

Yann Carron de la Carrière : Il n'y a pas de raison qu'on ne puisse pas créer une alternative vertueuse qui plaira autant aux enfants. C'est exactement ce qu'on a créé. C'est un jeu vidéo qui doit autant lui plaire. Powerz, ce sont des aventures, les quêtes, etc. Mais à la fin de chaque session, il ne va pas dire j'ai tué douze personnes et j'ai survécu à une battle royale. Il va dire j'ai appris la capitale de la Somalie. J'ai réussi...

Clément Donzel : Bienvenue sur la tech à l'envers ! Le podcast qui explore les dessous de la tech pour en développer un usage éclairé et respectueux de notre vie privée. Salut ! Je m'appelle Clément Donzel, expert en cybersécurité et ex-directeur des réseaux sociaux chez Microsoft.

Magali Tocanne : Salut ! Je m'appelle Magalie. Je suis spécialiste en sommeil, praticienne en hypnothérapie et Microsoft. Ici, nous explorons les coulisses de la tech à travers le regard aiguisé d'experts en marketing, en design, en psychologie cognitive, en neurosciences et bien d'autres.

Clément Donzel : La tech à l'envers, c'est un espace de dialogue et de découverte sans moralisation, où la curiosité est reine. On vous invite à nous rejoindre dans cette aventure pour apprendre, s'interroger et peut être même changer notre façon de vivre avec la technologie. Prêt à regarder la tech sous un autre angle ? C'est parti.

Aujourd'hui, nous avons le plaisir d'échanger avec Yann Carron de la Carrière, co-fondateur de la start-up Powers, qui édite le jeu vidéo éponyme et qui a la particularité d'intégrer des contenus éducatifs tout au long de l'aventure. Il nous en dit plus tout de suite. Bonjour à tous les deux. Merci beaucoup de nous accueillir aujourd'hui dans ton studio en plein cœur de Paris.

Yann : Ravis de vous accueillir

Clément : Pourrais-tu nous dire quelques mots sur toi et ton parcours et ce qui t'a emmené dans cette aventure Powers ?

Yann : Moi j'ai un parcours assez classique, école de commerce et puis j'ai une partie de carrière, un peu comme vous d'ailleurs avec Microsoft. J'ai grandi chez SFR et où j'ai fait à peu près tous les métiers que tu peux faire en marketing. Et rapidement, je suis devenu directeur marketing de Red, la marque digitale du groupe, notamment dans le contexte du lancement de Free Mobile.

Donc c'était hyper intéressant parce qu'on a créé la marque puis développé la marque et fait évoluer la marque. Donc voilà, je me suis assez rapidement retrouvé à la tête d'une équipe d'une centaine de personnes. On avait Red, puis on a racheté Virgin Mobile, puis on a SFR La carte, donc on a fait grandir tout ça.

Red, c'était 3 millions d'utilisateurs à peu près à la fin, avec sur un marché très compétitif qui était celui de Free... Et puis moi je suis arrivé à 30 ans où je me suis dit ben tiens, en fait je suis en train de rater tout un pan d'activité qui était celui des startups qui m'intéressait depuis toujours.

Et donc j'ai basculé à ce moment-là vers le monde des start up où j'ai rejoint notamment Shadow, qui était une entreprise de cloud Gaming. Donc c'était très tech là aussi. Mais cette fois ci, c'était plus l'idée de transformer n'importe quel écran chez vous en machines surpuissantes pour permettre à tout le monde d'avoir accès à ça grâce à une idée qui était assez dingue en fait, les serveurs étaient à distance et la machine avait juste à streamer cette puissance grâce à une connexion internet très basique.

Et donc Shadow pareil, j'arrivais il y avait après 200,000 utilisateurs, 200,000 abonnés et on a fait croître à peu près 150,000 abonnés en France, aux États-Unis et au Royaume-Uni, dans sept pays. Et c'est chez Shadow, où j'ai rencontré Emmanuel et Arnaud, qui sont mes deux associés chez Power et où on a eu globalement l'idée de faire quelque chose de plus grand, très bref.

Clément : Combien vous êtes aujourd'hui dans les équipes ? Est ce que c'est quand même une belle structure ?

Magali : Et c'est le contexte ? Parce qu'il me semble que le confinement y a joué pour vous.

Yann : Je peux vous raconter comment on s'est lancé, mais Powers, c'est un bébé du confinement. En effet, on était tous les trois donc chez Shadow, le contexte était très particulier chez Shadow puisqu'on avait des dissensions stratégiques avec l'investisseur principal on va dire. Et donc on s'est mis à réfléchir ensemble à qu'est-ce qu'on pourrait faire de plus grands. Il y avait toujours cette idée, notamment dans le parcours d'Emmanuel, et on a essayé de voir ce qu'on peut faire de positif avec la tech.

Et donc il y a eu une évidence avec le confinement, qu'il y avait un sujet énorme sur l'éducation puisqu'autant vous avez des leaders dans tous les domaines qui ont été révolutionnés par le digital, donc le leader du mail, le leader de la visio, le leader du contenu, etc.

Je pense que vous avez des noms qui vous apparaissent à chaque fois dans le cerveau. Mais quand vous dites éducation, c'est assez incroyable, c'est que c'est éclaté en un des milliers de petites entreprises qui ont toutes vachement d'ambition mais qui ont quand même en commun d'être assez petites, assez faciles à dupliquer. Et donc on s'est dit tiens, on va utiliser notre savoir-faire dans ce qu'on a fait précédemment avec Shadow.

Et puis, nous avons notre réseau pour faire enfin un gros acteur dans l'éducation et grâce à la technologie et pour changer les choses. Donc voilà. Fin 2020, je vais très vite et puis après on pourra s'y attarder si vous voulez un petit peu. Mais en gros, on a créé Powerz.

On a levé assez rapidement de l'argent grâce aux investisseurs qu'on connaissait de Shadow. On a fait deux tours successives de trois et 7 millions d'euros et après on a levé une dizaine de millions d'euros. Et aujourd'hui, c'est à dire début 2024, on est une quarantaine. On tient à rester pas trop gros. On a vécu des grosses équipes, notamment avec Shadow.

Pour aller vite, on essaie de rester le plus, le plus petit possible.

Quarantaine donc à Paris avec la moitié des gens qui sont en télétravail à 100%, donc qui habitent à peu près partout en France, même au Québec ou à Madrid. Et puis une vingtaine de gens qui sont au bureau tous les jours dans des bureaux du 10^{ème} arrondissement de Paris.

Magali : J'ai une petite question parce que je sais que vous avez notamment travaillé avec des maisons d'édition quand vous avez lancé. Est ce que tu peux nous en dire un petit peu plus là-dessus ?

