

# PowerZ imagine rendre l'apprentissage scolaire aussi addictif que Fortnite

*Avec PowerZ, Emmanuel Freund et deux anciens cadres de Shadow s'attaquent avec les codes du jeu vidéo au marché si compliqué de l'éducation. Ils viennent de lever 3 millions d'euros en amorçage avec l'ambition d'être prêts pour la rentrée 2021.*

Temps de lecture : minute

---

16 septembre 2020

Emmanuel Freund n'a pas mis longtemps pour rebondir. Parti officiellement en avril de Blade — la startup derrière l'ordinateur ultra-puissant dans le cloud baptisé Shadow — l'affable entrepreneur ambitionne avec PowerZ de révolutionner le marché de l'éducation et de l'apprentissage scolaire. La startup fait une entrée remarquée en levant 3 millions d'euros en amorçage auprès du fonds européen spécialisé dans la EdTech, Educapital, le groupe d'édition Hachette Livre et de business angels connus, parmi lesquels Pierre Kosciusko-Morizet, fondateur de PriceMinister, Michaël Benabou, co-fondateur de Veepee ex-Vente-Privée.com et Octave Klabo, fondateur d'OVHcloud. *"Convaincus par l'ambition et la pertinence de PowerZ, Hachette Livre a fait le choix d'investir pour la première fois dans une entreprise dès sa création"* , déclare Arnaud Nourry, PDG d'Hachette Livre, cité dans un communiqué.

Même en arrivant sur un marché qui lui est inconnu, Emmanuel Freund n'est jamais loin du jeu vidéo, secteur sur lequel Shadow a concentré son développement. Avec ses associés Yann Carron de la Carrière et Arnaud Lamy, respectivement anciens directeur marketing et directeur technique de Blade, il a décidé de révolutionner les méthodes d'apprentissage des

enfants en utilisant les codes du jeu vidéo. *"On veut réussir à faire quelque chose dans l'apprentissage d'aussi addictif que Fortnite ou Animal Crossing"*, explique le titulaire d'un magistère de Jussieu et d'un DEA d'Orsay en mathématiques. *"Il y a de très bons projets mais ce sont des applications qui restent très peu ambitieuses techniquement car elles manquent de financements. Elles sont souvent mono-domaines : l'astronomie, les langues, la botanique, etc. Avec PowerZ, on veut un monde ouvert, captivant et qui s'adapte à l'élève, à ses aptitudes."*



À lire aussi

Pourquoi c'est si compliqué d'allier éducation et startups

PowerZ entend remplacer le célèbre cahier de vacances. Concrètement, la startup développe une plateforme en ligne sur laquelle l'enfant pourra accéder à un monde de savoirs divers et hétérogènes (mathématiques, poésie, langage des signes, codage, etc.) dans un univers virtuel qui adoptera les dernières techniques des jeux vidéo. Avec l'intelligence artificielle, le jeu s'adaptera aussi aux progrès des élèves. *"L'objectif n'est pas de laisser l'enfant rivé sur un écran mais de connecter les deux mondes. Le lien humain est indispensable avec l'écran. On veut le faire sortir de cet environnement et pourquoi pas lui faire construire une*

*montgolfière par exemple*", illustre Emmanuel Freund, qui est bien conscient des barrières qui pourraient se dresser sur son chemin de la part d'institutions ou tout simplement de parents, réfractaires aux écrans.

Face à cela, il mise sur la constitution d'une communauté engagée, comme chez Shadow. *"Nous sommes entourés d'investisseurs utiles, de parents et professeurs qui nous aident sur le contenu et deviennent acteurs du projet"*. PowerZ a pour objectif de lancer sa solution pour la rentrée de septembre 2021. En attendant, l'équipe travaille depuis cet été sur la première version du jeu dont la version alpha sera disponible au début de l'année prochaine.

---

Article écrit par Thomas Giraudet