



Dossier
L'Alimentation des tout petits.

Entretien
Les jeux dangereux à l'école.

Psycho
Mon enfant est-il "ACCRO"?

NUMÉRO SPÉCIAL

QUE FONT NOS ENFANTS SUR LE WEB ?

CE MAGAZINE VOUS EST OFFERT PAR



GÉNÉR@TION INTERNET

NUMÉRO SPÉCIAL GÉNÉR@TION INTERNET **CULTURE Mômes**.....

JEU VIDÉO : Success Story

UBISOFT : JEUX DE SOCIÉTÉ

Chaque année plus de 30 millions de jeux vidéo sont vendus dans l'hexagone... Ubisoft, société française qui fête ses 20 ans cette année, est l'un des acteurs majeurs de ce business.

Olivier VAN CAEMERBÈKE



Yves GUILLEBOT, PDG d'UBISOFT.

Même les moins habiles avec un joystick entre les mains ont entendu parler d'Ubisoft ou de ses jeux devenus cultes : Myst, Prince of Persia, Rayman... La société française est l'un des acteurs majeurs de cette industrie du jeu vidéo qui pèse de plus en plus lourd dans l'économie. Selon l'institut de conseil et d'étude marketing GFK, en 2004 le chiffre d'affaires des jeux et consoles a dépassé celui des recettes des salles de cinéma françaises ! Ubisoft n'est pas pour rien dans cette croissance. Quatrième éditeur indépendant au monde (hors Japon), le groupe emploie 3600 personnes dans 21 pays, possède son réseau de distribution dans 55 pays ainsi que 12 studios de création. Pour l'exercice 2005-2006, son chiffre d'affaires atteint les 547 millions d'euros. La société fête cette année ses 20 ans. L'occasion pour nous de revenir sur son histoire qui est aussi celle de cinq frères : Claude, Michel, Gérard, Christian et Yves Guillemot.

DES HOMMES, DES POMMES ET DES PUCES

Si Apple et Microsoft sont nés, selon la légende, dans des garages, l'aventure d'Ubisoft commence, elle, dans un grenier à pommes.

Carentoir, dans le Morbihan, en 1984. Les parents Guillemot tiennent un petit supermarché de produits

destinés à l'agriculture (engrais, semences, etc.). Lorsque, après avoir achevé ses études, Michel Guillemot rejoint l'entreprise familiale, il commence par l'informatiser... "Mon frère avait découvert l'informatique à l'Edhec, se souvient Yves, PDG d'Ubisoft, son savoir-faire est né là."

Dans le milieu des années 80, l'informatique personnelle est encore balbutiante mais déjà très tendance. Beaucoup d'adolescents possèdent un TO7, ZX 81, un TI 99, un Amstrad ou un Commodore 64. Michel Guillemot décide donc de vendre dans le magasin de ses parents quelques-unes de ces « bécanes ». Et ça marche ! Les frères Guillemot qui ont tous fait de hautes études commerciales, sentent que le marché du software, comprenez les logiciels qu'utilisent ces ordinateurs et consoles de jeux, va exploser. Michel crée alors **Guillemot International**, une société installée dans un hangar à pommes qui vend par correspondance des jeux importés d'Angleterre. Toute la fratrie s'implique et le réseau de distribution prend vite de l'ampleur. Les Guillemot franchissent alors une étape décisive en devenant éditeur. C'est la naissance d'Ubisoft en 1986, une société qu'ils basent à Paris et dont Yves prend les commandes.

"J'habitais déjà la capitale où je m'occupais de placer nos produits dans les groupes de distribution comme Carrefour ou Auchan", raconte Yves, le PDG. "Dès l'origine, **Ubisoft** a eu une petite structure interne de création de jeux, mais elle produisait peu et nous travaillions surtout avec des auteurs indépendants". **Ubisoft** est encore une PME modeste, mais elle est la représentante française de gros éditeurs étrangers. Yves Guillemot est en première ligne pour voir le potentiel économique du business du jeu. Afin de distribuer les produits au-delà de l'hexagone, les premières filiales voient le jour dès 1991 en Grande-Bretagne, en Allemagne puis aux USA. "C'était une nécessité économique, une question de survie, explique le PDG. Nous devions commercialiser nos jeux partout dans le monde afin d'en amortir les coûts de développement. La concurrence était rude, nous n'étions ni les premiers, ni les seuls en France. D'ailleurs peu des petites structures françaises de l'époque ont survécu."

Si **Ubisoft** a si bien « survécu », c'est que la société s'est constamment développée. Comme dans les jeux d'aventure où le héros gagne des points en acquérant de nouvelles armes, Ubisoft va prendre une nouvelle

FAMILLE, JE VOUS AIME

Cet accroc dans l'indépendance n'a pas empêché les frères de continuer à tenir les rênes du groupe.