Yann : Alors nous, dès le départ, on s'est dit Power ! C'est la réunion de trois choses le jeu vidéo, l'éducation et la technologie. On n'y connaît rien en éducation, mais ça tombe bien, on n'y connaît rien en jeux vidéo non plus. Et donc on a eu très vite besoin de s'entourer de gens qui s'y connaissent. On s'y connaît en technologie, en. Et donc très vite, dès le premier tour de table, c'est à dire la première levée de fonds, on a essayé de s'entourer de partenaires qui étaient capables de nous accompagner, nous aider sur le jeu vidéo pour aller très vite. On a pris certains contrats avec des patrons de studios de jeux vidéo ou des gros studios que je ne vais pas vous citer ici, mais qui ont fait des blockbusters et qui nous donnent des conseils sur comment on structure une équipe, comment on met en place le développement d'un jeu vidéo à succès et sur l'éducation.

En fait, on a très vite rencontré d'abord Hachette, puis très rapidement Bayard qui ont été hyper intéressés par le projet, donc ont décidé aussi d'investir dès le début, dès le démarrage de Powers, avec cette idée de dire en fait, en investissant, on a un pied dans la porte et donc au quotidien, nous on échange avec leur équipe pour définir la stratégie éducative et ensuite produire les contenus qui sont dans le jeu.

Sachant qu'on s'appuie énormément sur les contenus de Hachette et de Bayard. Et chez Hachette, c'est beaucoup Hatier. Donc il y a l'éditeur du manuel scolaire qui est leader français du modèle scolaire, qui travaille avec nous sur comment on définit un cursus pour la grammaire, pour les mathématiques, pour la géographie, etc. Donc on bosse beaucoup avec eux et. Et c'est assez dingue parce que moi j'avais la vision complètement des gros, des gros groupes, les cerveaux qui n'arrivent pas à bosser ensemble comme la même réalité à 90% des cas, mais là pour le coup, ça fonctionne et c'est du quotidien.

Clément : Et la spécificité de Powers, c'est notamment le jeu éducatif. Tu parlais mentionnait notamment le contenu par rapport à l'orthographe ou en tout cas les écrits. Il y a plusieurs thématiques qui sont abordées dans le jeu. Est-ce que tu peux nous en dire un petit peu plus pour les parents qui nous écouteront, qui se diraient Tiens ! Potentiellement mon enfant, pourrait en bénéficier, quels types de contenus on peut retrouver et comment tout ce système éducatif fonctionne ?

Yann : Alors déjà, je vais vous surprendre, mais ce n'est pas un jeu éducatif parce que éducatif, pour moi ça veut dire échec. ça fait 30 ans qu'il y a des jeux éducatifs qui se lancent sur le marché, qui ont tous en commun de se planter parce qu'en fait ça reste du brocoli au chocolat. C'est un contenu extrêmement ennuyeux que j'ai saupoudré d'un peu de gaming et je vais faire croire aux gamins que ça va être aussi drôle que le jeu vidéo qu'il a l'habitude d'avoir.

Brawl Stars, etc. Nous, on a fait après que c'était l'inverse en fait de pouvoir, c'est un jeu vidéo on peut dire. C'est un jeu d'aventure avec

mon avatar, des mondes incroyables, des quêtes, des intrigues. Et c'est d'abord pour ça que l'enfant va avoir envie de jouer parce que c'est un jeu vidéo et du coup, d'une certaine manière, on va l'intégrer dans cette histoire et là on va commencer à glisser du contenu éducatif.

On va plutôt faire un chocolat avec un peu de brocoli. Il y aura de plus en plus de brocolis au fur et à mesure qu'on va l'intégrer dans l'histoire. Mais c'est hyper important parce que c'est le parti pris qu'on a depuis le début et c'est ce qui fait la grosse différence avec tout ce qui s'est fait depuis 30 ans dans le jeu éducatif.

Voilà. Donc d'abord, il y a d'abord un personnage, un monde ouvert, des mondes à explorer, des tyroliennes, des fleurs géantes sur lesquelles je saute. Voilà. Et puis, dans mes aventures, je vais en effet retrouver une vingtaine de domaines pédagogiques qu'on a développé au fur et à mesure des trucs très académiques. Il y a en effet du calcul mental, de la géométrie, l'orthographe, l'histoire, la géo.

Il y a de la musique, mais aussi on a mis des trucs beaucoup plus, beaucoup plus parascolaires. Vous allez retrouver le yoga, l'astronomie. Nous, notre objectif, c'est d'éveiller la curiosité des enfants. Donc tout ce qui va attirer la curiosité va être intéressant pour nous. On a la mythologie grecque avec Bayard, typiquement le feuilleton Hermès qu'on a intégré aux Jeux.

Donc c'est vraiment notre ambition. Nous, ce qu'on veut, c'est éveiller sa curiosité et donc après lui, comme ça, monde ouvert. Si il a une dimension qui lui plaît. Il va la creuser. Naturellement, c'est très Montessori comme approche.

Magali : Et si on vous qualifie de jeux addictifs, ça vous ferait pas peur ?

Yann : ça ne nous fait pas peur parce que nous, l'ambition, c'est d'être une alternative aux jeux qui existent déjà. Donc je suis sûr que les parents qui écoutent ont l'habitude d'avoir cette discussion avec leurs enfants. De Brawl Stars à Fortnite, à Zelda pour ceux qui ont une switch, etc. Nous, on veut être une alternative, donc on veut que l'enfant nous choisisse par rapport à Brawl Stars ou à Fortnite auquel ils sont déjà addict.

Donc on essaie juste d'utiliser ce temps là pour en faire quelque chose de positif avec de l'impact. Donc oui, oui, on assume de faire un vrai jeu et dans les composantes du vrai jeu, il y a l'addiction. Après, on met en place tous les outils qui permettent aux parents de s'en sortir pour y revenir. Mais il y a des applications parents qui permet de contrôler le temps d'écran qui permet de mettre pause, qui permet d'avoir de l'impact sur ce que l'enfant va apprendre dans le jeu.

Voilà, on essaie de donner des outils mais voilà, on a une alternative et donc on veut que l'enfant nous choisisse par rapport aux autres.

Clément : Est ce que tu as des statistiques que tu pourrais nous partager en terme de temps d'écran ? Au niveau des enfants, ça ressemble à quoi Une partie ? Et comment vous assurer qu'une partie ne va pas durer toute la nuit parce que c'est votre objectif et c'est probablement aussi celui des parents. C'est d'une certaine manière contrôlée ? Quels sont les mécanismes ?

