



Philo, le petit jeu sur mobile qui rend ludique et facile l'apprentissage de la philosophie. Il a été subventionné par le **CNC** en partenariat avec **Ubisoft**. **Philo** est né d'un passionné de philosophie et de jeux vidéo, d'un agrégé d'arts plastiques et un d'un programmeur.



Philo est un jeu narratif à choix multiples sur smartphone (visual novel), dans lequel le joueur dialogue avec un philosophe dans une situation du quotidien.

Il partagera donc un moment en compagnie de Diogène dans les rues de Paris, de Descartes à la terrasse d'un café, ou encore de Rousseau dans un jardin public.

Et s'il vous était donné la possibilité de ressusciter votre philosophe préféré pour discuter avec lui, l'apostropher et lui demander son point de vue sur notre monde contemporain ?

Parce que les idées mènent le monde et parce que nous croyons en l'éducation, qui permet selon nous et selon ces termes antiques, de se rapprocher du "souverain bien", alors voici notre contribution, la fusion entre les idées et le jeu, une maïeutique 2.0 : **Philo** !



Fiche Technique

Titre	Philo
Développeur	Pocket Story
Date de sortie	22 Septembre 2022
Plateformes	Smartphones - iOS & Android
Genre	Visual novel - jeu narratif - 2D
Nombre de joueurs	Solo
Nombre d'épisodes	10 + 8 à venir
Durée de vie	150 minutes
Langues	Français puis Anglais, Espagnol, Allemand
Public cible	Tout public, à partir de 14 ans
Moteur de jeu	Unity
Modèle économique	2 premiers épisodes gratuits, puis 2,99€

Episodes

Philo propose à sa sortie 10 épisodes d'une quinzaine de minutes d'expérience de jeu.

1. Rencontrez **Diogène** dans les rues de Paris
2. Evadez-vous de la Caverne de **Platon**
3. Rendez-vous à votre bureau de vote tenu par **la Boétie**
4. Discutez avec **Spinoza** suite à un accident de la route
5. Partagez un verre avec **Descartes** à la terrasse d'un café
6. Jouez à un jeu de plateau de stratégie avec **Machiavel**
7. Vivez une expérience VR développée par **Kant**
8. Faites une balade en compagnie de **Rousseau** dans un parc public
9. Croisez **Nietzsche** en haut d'une montagne lors d'une randonnée
10. Passez un entretien d'embauche avec **Marx**



Approche créative

Dans **Philo** : à chaque philosophe son style artistique. L'expression légèrement caricaturale qui leur est prêtée illustre et renforce leur caractère et leur propos. Le but est que le joueur puisse facilement associer une image forte au concept philosophique, afin de le retenir au mieux.

Valeurs pédagogiques

Philo possède une valeur pédagogique importante dans la mesure où il ressuscite les philosophes en les transposant dans notre monde

contemporain et en nous permettant de les rencontrer. Ce faisant, le jeu montre l'universalité de leurs courants de pensée.

L'objectif est de "dépoussiérer" la philosophie, qui peut parfois paraître désuète, obsolète ou encore inaccessible aux yeux de certains.

Philo n'est pas une succession de petites leçons à lire de manière passive. Le jeu, par sa nature **interactive**, met le joueur dans une situation **active** en le faisant participer au déroulement de la pensée du philosophe.

Le joueur n'est pas simple auditeur. Il doit faire des **choix, prendre position** et donc **s'engager intellectuellement et émotionnellement dans l'expérience**.

Parce qu'il **participe activement** à travers un dialogue interactif, le joueur aura plus de chances de mieux comprendre et retenir.

Parce que **Philo** est un véritable jeu vidéo et qu'il n'utilise pas ce média comme simple support, il exclut de son contenu toute forme d'**outils pédagogiques, extradiégétiques et traditionnels** tels que :

- la sanction des compétences par la notation
- une fiche synthèse/bilan de révision
- une bibliographie
- une biographie
- une liste de citations et de définitions
- etc.

La direction créative est simple et stricte : **apprendre par la diégèse sans en sortir**.

Philo répond à un véritable besoin, celui des **élèves de Terminal** à comprendre la philosophie et à réussir l'épreuve du **bac**. Pour cela il traite de tous les classiques du programme.

Il répond également aux attentes des personnes qui souhaitent découvrir ou redécouvrir la philosophie en dehors du parcours scolaire.

Il sera traduit en 4 langues en plus du français : l'anglais, l'espagnol, l'allemand et l'italien.

Publics cibles

Parce qu'il vulgarise de manière interactive et ludique la philosophie, **Philo** s'adresse à tous ceux en âge de comprendre les fondamentaux de la philosophie.

Son cœur de cible est avant tout les **lycéens** qui étudient la philosophie en terminal et qui passent le bac en fin d'année.

Le jeu s'adresse également aux plus jeunes qui aimeraient s'initier à la philosophie avant de l'étudier en cours.

Philo n'oublie pas les adultes, qui souhaiteraient librement découvrir ou redécouvrir la philosophie différemment et en s'amusant. Si vous n'avez jamais rien compris à la Critique de la raison pure d'Emmanuel Kant ou que vous n'avez même jamais tenté d'ouvrir le livre par peur que votre cerveau vous accuse de l'avoir terrorisé, alors jouez à **Philo**, vous allez voir, c'est tout de suite beaucoup plus clair !

Positionnement sur le marché

Lorsque l'on recherche sur le Play Store ou sur l'App Store une application ou un jeu de philosophie on tombe uniquement sur des applications "scolaires" qui proposent simplement une liste de citations ou un recueil de textes philosophiques.

Philo est donc le premier visual novel d'enseignement de philosophie sur téléphone.



A propos de nous, Pocket Story

Pocket Story est née de l'association de deux anciens collègues Maxime Lidolff et Antoine Eschenbrenner dont l'ambition a été de développer des histoires interactives grand public sur mobiles. Le premier a précédemment travaillé 3 ans au siège d'Ubisoft sur des gros titres comme la licence Watch Dogs et le second 3 ans chez TapNation, un des leaders français du jeu mobile, avant de tous les deux mettre en commun leur savoir-faire pour créer des expériences ludiques innovantes et immersives.



Philo est déjà disponible sur les stores !

Pour plus d'informations, n'hésitez pas à nous contacter par mail à :

contact@pocketstory.life

Ou par téléphone, Maxime Lidolff, Directeur créatif au :

06 78 82 86 35