui avez-vous trouvé le meilleur accueil ?**

L'idée du jeu HelvetIQ a d'abord dû résister à nos propres critiques. Elle s'est ensuite renforcée à mesure que nous en parlions autour de nous. Nous avons approché des communes pour leur proposer le jeu comme outil de travail pour des questions de naturalisation, civisme ou intégration des immigrés. Certaines communes comme Vevey ont passé des

commandes importantes. Ces commandes ont été déterminantes pour la réalisation du projet.

**Et quelle a été votre plus grosse déception ?**

Tout ce qu'on entreprend ne réussit pas. Heureusement, nous avons vite compris qu'il était ardu de trouver du financement pour une telle idée. Nous avons financé le démarrage par nos fonds propres et c'était une bonne chose.

**Vous vous partagez entre les États-Unis et la Suisse. Il est facile de créer en Suisse ?**

L'environnement entrepreneurial américain est sans égal car il est en avance de quelques cycles. Toutefois, nous n'avons pas à nous plaindre de l'environnement de création en Suisse pour notre projet.

**Vous songez à prendre aussi la nationalité américaine ?**

Non. Avec ma femme, nous y sommes pour le temps de quelques années de sa recherche. Après, on ne sait jamais ce que la vie nous réserve.

**Votre jeu a été l'objet d'efforts à la fois sur le contenu, sur la jouabilité et sur la**



**qualité de réalisation. Expliquez-nous un peu ces trois différents aspects.**

Pour le contenu, il s'agissait surtout de ne pas faire dans le cliché. Nous avons également choisi de créer des cartes agrémentées de photos pour qu'elles soient plus belles et plus parlantes. La jouabilité est importante dans tout jeu. Notre objectif était de créer un jeu auquel on a plaisir à rejouer. Quant à la qualité de la réalisation, nous avons essayé de soigner les détails et nous avons travaillé avec les meilleurs manufacturiers du domaine.

**Les « ingénieurs » n'ont pas tout inventé et tout réalisé dans ce jeu. Quelle a été la contribution concrète des autres membres de l'équipe ?**

Nous avons fait appel à Urka, une illustratrice au trait particulier. Nous sommes extrêmement satisfaits du résultat final. Quant à la mécanique des jeux, nous l'avons confiée à des créateurs de jeux reconnus et primés, Bruno Cathala, Malcolm Braff et Sébastien Pauchon.

**Et il n'y a pas eu de divergences d'opinion insurmontables ?**

Dans l'ensemble, nous sommes très satisfaits du résultat ainsi que du processus de travail. Nous n'avons pas obtenu des solutions du premier coup. Nous ne nous y attendions pas de toute manière.

**Où et comment HelvetiQ est-il distribué ?**

Le jeu est en vente sur notre site [www.helvetiq.ch](http://www.helvetiq.ch). Il est possible de régler par carte bancaire ou par virement bancaire. Il est également proposé par des librairies et des magasins de jeux en Suisse. Depuis notre site, nous livrons en France avec des frais de port légèrement plus élevés que pour la Suisse.

**Quels sont les premiers retours du marché ?**

Les premiers retours sont très satisfaisants. Les joueuses et joueurs aiment le jeu ainsi que le soin apporté à l'ergonomie et à la conception de la boîte. On nous dit souvent que c'est le cadeau de Noël idéal.

**Et le prochain projet ? Une traduction, une autre localisation, un autre jeu ?**

Nous avons des projets de traductions en plusieurs langues dont l'allemand, l'italien et l'anglais. Ensuite, on nous a déjà contactés pour adapter le jeu à d'autres pays. Quant à réaliser un autre jeu, nous connaissons la recette à présent. Alors, pourquoi pas ?

**Merci Hadi à vous et à votre équipe pour ce remède miracle contre le Heimweh !**

Merci à vous. C'était un plaisir pour nous et bon jeu.

Propos recueillis par **PHILIPPE ALLIAUME**

**Les créateurs**

RedCut SARL : Hadi Barkat, Nils Rinaldi et Yves Barbey. Sébastien Pauchon et Malcolm Braff, tous deux de GameWorks, ainsi que Bruno Cathala, Urka (Karen Lichters) pour les illustrations.

**Hadi Barkat**, né en 1977 à Alger, arrivé en Suisse en 1995, citoyen suisse (commune de Lausanne, canton de Vaud depuis juin 2008), ingénieur du Poly de Lausanne volée 2001 filière informatique. Actuellement entre les États-Unis à Boston et la Suisse.

**Nils Rinaldi**, né en 1976 à Lausanne, citoyen suisse (commune de Vouvry, canton du Valais) et danois. Ingénieur du Poly de Lausanne volée 2000 Filière Systèmes de Communications.

**Yves Barbey**, né en 1975 à Paris, citoyen suisse (commune de Chexbres, canton de Vaud), français et allemand. Ingénieur de la Haute école spécialisée d'Yverdon volée 2003 filière génie civil.



**Bon de commande à découper ou photocopier**

**HELVETIQ : Un jeu de Malcolm Braff, Bruno Cathala et Sébastien Pauchon**

**2 jeux en un, un quiz et un jeu politique pour mieux connaître la Suisse en s'amusant**

Je commande directement auprès de l'éditeur ..... exemplaires de la boîte de jeu HELVETIQ au prix unitaire de CHF 69.90. J'ajoute les frais de port de CHF 16.00 pour l'Europe. Je règle donc **62 euros** tout compris.

Le jeu me sera envoyé par l'éditeur sous quinze jours par voie postale.

Je règle à la commande le montant de ..... fois 62 euros soit ..... euros

Par carte de crédit : Mon numéro de carte Visa ou Mastercard : ..... expire ..... /.....

Je renvoie directement cette commande à **Helvetiq/Redcut, place du Nord 4, CH-1005 Lausanne, Suisse.**

Si vous ne pouvez pas payer par Visa/Mastercard directement à l'adresse ci-dessus, et que personne ne peut acheter le jeu pour vous sur [www.helvetiq.ch](http://www.helvetiq.ch) (vente en ligne), vous pouvez envoyer votre bon de commande à Suisse Magazine, Jeu Helvetiq, 9 rue Sadi Carnot, 92170 Vanves, avec un chèque payable en France de 90 euros (pour couvrir les frais Chronopost supplémentaires) et nous essaierons de vous trouver une solution en l'achetant nous-mêmes et en vous l'envoyant (délai supplémentaire à prévoir). (Offre valable au premier trimestre 2009).

Mes coordonnées :

Prénom et Nom : .....

Adresse 1 : .....

Adresse 2 : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... FRANCE