Tu parles d'une application pour les parents. Est-ce que tu peux aller un peu plus loin dans les différents moyens de protection ?

Yann : Oui, nous on a on a intégré dans l'équipe de design du jeu qui est un peu l'équipe produit s'il le fallait, parallèle avec une équipe traditionnelle à la fois des game designers qui ont l'habitude de consoles de jeux vidéo et des ingénieurs pédagogiques. Et une des premières choses qu'on a défini avec eux, c'est qu'on voulait des sessions courtes parce qu'on fait l'apprentissage.

Un enfant, on rêve, on sait que sa capacité d'apprentissage est assez limitée et qu'au bout d'un moment, il sature et il assimile plus vraiment. Donc on a essayé de construire, concevoir des sessions qui durent entre quinze et 40 minutes, on va dire, c'est des séquences dans le jeu qui vous amènent à jouer 15 à 40 minutes. Ce qu'on constate aujourd'hui, c'est que sur mobile, donc, on est présent sur PC, Mac, iOS, Android, donc smartphones et tablettes sur mobile, on a des sessions de jeux qui sont autour de 20 minutes.

Aujourd'hui et sur PC, on est un peu plus long 40 minutes, mais c'est pas les mêmes usages. C'est remettre sur mobile. On va faire ça peut être après des cours rapido sur un trajet ou juste comme ça. Le PC c'est plus institutionnel, c'est le samedi à 17 h. On prend l'habitude en famille de jouer à Powers. Il y a des fratries donc on a énormément de cas d'usages comme ça.

Et donc chaque enfant a droit à ses 45 minutes de Powers le samedi s'il a été sage pendant la semaine. ça, c'est un cas d'usage qu'on a énormément. C'est collaboratif. Donc le grand frère a tendance à aider la petite sœur ou inversement la grande sœur. Un petit frère, c'est assez marrant. On a beaucoup de cas, mais voilà, après 20 minutes de 45 minutes et l'application parents après le restitue. L'application parents a deux dimensions essentiellement une première autour du pilotage du temps d'écran, donc de définir des plages horaires. Accepter ou pas accepter des durées de session, autoriser, autoriser et un bouton pause. Donc je pourrais, je peux vous parler rapidement parce qu'il est vraiment rigolo.

Vous voulez faire un bouton pause ? On passe à table, le gamin vient pas, on a l'habitude je pense de ça. Et est ce qui se passe notamment sur Switch quand vous faites pas, c'est que le jeu s'arrête d'un coup et je pense que ça génère beaucoup de frustration et j'imagine de pleurs et de tout ce qu'on peut imaginer à la maison.

La meilleure idée, elle est venue des enfants. Pour le coup, on associe beaucoup les enfants au processus créatif du jeu et. Et du coup, nous, on imaginait toutes les solutions d'adultes un peu pénibles qui font que ça crée des frustrations. Et il y a un jour un enfant qui nous a dit mais en fait pourquoi on ne fait pas ça quand il y a le bouton pause ?

La nuit tombe sur le village, les personnages rentrent dans les maisons et juste plus rien à faire. Ça fait un moment, je fais encore traîner deux trois minutes dans le jeu, mais il y aura juste plus de quêtes, plus d'aventures. Et donc c'est ça qu'on est en train d'implémenter,

Donc dans cette application parents des sujets de temps d'écran et des sujets de suivi de performance, c'est pas tout. On n'est pas là pour en faire des chevaux de course, c'est pas l'idée. Ce qu'il a appris en maths

? Ce qu'il a appris en géo, ce qu'il a appris en histoire Et parce que c'est quand même assez demandé par les parents, on n'est pas du tout dans cette logique de compète, mais quand même, comment il se positionne par rapport aux enfants de son âge ?

Est ce qu'il a des points forts ? Est ce qu'il y a des points d'amélioration selon nous et par rapport à ce qu'on constate dans le jeu ? Donc c'est ça qu'on retrouve dans l'application.

Clément : Et tu parlais de performance. Est ce que aujourd'hui, tu utilises un outil qui va permettre à l'enfant justement d'évoluer dans ce monde là, mais avec des difficultés qui sont éventuellement croissantes et qui permettent d'adapter justement pour éviter la frustration, mais pour s'assurer qu'il y a un petit challenge comment ça fonctionne ?

Yann : Très bonne question. J'aurais dû en parler dès le départ quand j'ai dit qu'il y avait la tech, donc je proposer ces jeux vidéo, éducation et tech. C'est qu'en fait il y a un seul jeu qui va couvrir un enfant de six ans qui sait à peine lire et on a 20% de nos joueurs qui sont des adultes, donc potentiellement médaille Fields de mathématiques de 45 ans.

Comment on fait ça alors ? C'est qu'en fait on a développé dès le premier jour de programmes une grosse intelligence artificielle pour détecter les signaux dans le jeu qui permet d'adapter le niveau en temps réel non pas au niveau de chaque enfant, mais au potentiel de chaque enfant.

Donc je pense que ceux qui ont des enfants ont bien en tête que leur enfant peut avoir potentiellement un niveau, une classe dans tel domaine et une classe en dessous dans tel autre domaine. Chacun fait sa propre évaluation là dessus. L'intérêt de Powers, c'est qu'en fait on va vraiment stimuler l'enfant pour l'amener toujours le plus loin possible selon son potentiel.

Nous, ce qu'on vise, c'est assez schématique, mais c'est 80% de réponses. Donc on monitor une zone dans laquelle il est toujours à 80% de réponses correctes pour jamais être à 100%. Sinon il s'ennuie et il arrête, ce qui peut se passer en classe. Par ailleurs, quand vous êtes dans une classe de 30 élèves, voilà, ni à 50% où là a le sentiment d'échec et non pas il décroche s'il n'y arrive pas.

Donc nous on monitor cette zone là et c'est des données que je pourrais presque montrer. Mais, mais on a vraiment ce modèle théorique, on a 80% qu'on soit au tout début, quand c'est très facile ou à la toute fin quand c'est très difficile. Mais on est vraiment là dessus.

Magali : J'aimerais bien rebondir sur ce que tu dis tout à l'heure à propos de du fait que vous vous intégrez vraiment les enfants dans le développement du jeu. Tu peux nous en dire un peu plus là-dessus ?

Yann : Oui, euh. Notamment pendant toute cette phase. Donc on pourrait qualifier d'Alpha un petit peu, même si on continue à part avec des enfants et qu'il y a des enfants au bureau, je pense, tous les mercredis. Après, n'hésitez pas à venir toquer et sonner. Mais c'est vrai, c'est incroyable pour eux parce qu'on leur montre comment faire jeu vidéo, donc c'est cette découverte des métiers par eux, par quelque chose de positif.

