

Emmanuel Freund et Pierre Kosciusko-Morizet : " Powerz, c'est l'équivalent de 30 000 classes ! "

Titre(s) : Emmanuel Freund et Pierre Kosciusko-Morizet : " Powerz, c'est l'équivalent de 30 000 classes ! "
" [[periodique]] / Sébastien Le Fol

Ensemble : Express (L') 3901

Auteur(s) : Le Fol, Sébastien

Autre(s) auteur(s) : Recoquillé, Maxime

Editeur, producteur : 09/04/26

Description matérielle : pp.54-56

ISSN : 0014-5270

Note sur la description matérielle : 3

Résumé ou extrait : Emmanuel Freund et Pierre Kosciusko-Morizet défendent PowerZ comme une tentative de relancer le jeu vidéo éducatif en France en le portant au niveau des standards du jeu vidéo grand public. Selon eux, l'absence de successeur à Adibou s'explique par deux causes majeures : le décrochage qualitatif des jeux éducatifs face aux productions classiques et une erreur de conception consistant à mettre les apprentissages au premier plan au lieu de créer d'abord un univers attirant. PowerZ revendique plus d'un million de joueurs, soit l'équivalent de 30 000 classes de 30 élèves, et a levé 20 millions d'euros pour construire un projet capable de rivaliser avec les blockbusters du secteur. Le jeu intègre les apprentissages dans des mécaniques narratives et ludiques, par exemple en géométrie, en grammaire avec Bescherelle, et demain en philosophie via des dilemmes moraux. Les fondateurs assument l'omniprésence des écrans et estiment qu'il faut préparer les enfants à un monde où écrans et intelligence artificielle seront partout, tout en se distinguant des mécanismes addictifs : pas de publicité, pas de sanction de l'absence et mise en place d'un abonnement mensuel. La conception du jeu s'appuie aussi sur les retours des enfants et sur un accompagnement scientifique mobilisé depuis cinq ans, avec neuroscientifiques, sociologues, psychologues et spécialistes de l'éducation. Les deux entrepreneurs voient dans l'IA un levier pour accélérer la création de contenus éducatifs et proposer un accompagnement sur mesure, en temps réel, au rythme de chaque enfant. Dans un marché mondial du jeu vidéo estimé à 189 milliards de dollars, alors que 92 % des 10-14 ans français jouent et que les 7-12 ans passent 9 heures par semaine sur Internet, ils estiment que la France et l'Europe ne doivent pas laisser la Chine et les Etats-Unis prendre l'avantage sur l'éducation assistée par IA....

Sujet - Titre uniforme : PowerZ

Sujet - Nom commun : Jeux éducatifs -- France
Jeux vidéo -- Qualité

Apprentissage -- Multimédias interactifs