JEUX VIDÉO

All4One... et tous pour un!

Elles sont neuf start-up issues de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin). Neuf illustrations de la créativité et du désir d'entreprendre des auditeurs et auditrices et anciens auditeur.rice.s du Conservatoire, et autant de jeux vidéo commercialisés ou en passe de l'être. Pour accompagner ses diplômés et leur permettre de conduire leur projet jusqu'à la commercialisation, l'école vient d'ouvrir un incubateur dédié.

Qu'ils soient formés au sein du master jeux et médias interactifs numériques (JMIN) ou du mastère spécialisé jeu vidéo et transmédia « Interactive Digital Experiences » (IDE) en partenariat avec l'École des Gobelins, les étudiant.e.s de l'Enjmin s'illustrent souvent par des projets de jeu plus ou moins aboutis. « *Ces projets font partie de leur apprentissage. Chaque année du cursus de master est axée sur* ***la réalisation d'ébauches de jeux avec des équipes pluridisciplinaires****, comprenant des étudiants issus des six spécialités de l'école :* ***game design, conception visuelle, conception sonore, programmation, ergonomie et pilotage de projet***», énumère **Stéphane Natkin, directeur de l'Enjmin et professeur du Cnam, chaire Systèmes multimédia**. Ils réalisent alors des vertical slices, c'est-à-dire des sections du jeu représentatives de l'expérience finale, que certains souhaitent continuer à développer une fois leur diplôme en poche. Depuis la création de l'école en 2005, **plusieurs jeux vidéo ont ainsi été produits et commercialisés,** au sein de grands studios comme de façon indépendante.

Jeux ludiques et serious games à destination des enfants comme des adultes…

Ce choix de l'indépendance, neuf groupes d'anciens élèves l'ont récemment fait. Constitués en start-up, les voici chacun.e à la tête de leur studio de conception numérique. ***Witty Wings*** est sans doute celui qui a fait le plus parler de lui : dédié à l'apprentissage de la lecture, son jeu sur tablette, ***SwapTales : Léon !*** a remporté le prix du concours de création de jeu vidéo au *Monaco Anime Game International Conferences*, puis un financement du Centre national du cinéma. À ses côtés, ***Even[0]***, ***Ascent Spirit***, ***Narcosis***, ***A Normal Lost Phone***, ***Prismatik***, ***DragoDino***, ***FairyTellMe*** **ou** ***Histoires animées*** sont autant de**jeux originaux,**véritables illustrations de la créativité et du désir d'entreprendre des anciens de **l'Enjmin**. Mais aussi de la diversité des approches puisqu'ils proposent autant **des jeux pour enfants que pour adultes, des jeux ludiques que des serious games.**

All4One, un incubateur pour soutenir la créativité

« *Certains de ces jeux n'ont pu voir le jour que six à sept ans après la sortie d'école de leurs créateurs. Aussi, nous réfléchissons depuis plusieurs années au* ***modèle économique qui nous permettra d'aider ces jeunes concepteurs.*** *Notre but est de montrer****la capacité de création des sociétés issues de l'école*** », indique Stéphane Natkin. C'est ainsi que l'incubateur ***All4One*** atout récemment vu le jour au sein de **l'Enjmin**, à Angoulême, sur le Campus Image. Il accueille d'ores et déjà **une première start-up, Ebim,** qui s'apprête à lancer le jeu***Ascent Spirit.*** Là, les concepteurs bénéficient de prêt de matériel, de licences de logiciels, de conseils de professionnels et d'enseignants, ainsi que de séances de coaching liées à la création d'entreprise (conseils juridiques, techniques, comptable, marketing). « *Pour cela, nous nous appuyons sur les savoir-faire et les ressources de l'incubateur du Cnam à Paris ainsi que ceux de la Fondation du Cnam* », note **Axel Buendia**, responsable de l'incubateur et professeur à l'Enjmin. Dotés du **statut d'étudiants entrepreneurs,** les jeunes startuppers effectueront notamment leur stage de fin d'études au sein de l'incubateur. Il leur faudra ensuite en moyenne un an pour finaliser leur jeu.

À l'affût de toutes les belles opportunités, le Cnam s'est associé avec le **Cologne Game Lab** et le programme d'accélération allemand **Spiel Fabrique.**« *Nous avons la volonté de développer des projets provenant des deux écoles », confie Stéphane Natkin. Encore en phase de lancement, l'incubateur cherche aujourd'hui des financements et des sponsors intéressés par cette belle aventure. « Nous nous adressons à de petites équipes débutantes, qui produiront des jeux courts* », signale Axel Buendia. Et, si pour l'instant seuls sont accueillis des projets de l'Enjmin et du Cologne Game Lab, à termes ce programme pourra s'ouvrir aux étudiants d'autres écoles. À suivre…



10 novembre 2016

L'incubateur All4One

Découvrez le premier studio de jeux vidéo accueilli au sein de l'incubateur All4One : Ascent spirit

Les Échos : Un incubateur pour aider les étudiants à monter des startups

Et accédez aux jeux réalisés par nos élèves :

Léon !

Even[0]
Ascent Spirit
Narcosis
A Normal Lost Phone
Prismatik
DragoDino
FairyTellMe
Histoires animées

voir le site du Cnam-Enjmin