Nous, dès le départ, on s'est dit ça n'a jamais été fait. Powers Ouais, Ce qui fait souvent peur d'ailleurs aux gens, ça n'a jamais été fait, c'est que ça va forcément échouer.

Parce que le plus dur, finalement, c'est de faire un jeu qui plaît. Si c'était si facile, tout le monde serait multimillionnaire en lançant des jeux vidéo qui cartonnent tous les quatre matins et donc de les associer pour avoir très très vite et en cercle continu des retours des enfants. Qui sait si ce qui dit j'ai douze ans sur ce qu'on est en train de construire ?

Donc on a lancé la boîte en novembre 2020 et en février 2021, il y avait un prototype public sur lequel on pouvait déjà commencer à collecter du retour d'enfants. Comment on l'a fait ? On a créé des petites réunions où on avait des boards d'investisseurs, des boards de jeux vidéos et des boards d'enfants. On a même joué le jeu jusqu'à un moment où on avait vraiment mis des bureaux avec des petits cahiers, des petits stylos et une bouteille d'eau qui tient dans la main d'un enfant et on récupère des feedback là dessus de façon qualitative.

Donc là, c'est vraiment des entretiens d'une heure, 1 h et demie avec six sept enfants, deux formes de formats très différents d'âge et qui viennent d'un peu partout en France. C'est important pour nous. Et on a aussi des écoles. ça c'est pas nous qui avons cette stratégie du tout, mais c'est des professeurs, des directeurs d'école qui ont commencé à dire Attends, mais cet outil est génial !

Je l'utilisais à l'étude après l'école, etc. Et donc on a pas mal d'écoles qui nous font beaucoup de feedback via les profs et ça c'est super. Et après on a un questionnaire à la fin de chaque session sur ordinateur et au début une session sur trois sur PC, sur mobile où les enfants nous jugent d'abord avec des smileys très contents, moyen, contents, pas contents et ensuite avec des champs ouverts que je vous inviterai à voir un jour.

On a peut être 30 ou 40,000 ou ils donnent leurs idées. Donc voilà les idées d'enfants, donc ils nous donnent des idées qui sont toutes plus créatives et marrantes les unes que les autres, mais dont on s'inspire beaucoup et qu'on récupère tous les matins. C'est un peu la bulle d'oxygène quoi. Quelques injures, mais on a tendance à leur apprendre que ce n'est pas bien.

Tu parlais d'écoles qui utilisaient Powers, avec notamment Drancy, il me semble. C'est vrai, l'école numéro un chez nous, c'est un directeur d'école. Un jour comme quoi on faisait, on a fait une émission sur BFM Business, En l'occurrence ce monsieur qui s'appelle Romuald Ropars que je salue. Si jamais il écoute ça, peut être est ce que je lui enverrai. Qui faisait son footing et qui est directeur de Diderot. Un qui est une école élémentaire publique à Drancy en REP et qui cherche des solutions pour son école Population REP. C'est assez compliqué, il en parle très bien et franchement, on a eu l'occasion de le rencontrer.

C'est un mec complètement incroyable parce que ça vous rapproche des vraies réalités et donc il entend ça. Il nous envoie un petit message en disant moi j'ai très envie, mais on est dans les galères de l'éducation nationale, donc comment on fait pour s'en affranchir ? Et en fait, avec sa volonté et avec ce qu'on avait envie aussi de nous ou de faire, on a très vite réussi à le déployer en fait tous les jours après l'école.

Donc sur le temps d'étude 16 h 30 - 18 h tous les jours de l'année, le lundi, le mardi, le jeudi et le vendredi avec des CP-CE1 le lundi et le mardi, des gamins le jeudi et le vendredi et donc des enfants qui participent à la construction du jeu. Et ça a tellement plu que si après nous a dit bon, on va faire une deuxième, puis une troisième école, puis une quatrième et puis ils nous ont proposé de faire une vingtaine d'écoles..

Et puis ça fait tache d'huile puisque du coup ça marche comme ça beaucoup. Donc on a commencé à faire notre vie, on a Montreuil, on est petit dans le sud de la France, encore une fois de façon complètement organique..

Donc on s'adresse directement aux familles, aux parents et aux enfants. Mais, mais c'est hyper précieux pour nous parce que c'est du feedback de profs, donc ils nous disent concrètement voilà ce que je constate, ce que sur les enfants et puis c'est des enfants, puisque ce que je vous disais tout à l'heure, on a directement des enfants, notamment quand ils viennent ici sur ce qu'on a quasiment tous reçu au bureau après pour leur montrer ce que c'était que le métier d'un développeur, d'un artiste, d'un marketeur. C'est une expérience incroyable.

Clément : Super initiative. Ouais.

Magali : Moi j'avais une question par rapport à revenir au sujet de l'addiction des écrans, quelque chose qui fait débat. Les écrans, est ce que c'est bien ? Est ce que c'est pas bien ? Qu'est ce qu'on en fait ? Etc. C'est quoi ton point de vue là dessus ?

Moi je pense qu'on était mieux sans écrans. Clairement, o-en vrai. En tout cas, j'ai pas de problème à dire que si on n'avait pas aujourd'hui tous ces écrans, on serait beaucoup mieux. On se prend moins. Moi le premier d'ailleurs, qui est mon téléphone fixe à la main. Et voilà. Après, une fois qu'on a dit ça, il y a deux approches l'approche de certains qui nous expliquent qu'on pourrait revenir en arrière complètement et probablement arrêter les écrans.

Et voilà est ce qui est vraiment complètement illusoire, sauf peut être toucher certaines catégories de personnes. Tu vois, le truc symptomatique pour nous, c'est l'endroit où y a le moins d'écrans, c'est la Silicon Valley où il y a des multimilliardaires qui ont les moyens de mettre leurs enfants le lundi au poney sur glace, le mardi au scooter machin le mercredi..

C'est génial pour eux, mais malheureusement ça ne concernera jamais de 99,9% du reste de la population. Et donc il y a la deuxième solution qui est à te dire bah les écrans sont là. Alors il y a, il y aura les états qui vont probablement essayer de réguler ou d'aider un petit peu, pourquoi pas, c'est toujours que c'est des cycles.

Avec eux, on va très loin, puis on revient à quelque chose. Et puis il y a les entrepreneurs et nous on sait. On s'est dit comment est ce qu'on peut, alors que les écrans sont là, créer des alternatives vertueuses. Il n'y a pas de raison que l'enfant, il a 45 minutes devant lui. Il va jouer à un jeu où les valeurs qu'on va lui apprendre, c'est d'acheter des armes, tuer des méchants, survivre à une battle royale, etc.

