



POSITIONNEMENT STRATÉGIQUE INTERNATIONAL D'UN STUDIO DE DÉVELOPPEMENT DE JEUX VIDÉO EN RÉALITÉ VIRTUELLE

* * *



Entreprise : **IKIMASHO**

Période : **2023 – 2024**

Tuteur entreprise : **Yann Suquet**

Lieu : **3 place André Malraux 75001 Paris**

* * *

IKIMASHO

Ikimasho est un studio parisien de développement de jeux vidéo en réalité virtuelle fondé en 2017. Nous avons sorti notre premier jeu, Star Shaman, en octobre 2020 et reçu deux nominations au festival Raindance (Best Debut et Best Music).

Nous travaillons actuellement avec Sony Interactive Entertainment of America sur notre deuxième jeu, Tiger Blade. Tiger Blade est un hommage au cinéma d'action coréen et est un titre de lancement du nouveau casque VR de Sony, le PlayStation VR 2. La sortie est prévue pour le premier trimestre 2023.

La vision ultime et largement partagée de la réalité virtuelle est de vivre une aventure d'action épique avec ses amis dans un monde ouvert, vaste et persistant et d'y passer autant de temps à socialiser qu'à jouer – GTA Online ou World of Warcraft en VR.

Cependant, le marché de la réalité virtuelle n'est pas encore assez important pour soutenir ce niveau d'investissement.

À Ikimasho, notre stratégie est incrémentale : tous les 2 ans, nous publions un nouveau jeu qui teste de nouvelles hypothèses de marché et d'interactions, et capitalise sur les enseignements des titres précédents. Avec chaque jeu, nous continuons également à développer notre pipeline technologique qui deviendra à terme notre moteur de jeu propriétaire dédié à la réalité virtuelle.

Jeu après jeu, nous nous rapprochons de la construction des premiers mondes VR persistants.

Descriptif du projet

Le marché des jeux vidéo en réalité virtuelle est en plein essor et place les créateurs de contenus comme IKIMASHO en position de force. En effet, le rythme d'adoption des casques est plus rapide que celui de la création de contenu, ce qui pousse les fabricants de casque à se battre pour attirer les meilleurs contenus sur leur plateforme.



S'ajoute à cela des dynamiques de marché aussi diverses que complexes comme l'apparition de nouveaux fabricants souvent venus d'Asie, les bonds technologiques (processeurs, lentilles, ...), l'évolution des stratégies des principaux fabricants (Meta, Sony, PICO, ...), le cadre juridique des différents territoires, l'évolution des attentes des consommateurs (par genre, par région, par type d'exploitation, par technologie, ...), etc.

Dans ce contexte, un studio de taille moyenne comme IKIMASHO se doit de choisir les meilleures opportunités pour maximiser les revenus à court terme et de s'engager dans les décisions stratégiques les plus prometteuses à long terme.

Méthodologie envisagée

En lien direct avec les cofondateurs, l'apprenti travaillera au développement d'outils de compréhension du marché et de veille stratégique qui permettront d'affiner et d'ajuster en permanence la stratégie du studio.

Profil(s) recherché(s)

À partir d'avril 2023, nous recherchons une étudiante ou un étudiant intéressé(e) par le domaine des jeux vidéo, avec un subtil esprit d'analyse et de synthèse et un intérêt pour la stratégie de développement internationale dans le domaine du divertissement et des nouvelles technologies.