

On a testé PowerZ, un jeu vidéo éducatif et esthétique pensé avec et pour les 6-12 ans

Six mois après sa création, PowerZ lance la version alpha de son jeu vidéo éducatif. La startup, créée par le co-fondateur de Blade (Shadow) Emmanuel Freund, fait le pari d'un titre pensé avec des experts en pédagogie et reprenant les codes de franchises à succès.

Mis à jour le 29 avril 2021

Fin octobre 2020, *Maddyness* présentait le pitch deck avec lequel PowerZ a réussi à lever 3 millions d'euros en amorçage. Cinq mois plus tard, la startup, créée par le co-fondateur de Blade (Shadow) Emmanuel Freund ainsi que Yann Carron de la Carrière et Arnaud Lamy, a conquis 16 000 abonné·e·s suite au lancement le 15 février 2021 de la version alpha de son jeu vidéo éducatif. Le résultat d'une première salve d'essais réalisée en fin d'année dernière auprès d'une trentaine d'enfants, agrémentée par des avis d'experts en pédagogie : PowerZ s'est ainsi entouré de l'éducatrice Montessori Charlotte Poussin, de la directrice générale des éditions Hatier Célia Rosentraub ou du sociologue Gérald Bronner. « *Cela nous a permis de prendre en compte à la fois la réaction d'enfants, souvent sans filtre, et celle de professionnels pour adapter le processus d'apprentissage* », indique Emmanuel Freund, précisant vouloir pérenniser ce fonctionnement.

Potions, papillons... des mécanismes d'enfants au service de contenus pédagogiques

L'aventure débute par une « *quête d'activation* » pour permettre à l'utilisateur·rice de prendre le jeu en main. PowerZ étant jouable sur PC et sur Mac, les déplacements du personnage peuvent être contrôlés à partir des flèches de direction – le titre sera bientôt disponible sur tablette et Nintendo Switch et nécessitera alors des manettes spécifiques. Ce mécanisme est connu de la plupart des 6-12 ans, qui constituent le cœur de cible des utilisateurs de la startup. Après une première mise en jambe, les joueur·euse·s doivent suivre des papillons qui orientent leur quête vers toute une série d'épreuves... derrière lesquelles sont savamment dissimulés des exercices de mathématiques, d'histoire, de français, d'anglais ou bien d'éveil musical.

Les enfants passent 193 minutes en moyenne à découvrir les deux premiers chapitres disponibles.

« *La maison des potions est un des rudiments, expose Emmanuel Freund. Choisir et doser les ingrédients d'une concoction permet aux enfants de faire, sans s'en rendre compte, un certain nombre d'opérations.* » Même principe avec le jeu des « *portes infinies* », dans le cadre duquel les joueur·euse·s doivent faire des calculs mentaux pour connaître le chemin devant être emprunté. Afin d'élargir le vocabulaire de ces derniers, certains personnages emploient, par ailleurs, des termes soutenus – les définitions sont accessibles en un clic. « *Nous avons aussi volontairement intégré tout au long de l'aventure des temps, comme le passé simple, ou styles, tel que le vouvoiement, indique le dirigeant. Nous cherchons là à réduire le fossé culturel qui subsiste entre le monde du jeu vidéo et celui de la littérature.* »

Afin de participer au développement personnel et à la construction de l'esprit critique de l'enfant, PowerZ a également intégré la lutte contre les fausses nouvelles (fake news) en trame de fond. « *On leur apprend, de manière ludique, à ne pas tout croire sans vérifier : des personnages sont persuadés de choses sans fondement et il revient au joueur de leur faire comprendre qu'ils se trompent* », explique Emmanuel Freund, selon qui l'histoire de cette version

alpha dure 1 heure environ. Pour éviter la frustration en fin de partie, l'un des points noirs des jeux classiques, la jeune pousse a collaboré avec Bayard pour proposer du yoga. L'utilisateur·rice reproduit alors des positions comme si son personnage était son reflet dans le miroir. À noter qu'une autre brique, axée sur le contrôle des connaissances, sera accessible dès la version bêta : la Tour des Mages, c'est son nom, abritera toutes les 2 semaines des personnages représentant « *la morale qui se cache derrière ces savoirs* ».