Il n'y a pas de raison qu'on puisse pas créer une alternative vertueuse qui plaira autant aux enfants. C'est exactement ce qu'on a créé. D'abord, c'est un jeu vidéo qui va autant lui plaire. Donc c'est les aventures, les quêtes, etc. Mais où à la fin de chaque session, il va pas dire j'ai tué douze personnes et j'ai survécu à une Battle Royale mais j'ai appris à la capitale de la Somalie, j'ai réussi une table de sept et vraiment on le voit, je ne dis pas ça parce que ça passe, ça paraît un peu fantasmagorique quand je le dis comme ça.

C'est quelque chose qu'on constate. On a 250000 enfants qui jouaient pour voir. On entend ça. En fait, il y a des parents qui, à l'usine, parce qu'au dîner, le soir, le gamin leur apprend des choses sur l'histoire, sur la géo ou sur la mythologie. Et donc c'est ça qu'on s'est dit. Donc moi je suis d'accord sur les écrans, mais par contre je suis pas d'accord sur la solution qui consisterait à dire on arrête tous les écrans parce que ça, je pense que c'est illusoire et que en fait on va juste se planter entre ça en laissant littéralement les enfants aux mains des GAFA et des machins, parce que eux ils arrêtent pas pendant ce temps.

Clément : Tu mentionnais le rôle possible et nécessaire probablement des régulations, notamment via le régulateur, via les gouvernements. Qu'est ce que tu peux nous dire aujourd'hui ? Ce que vous êtes en discussion avec le gouvernement français. Notamment, Il y a une commission sur les écrans qui se réunit. Est ce que tu peux nous dire, Tu peux partager quelques éléments là dessus.

Yann : On a nous, on est on n'est pas en relation directe avec la commission ou c'est très bien, trouve ça. J'ai trouvé le début du débat de façon assez caricaturale. Euh, mais c'est le lot de la politique j'imagine, de poser les choses simplement pour que les gens puissent se positionner. On va regarder, on va on a des relations régulières avec des membres du gouvernement, ce qui est toujours compliqué.

C'est pour ça qu'on a choisi notamment la stratégies de s'adresser directement au client final. On va tout faire pour essayer d'intégrer la réflexion sur la commission écran parce qu'on pense qu'on a quelque chose à apporter, qu'on est français, qu'on est soutenu par plein d'institutions françaises comme la BPI depuis le premier jour. Voilà, on verra les conclusions après.

Moi, les échos que j'ai eus plus récemment étaient plus mesurés que la façon dont le débat était posé dès le départ. Donc assez confiant sur le fait qu'on aille à quelque chose d'assez intelligent.

Magali : Parce que c'est vrai qu'on voit, enfin je rebondis juste, mais c'est vrai qu'on voit dans quelques pays, il y a la Suède qui a récemment annoncé un retour en arrière assez magistral. C'est intéressant de voir si ces évolutions Chine en Chine, ils ont annoncé aussi ce qu'ils ont annoncé des mouvements. En ce moment en tout cas, les Etats, les Etats prennent le sujet clairement en main.

Yann : Ouais, sur la Suède, c'est hyper intéressant la façon dont ça a été traité en France. Est ce que je pense que les gens n'avaient pas conscience qu'en Suède, en fait, ils avaient décidé de remplacer les profs par des écrans ? Et ça c'est jamais quelque chose que nous pouvons assumer, ni personne en fait, parce que c'est certainement pas le sujet.

00:25:20:00 - 00:25:35:22

Donc oui, ils sont revenus sur cette idée de dire en fait, on a remplacé les écrans, on est là. Nous ce qu'on dit, c'est par contre les écrans et la technologie peuvent aider les profs, les profs, ils restent clés dans le dispositif pédagogique, on en est absolument convaincus. Et nous, on travaille avec des profs pour en faire des choses.

Mais par contre, on est convaincu aussi que les outils comme il y a par exemple dans une classe de 30, ils permettent à un prof d'avoir une idée beaucoup plus précise de où se situe chaque élève dans chaque domaine qu'on pourrait situer. On a parlé de l'application. On peut avoir la même question pour les profs, on a pas encore développé mais c'est pas très compliqué à faire ce que c'est des données qu'on va lui restituer.

Mais grâce à l'IA, on va pouvoir lui permettre d'avoir cette vision là beaucoup plus précise et on va lui permettre aussi de gagner du temps parce que du coup, pendant une demi heure, il va pouvoir potentiellement avoir ses élèves. Ils sont tous en train de jouer et après bien progresser à leur rythme, là où quand il est seul face à 30 élèves sur un tableau noir, forcément, il va devoir laisser de côté ceux qui sont très très très doués, soit ceux qui sont en grande difficulté.

Et voilà. Donc la Suède, c'est important parce que c'était un retour arrière par rapport il est passé qui était un petit peu loin, mais c'est aussi dans l'ADN. Ils sont toujours très en avance sur la technologie. Et puis la Chine, bah après moi c'est pas un régime qui m'inspire beaucoup, qui m'inspire, mais voilà, régulé à ce niveau là.

J'ai vu qu'il y a une proposition en France de limiter à trois gigas par utilisateur et par semaine. Je ne suis pas sûr qu'on en arrive à ces extrêmes là, mais par contre, je pense qu'on a tous envie de s'éduquer sur ce sujet, d'être un peu meilleur dans la façon dont on appréhende. C'est quoi les vrais sessions qu'on doit autoriser ?

C'est quoi les plages horaires autorisées ? C'est quoi les contenus que je mets dans la main de mes enfants ? ça, c'est des sujets qu'on doit avoir collectivement. Ce podcast, parce que je pense qu'on aspire tous à s'éduquer. Et ça, c'est le rôle des pouvoirs publics.

Pour que la tech reste vertueuse, quoi.

Clément : J'en profite. Est ce que tu aurais des conseils à partager des bonnes pratiques à des parents qui auraient potentiellement des ados ou même des plus jeunes qui auraient une relation avec les écrans qui pourraient être intenses, voire peut être trop intensives ? Est ce que tu aurais des conseils pratiques pour aider justement à utiliser de manière raisonnée ces jeux vidéo ?

Yann : Oui, alors je serais pas forcément le meilleur ce que je pense. Y a des gens qui bossent de façon incroyablement précis sur ce sujet. Moi je renvoie tout le temps aux travaux de Serge Tisseron là dessus que nous, on s'est beaucoup référé à ces travaux pour pas réinventer la roue. Donc si vous ne connaissez pas, c'est les bornes trois, six, neuf, douze et qui définit des recommandations d'usage pour les enfants de moins de trois ans, de moins de six ans, de moins de 9 ans et moins de 12 ans.

