



## Bandai Namco s'allie à la startup française ISKN pour s'adresser aux enfants



Le géant japonais du jeu vidéo et la jeune société grenobloise vont commercialiser cette année un produit à destination des 6-12 ans utilisant la technologie de «l'interaction augmentée».

Le géant japonais du jeu vidéo Bandai Namco veut défricher de nouveaux terrains. «Nous avons pour feuille de route qu'au moins 10% de notre chiffre d'affaires européen d'ici 2024 ne soit pas lié à nos activités dans le jeu vidéo», explique Hervé Hoerdts, directeur de la publication chez Bandai Namco Europe. C'est dans cette optique que la société annonce ce lundi un partenariat avec une start-up grenobloise spécialisée dans «l'interaction augmentée», ISKN. Objectif, créer «un écosystème de divertissement novateur» à destination des enfants et de leurs parents, dont la sortie est prévue pour cette année.

Le produit en question sera dévoilé le 24 juillet à New York lors du salon Sweet Suite organisé par le média The Toy Insider. Cet événement annuel réunit journalistes et influenceurs afin de leur présenter en avant-première les nouvelles gammes de jouets de plus de 70 fabricants. «Faire cette annonce lors de cet événement souligne à quel point il s'agit d'un investissement important pour Bandai Namco. Nous avons une vision sur dix ans pour ce produit très innovant», poursuit Hervé Hoerdts. L'objet sera lancé aux États-Unis puis en Europe, «mais le marché américain devrait peser 50% des ventes», estime-t-il. Ce mystérieux objet n'exploitera pas les licences de Bandai-Namco comme PacMan, Dragon Ball ou Naruto.

www.lefigaro.fr  
Pays : France  
Dynamisme : 0



Page 2/2

[Visualiser l'article](#)

### Renforcer Bandai Namco à l'étranger

Ce produit s'adressera en premier lieu aux 6-12 ans et à leurs parents. «Nous voulons réunir toute la famille autour d'une expérience amusante», indique Jean-Luc Vallejo, PDG de ISKN. Cette start-up fondée en 2010 a conçu la Slate, un support qui permet de dessiner en voyant son dessin automatiquement numérisé. La Slate est une sorte de tablette graphique qui conserve l'expérience traditionnelle du «papier-crayon». ISKN a levé en septembre 10,5 millions d'euros auprès de fonds comme CM CIC, iXO Private Equity ou Partech, afin de «devenir la technologie de référence dans le monde de l'interaction augmentée». La Slate fonctionne en effet grâce à une bague aimantée, à glisser sur un crayon ou feutre, qui reconnaît les mouvements de la main. ISKN veut multiplier les produits permettant de faire interagir des objets réels dans le champ virtuel. Le produit en développement avec Bandai Namco fait partie de cette stratégie.

Bandai Namco a engrangé en 2018 près de 6 milliards d'euros de chiffre d'affaires, dont 4,8 milliards proviennent des activités au Japon. La société a décidé de se renforcer à l'étranger, où se trouvent ses relais de croissance. Outre les diversifications, Bandai Namco souhaite aussi que son catalogue de jeux vidéo soit constitué à l'avenir de 50% de productions américaines ou européennes .