Des graphismes dignes des jeux consoles

Les graphismes de PowerZ ont été imaginés en lien avec trois studios indépendants, tous composés d'équipes de 3 à 20 développeur·euse·s : ArkRep, Opale et Zero Games. « *Une cohérence générale existe entre les différents environnements, mais des différences sont notables par endroits. C'est un choix assumé : nous avons constaté que les enfants ne se formalisaient pas* », note Emmanuel Freund. Le jeu est scindé en une poignée de chapitres, se déroulant chacun dans un « monde » distinct. C'est ce qui a permis aux studios externes de garder une liberté, encadrée toutefois par les 6 directeur·rice·s artistiques de la startup. « *Nous pouvons ainsi observer quels graphismes suscitent l'intérêt et adapter le produit.* »

Lors d'un test en conditions réelles, Maddyness a observé que la qualité des graphismes est au rendez-vous. Du fait de sa sortie prochaine sur Nintendo Switch, PowerZ offre déjà des effets dignes des consoles de jeux vidéo. Reflets lumineux, mouvements de l'eau ou de la végétation, films animés... Les visuels se rapprochent de ceux qui ont fait le succès des derniers titres de franchises célèbres, telles que Pokémon ou Rayman. Impossible de ne pas tomber sous le charme du compagnon de route du personnage jouable : une petite chimère, un animal imaginaire à mi-chemin entre le lion et le dragon. C'est cette créature qui guide d'ailleurs l'aventure, incitant l'enfant à assimiler de nouvelles connaissances... et à les mobiliser dans le but de venir en aide à d'autres personnages en situation délicate.

Une démarche de « co-construction »

Ces premiers chapitres seront complétés par de nouveaux contenus que PowerZ continue de développer en lien avec ses partenaires. La startup fait état d'une vingtaine de salarié·e·s à date, dont « *16 directeurs artistiques ou développeurs* ». La version alpha était initialement attendue début janvier. Emmanuel Freund affirme avoir attendu la mi-février pour « *mieux recueillir les réactions en période de vacances scolaires* ». Ces réactions permettront, dans

une démarche de « *co-construction* », d'adapter le jeu pour qu'il réponde aux attentes de ses adeptes. « *L'objectif est de rester dans ce qu'on appelle dans le jeu vidéo la zone ZPD (zone proximale de développement), qui est ni trop facile, ni trop difficile* », souligne l'entrepreneur, rappelant la vocation pédagogique du titre.

PowerZ édite aussi une application mobile destinée aux parents, adoptée par 27,3 % de ces derniers. Les adultes pourront, à terme, choisir de pousser eux-mêmes des matières spécifiques selon les besoins de leur enfant. Les foyers qui le souhaitent peuvent verser une somme comprise entre 1 et 10 euros à la startup, dont le titre restera gratuit. 10,1 % de la base de clients aurait déjà participé, versant une somme moyenne de 3,2 euros par mois. « *Il est, par nature, difficile de faire payer des contenus EdTech. Si tout le monde n'a pas les mêmes moyens, chacun devrait avoir le même accès à l'éducation* », relève Emmanuel Freund, qui assure que les contributions des parents volontaires « *devraient suffire à amortir les coûts* » induits par la conception du jeu. Et d'affirmer : « *Nous avons la volonté d'être transparents quant à nos sources de revenus. Nous communiquerons au fil de l'eau.* » Pour rappel, le dirigeant nous expliquait qu'il existe un fort enjeu de souveraineté dans le domaine du jeu vidéo... alors que le Chinois Tencent fait ses emplettes en France.