Et ces recommandations, elles impliquent aussi bien comment on doit appréhender les écrans seuls ou autonomes, ou autonomes, ou avec les parents, les durées sessions, les plages horaires, etc. Donc vraiment,

reportez vous à ça, il a fait. En plus, il y a des choses qui sont super facile à dire et super évidentes. Nous on se dit juste qu'on a conçu du coup des sessions qui collent avec ces travaux.

On l'a eu plusieurs fois au téléphone. Mais voilà, je vous ramène à ça. Voilà, après en vrai je vais dire des trucs tellement évident et nul que ce ne sera pas forcément utile pour ce podcast. Mais nous on décommande de jouer aux jeux vidéo juste avant de se coucher et évidemment parce qu'en fait on a entendu dans les retours de l'indicateur Ouais, c'est pas une bonne idée de faire des écrans globalement scotchés et je crois que ça marche aussi pour les adultes.

Magali : T'as une dame psychologue Sabine Duflot, qui s'est inspirée de recommandations de l'Académie américaine et qui a mis en place une méthode qu'on appelle la méthode des quatre pas. Et c'est ce que tu dis. En gros, essaye pas d'écran le matin, pas d'écran pendant les repas question politesse, pas d'écran avant de dormir. Vraiment. Instaurer un couvre feu numérique et pas d'écran de la chambre à coucher.

mais ça marche pour adultes et enfants. Bien sûr. Parce que je pense que moi je pourrais dire que je brique ces règles régulièrement, ce qui est mal.

Clément : J'ai une question un peu plus business power. Le jeu vidéo est gratuit. Ouais, on a une super équipe de passionnés avec qui tu travailles. ça demande des capitaux ? Exactement. Et comment tu fais aujourd'hui pour faire grossir, faire grandir la société ? Financer finalement via un jeu qui est qui est gratuit ? Est ce que tu utilises les données des utilisateurs et tu fais pas de publicité ?

Yann : Très bonne question, on s'est beaucoup posé sur le modèle économique. Évidemment, il y a des bonnes nouvelles là dessus. Première chose, on s'est interdit de faire la publicité dans le jeu et Dieu sait que ça a de la valeur. Franchement, les régies publicitaires qui s'adressent aux enfants se font extrêmement plaisir. Nous, on se l'est totalement interdit. C'est dans notre charte de valeurs.

C'est ça que vous retrouvez, pas dans Powers. C'est une safe place dans lequel l'enfant n'aura ni publicité ni vol de données. Je vais y revenir, ni multijoueur avec des inconnus. Comment vous allez vous retrouvez avec Jean-Michel, 52 ans, et tout son background qu'on peut imaginer . Pas publicité. On n'utilise pas les données des enfants.

Pour l'intelligence artificielle, on a besoin de ce qui fait dans le jeu pour adapter le niveau des exercices à ce qu'il fait. Mais à aucun moment on l'utilise pour à des fins publicitaires ou pour les revendre à des tiers. On a décidé de donner notre jeu en accès gratuit. ça c'est vraiment dans nos valeurs. C'est un peu à l'image de ce que je vous disais sur la Silicon Valley.

C'est toujours les mêmes à la fin qui ont les moyens de se payer l'éducation qualitative. Les écoles privées, les activités parascolaires, etc. Et donc ce qu'on s'est interdit dès le départ, c'est de se dire une partie du jeu est gratuite. Et puis le coréen et la langue des signes, c'est payant.

Et donc en fait, il y a que ceux qui ont les moyens qui vont pouvoir continuer à développer leurs connaissances et donc d'avoir un jeu

gratuit. Donc nous on a dit ça, comment on fait pour les gens ? La bonne nouvelle, c'est que dans le jeu vidéo, sur les dix jeux qu'il y a le plus d'argent, il y en a huit qui sont dans un modèle qu'on appelle free to play enable purchase.

1

C'est le modèle pour le coup de Fortnite, de Roblox. En fait, vous allez pouvoir acheter dans le jeu des cosmétiques. Donc l'enfant y va avoir son personnage, sa chimère. Le jeu est basé sur un type de petit dragon qui t'accompagne dans ton aventure, sa maison et donc il pourra acheter dans le jeu des cosmétiques pour agrémenter son personnage.

Donc des déguisements, des tenues de chevalier, de princesse. Je suis hyper caricatural. Vous imaginez le truc des accessoires pour sa chimère, pour sa maison, le tout très bien mis en scène évidemment, parce qu'il y a des séries limitées, des trucs assez incroyables, etc. Et le tout qu'on peut acheter avec une monnaie virtuelle, là où nous on trouve ça vertueux.

Déjà parce que c'est facultatif, ça ne permet pas d'aller plus dans le jeu, ça ne permet pas d'apprendre plus, c'est facultatif.

Et tu n'es pas bloqué.

Et tu n'es pas bloqué. Là où en tout cas, c'est vertueux. C'est comme si je faisais avec l'application Parents. On va pour commencer à faire des choses vertueuses, genre le parent, celui qui reçoit notification, qui dit ah ben votre fils a récité pour la troisième fois sa table de sept sans erreur.

Félicitez le, offrez lui un pack de gemmes qui lui permettra de se faire plaisir ou d'apprentissage de l'argent de poche.

Les gemmes qui sont la monnaie.

Virtuelle, Oui, c'est la monnaie virtuelle qui est présente. Et donc c'est ça qu'on développe en fait. C'est à cette logique qui nous semble être le modèle économique à la fois le plus juste puisque pas de pub, pas de données, pas de contenus payants et à la fois le plus vertueux parce que du coup, on y crée des relations, des échanges entre les enfants, des parents.

Clément : En tout cas, en tant que parent, je trouve ça assez rassurant effectivement de me dire que mon enfant évolue dans un environnement qui est quand même sécurisé.. T'as pas de publicités avec des contenus qui seraient pas forcément appropriés et avec une logique effectivement d'évolution via une monnaie virtuelle mais qui n'est pas bloquante pour l'évolution.

Donc à chacun finalement de trouver un peu son chemin pour s'éclater dans le jeu vidéo.

Yann : Exactement. Et après, un truc qu'on constate par ailleurs, c'est que comme on sait qu'on porte un projet assez vertueux, il y a des valeurs assez sympa. On a beaucoup de gens qui achètent des gemmes parce qu'en fait ils veulent soutenir le développement du jeu. On est conscients que développer un jeu vidéo, c'est un investissement et donc

on a pas mal de gens qui du coup utilisent aussi ce système là comme un système.

Pas de dons parce qu'on n'est pas là pour susciter de la pitié, mais plus de financement, de contribution au financement du jeu. Donc ça c'est.

Magali : Une super, euh, j'ai une question qui rebondit un peu sur une question d'avant par rapport aux différents types d'écrans. Est ce que t'as dit un truc que j'ai trouvé hyper intéressant par rapport aux types d'écrans que les enfants utilisaient, dont tu disais un peu de mobile et surtout de l'ordinateur ? Tu disais qu'il passait plus de temps sur un PC.

La durée des sessions était plus longue sur ordinateur fixe que sur mobile et je trouve ça intéressant comme données parce que c'est vrai qu'on a tendance à parler des écrans au global sans vraiment différencier quel type d'écran, comment on utilise cet écran, est ce que c'est accompagné, est ce que c'est tout seul ? Est ce que c'est dans ma chambre ? Le soir ? La nuit ? Et surtout, quel contenu on est en train de consommer quoi ? Est ce que c'est des services qui veulent juste faire de nos enfants des machines à se rouler ou est ce que c'est des services où ils vont apprendre quelque chose ? Et il y a des programmes éducatifs qui vont les faire grandir. Voilà. Donc c'est justeréflexion de me dire c'est vrai que voilà, c'est super que.

Yann : Mais c'est juste, je fais un aparté là dessus parce que c'était Pascal Ruffenach qui est le président de Bayard, écrivain absolument génialissime, avec qui on discute régulièrement et qui nous a dit exactement ça. C'est Il nous a dit Autant les parents passent des heures à choisir les bouquins qui vont mettre dans les mains de leurs enfants et ça va faire partie un peu de la construction en éducation, autant quand on arrive aux écrans, ils font un espèce de grand gloubiboulga, genre les écrans.

Et donc dans les écrans, vous allez avoir YouTube, Tiktok, et passe beaucoup moins de temps à choisir les contenus. Voilà, l'écran, c'est une tétine numérique. Je te le fils, je te mets youtube pendant 45 minutes et après je culpabilise de l'avoir fait. Et donc en fait c'est exactement ce qu'il disait. Si les gens passaient les mêmes temps à choisir des contenus qui mettaient sur les écrans, qui jouent, qui passent à choisir les livres, qui mettent dans les mains des enfants.

On ne parlerait plus des écrans comme étant le diable, mais on aurait une approche beaucoup plus raisonnée de ce qu'on fait et je trouve ça hyper intéressant que c'est un éditeur qui dit ça, une maison qui a 200 ans et qui était assez lucide sur ce constat.

Clément : Et avec également la notion d'accompagnement de ces technos quoi qu'il arrive. Comme on va lire au début des histoires, un enfant qui va découvrir petit à petit la lecture. Un écran, c'est pareil, on met pas un écran tout seul dans les mains d'un enfant, on l'accompagne dans l'usage.

Yann : Mais c'est exactement ça. Et c'est pour ça que moi, la position pas d'écran avant treize ans par exemple, je lui dis ça, je juge personne. Chacun fait bien comme il peut, je pense à ce sujet là. Mais en fait, la vérité c'est que si l'enfant a son premier contact avec internet à treize ans, il n'a jamais été préparé.

La vérité, c'est qu'il va installé Snapchat et que toutes ces applications, sans avoir aucune appréhension de ce qu'il va y trouver. Alors que si vous passez les années précédentes à petit à petit l'éveiller avec des choses que vous assumez mais qui sont pas complètement délirantes, j'ai l'impression que ça les prépare. Et c'est en tout cas c'est un objectif qu'on s'est fixé avec Powers.

C'est aussi de préparer les enfants à ce monde là qui commence à avoir des challenges puis des problèmes d'interaction avec les autres. On va on va mettre du multijoueur, mais on va mettre un ce qu'on appelle un tamier multijoueur. C'est vrai, ce sera des villages de sept personnes et les sept personnes seront choisies par les parents, en tout cas validés par les parents.

Et ça sera probablement des cousins, des frères et sœurs, voire les meilleurs amis de l'école. Mais il faut commencer à avoir ces premières interactions parce que sinon la réalité c'est qu'un treize. En tout cas, bon courage pour décrypter les codes. Voilà.

Magali : D'ailleurs tu parlais de Serge Tisseron et lui effectivement a dit qu'à partir de six ans, il faut expliquer aux enfants les règles du jeu social quoi. Mais là dedans il faut lui expliquer parce qu'en fait il en aura besoin pour la suite.

Yann : Ouais, exactement quelqu'un d'autre. Nous on a dans notre board éducatif Hachette et Bayard. On a aussi Charlotte Poussin qui est la personne Montessori en Europe qui est assez génial parce que très très à fond. Son projet. Son fils Maxime, que j'embrasse joue énormément à jouer, énormément dans les limites qu'on lui a fixé. Et puis on a le bonheur.

Vous avez peut être entendu parler aussi et qui lui aussi nous suit beaucoup parce qu'il est hyper intéressé sur comment les enfants se construisent en vérité. En fait, un enfant qui n'a jamais été soumis à des sujets de construction de vérité, on va dire, va se retrouver pareil à treize ans avec ce qu'il appelle lui l'apocalypse cognitive. Donc les flux Tiktok, les flux des réseaux sociaux, tout ce qu'on dit et avoir du mal à trier le vrai du faux et comment je me construis ma vérité dans quelque chose qui est assez complexe.

Et du coup, lui veut qu'on utilise énormément Powers pour ça. Pour commencer à poser des dilemmes dans le jeu, je vais retrouver des NPC, donc des NPC c'est des es personnages du jeu avec qui je vais interagir moi en tant que joueur, qui vont potentiellement tous les trois me dire quelque chose de contradictoire. Et moi, en tant qu'enfant et en tant que joueur, je vais commencer à devoir me construire ma vérité.

Il n'y a pas juste à être sur des matières académiques dont j'ai parlé plus tôt, mais utiliser la puissance du jeu vidéo pour commencer à les préparer au monde de demain, c'est dire comment je construis quelque chose qui est rationnel. Il n'y a pas forcément d'avis ultime, mais en tout cas, comment je fais quelque chose sans me faire enfumer par les milliards d'informations qui vont me tomber dessus ? Parce que c'est ce qui va se passer quand j'arrive dans le monde adolescent plus adulte.

Clément : Avec toute la notion de développer l'esprit critique.

Yann : tout à fait d'esprit critique. C'est exactement ça.

Clément : Beau projet.

Yann : Voilà ça, Emmanuel, mon associé, vous en parlait encore plus, mais c'est vraiment notre but secret. C'est vraiment comment on prépare les enfants au monde de demain. Il y aura le bagage académique et puis voilà. ça c'est déjà très bien. Mais en vrai, les préparer à se faire un esprit critique et à naviguer dans ce monde qui est quand même de plus en plus complexe, ça je pense que c'est la vraie clé.

Magali : ça va être une quand on voit tout ce qui se passe autour de l'IA fake et ça va devenir capital que je sois tous capables de discerner le vrai du faux et que.

Yann :
Exactement.

Magali : Je sais que vous avez dernièrement été aux Etats-Unis pour une petite tournée de présentation de poker. Est ce que tu peux nous en dire un peu plus là dessus aussi ?

Yann : Ben je peux vous en dire un peu plus. Mais oui, on vient de passer quinze jours, on rentre juste de San Francisco, Los Angeles, New York et déjà c'était incroyable. Ça m'a fait un bien fou. Il y a quand même une dynamique là bas, qu'on veuille ou non, qui est absolument géniale. Ils ne sont pas tournés vers le passé.

Et donc on a rencontré des investisseurs, des partenaires et ils se projettent tout de suite dans ce que ça peut être. C'était en fait une alternative aux Rodblocks. C'est 40 milliards de valorisation, c'est vraiment énorme. Mais les parents détestent Rodblocks parce c'est vraiment l'antithèse de ce qu'on vient de faire.

C'est ça prendre des valeurs qui sont exactement celles qu'on imagine pour les enfants, etc. Et donc ils ont tous eu en commun de se dire ah ouais, en fait y a un truc qui peut devenir aussi gros, mais qui peut porter, qui peut être promu par les parents. Voilà. Donc ça c'est super chouette pour nous le constater, parce que c'est quand même ça qui valide la Silicon Valley, les business qui marchent, qui marchent pas.

Donc voilà. Et donc voilà, après pour la suite, on verra, on verra comment ça se passe dans les prochains mois. Mais ce qui est important, c'est que on a une énorme ambition et ça se traduit notamment par ce voyage là, mais parce qu'on est en train de faire, on fait pas un petit jeu éducatif. C'est un monde ouvert, triple A multi-joueurs.

Et ça, ça demande énormément de capitaux. Il y a des jeux qui sortent aujourd'hui dont les budgets sont de 200, 300 millions de dollars. Donc c'est avec eux qu'on va être en compétition à l'avenir. Et donc c'est pour ça qu'on a besoin aussi de s'investir. ça, c'est pour ça qu'on monte cette ambition et est ce qu'on y passe du temps ?

Et du coup, en terme d'ambition sur Powers, c'est quoi les grands projets avenir pour vous sur la roadmap ?

Ouais, là en gros ou nous on considère qu'on arrive à la fin de cette phase un peu alpha. Donc, et elle a pris un peu de temps hein. Construire un jeu ça se fait pas en claquant des doigts et ça nous aura pris après deux ans et demi on va dire, de développement là maintenant. Les prochaines phases sont plutôt marketing.

Euh là, jusqu'à maintenant, c'était beaucoup de bouche à oreille. Donc les 250,000 joueurs qui sont arrivés en France, c'était essentiellement la bouche à oreille ici, là, la prochaine étape du marketing, donc, c'est d'aller planter des drapeaux aux Etats-Unis, Royaume-Uni, dans les pays anglophones en général, on va dire, et puis dans les pays francophones, y compris la France, évidemment, dans une première étape, après ça, on ira forcément plus loin.

ça sera aussi des sujets capitalistiques, mais on a envie d'aller chercher des pays hispanophones, on a envie d'aller chercher l'Asie, mais on sait qu'on y va par séquences. On ne fait pas un coup d'API. Donc pays anglophone, pays francophone et puis ensuite le reste du monde. Sachant qu'on a tout prévu pour facilement localiser le contenu, parce qu'on pourrait avoir cette question là de comment vous faites pour aller adresser à la fois le Canada, la Chine et l'Angola ?

On a des contenus qui sont faciles à localiser. Euh on a des outils qui nous permettent de facilement localiser les contenus. Donc tout ça, ça se gère directement depuis des petits back office qu'on a développé depuis le départ. Donc on a pas à recoder le jeu à chaque fois. Et puis on a la chance avec. Le marché aujourd'hui est aidé par des outils.

L'émergence de l'IA générative nous permet aussi d'aller plus vite dans un certain nombre de domaines pour localiser. On a aussi la chance d'être portés par des facteurs structurants de marché. Comme l'IA génératif, il permet d'aller plus vite..

Magali : Vois, tu parlais d'une idée pour les professeurs. C'est une idée comme ça que vous allez déployer ou non. C'est juste.

Yann : Je pense qu'on va le faire. C'est juste difficile de le prioriser aujourd'hui parce que ce n'est pas dans le cœur de nos stratégies, ça vient directement d'eux et de leur demande. Il faut juste qu'à un moment, au milieu des projets qu'on a à faire, on dise bon bah écoute, on fait pas celui là et on fait celui là.

Mais en fait concrètement, si à un moment on a, je pense qu'il faudrait qu'on ait quelque chose de plus, voilà, je sais pas, un rectorat ou une région qui me dit on y va à fond, on aura envie de le faire. C'est difficile pour nous de le faire pour la vingtaine, trentaine d'écoles.

Mais oui oui, c'est pas très compliqué parce que les données, on les a et on sait d'ailleurs les restituer aux parents et donc il suffit juste de changer les interfaces. En fait, c'est pas si complexe.

Clément : Eh bien merci beaucoup pour toutes ces précisions. Merci pour l'échange et j'espère que j'en suis sûr. ça devra donner envie à beaucoup de parents et surtout les enfants de tester Powers. Comment on fait pour installer le logiciel ?

Yann : On va sur Powers.tech et après vous serez guidé. Voilà, vous pouvez le trouver facilement sur PC, sur iOS, Android, sur iOS, sur

Twitter, sur les stores. Donc vous tapez Powers et vous n'hésitez pas à mettre cinq étoiles comme pour ce podcast.

C'est très gentil.

Yann : N'hésite pas à venir avec nos enfants mercredi prochain.

Et en vrai, la porte est ouverte. Vous me prévenez juste que les bonbons parce qu'il faut qu'il en reste. Mais sinon la porte est toujours ouverte pour que des enfants viennent voir un peu les coulisses de développement du jeu.

Magali : Super !

Clément. : Super ! Merci beaucoup pour nous avoir accueilli dans tes bureaux.

Yann : Merci à vous d'être venus jusque là.

Un grand merci.

Clément : Ce podcast touche à sa fin. Un grand merci à tous pour votre attention et on sait qu'elle est précieuse. A très vite pour un prochain épisode de la tech à l'envers !