Les liens familiaux sont d'ailleurs au cœur même du « système Guillemot ». Les cinq frères se sont répartis les directions des différentes sociétés nées en marge d'Ubisoft. Claude est PDG de **Guillemot Corporation** (vente de matériel informatique) Michel est à la tête de **Gameloft**, (conception de jeux pour téléphone), Gérard dirige **Longtail Studios** à New York et Québec (également des jeux pour portables). Enfin, Christian est le PDG de **Guillemot Ventures** (société qui prend des parts dans les start-up prometteuses).

"Nous sommes solidaires depuis le premier jour", insiste Yves Guillemot. "En 1986, mes frères et moi avons accepté de travailler pour **Ubisoft** en étant peu rémunérés. Or, bien souvent, le manque de cadres de haut niveau fait cruellement défaut aux nouvelles petites entreprises ! Encore aujourd'hui, nous avons tous la même participation dans nos cinq sociétés respectives et aussi le même niveau de rémunération".

Lorsqu'ils étaient enfants, Yves et ses frères aimaient jouer aux jeux de société, leur préférence allant à Risk, Richesses du Monde et au Monopoly. S'il continue à s'amuser, le terrain de jeux du PDG est aujourd'hui le monde et les billets n'ont rien de factice.

"Créer des jeux vidéo est un défi permanent car notre public est exigeant et parce que la technologie évolue sans cesse. Aujourd'hui, notre objectif est de consolider nos acquis et de renforcer notre présence sur certains secteurs, notamment celui des jeux de rôle".

UBISOFT France : www.ubi.com/FR



RAYMAN (et les lapins crétins), le héros du jeu français le plus vendu au monde.

dimension en ouvrant ses premiers grands studios de création de jeux à Paris et à Bucarest en 1992. "Le studio parisien fut une étape importante. Lorsque nous avons monté la première équipe de création six ans plus tôt, nous avons embauché des professionnels expérimentés. Cette fois, avec Gérard et Michel montés à Paris pour gérer ces studios, nous avons décidé de recruter de jeunes diplômés directement dans les grandes écoles françaises et de les former à notre vision du jeu et à notre niveau d'exigence". Choix décisif qui donnera naissance à la «patte» **Ubisoft**. En 1995, la société sort son jeu le plus célèbre, Rayman, qui sera décliné pour toutes les consoles et PC de l'époque. Le succès dépasse les prévisions les plus optimistes. Rayman deviendra le jeu français le plus vendu au monde (17 millions d'exemplaires à ce jour). Le personnage de cette aventure n'a pas été abandonné en route, puisqu'en novembre de cette année sort un nouveau volet de ses aventures : «**Rayman contre les lapins crétins**». Le petit bonhomme sans bras ni jambes devra cette fois se faire danser de rap, de rock et de disco pour contrer l'invasion des sauvages lapins. Fort du succès rencontré par ses créations, entre 1996 et 1998, **Ubisoft** ouvre de nouveaux studios en Chine, au Québec, au Maroc, en Espagne et en Italie. Des filiales voient aussi le jour à Hong Kong, aux Pays-Bas et au Danemark en 1998. Bref, tout est bien... Mais, à l'instar de ce qui arrive dans les jeux vidéo d'aventure, le danger va surgir de là où on ne l'attendait pas. Le 15 décembre 1998 est mis en ligne le site Internet «**UbiFree**». Celui-ci se présente comme le premier syndicat virtuel et se fait le porte-voix de salariés mécontents. Ils y dénoncent notamment des salaires horaires abusives, trop de contrats précaires, l'absence de service du personnel et de comités d'entreprise, etc. L'événement est très médiatisé. L'image d'Ubisoft, alors à son zénith, prend un coup. "Des coups, il y en a eu beaucoup d'autres bien avant UbiFree, nuance Yves Guillemot. Se faire une place sur le marché ou surmonter l'échec commercial de certains jeux, était encore plus difficile. Mais il y a eu à l'époque d'UbiFree, notre société connaissait une croissance forte qui nous avait éloignés du quotidien de nos salariés... C'est une étape de notre histoire ; elle nous a fait mûrir". En 2003, **Ubisoft** fête ses 100 millions de jeux vidéo vendus. Un «ogre américain» va alors être séduit par la belle Française. L'ogre, c'est **Electronic Arts**, le numéro 1 mondial du jeu qui, en 2004, avec force dollars, s'empare de 20% du capital d'Ubisoft. "Ce fut difficile, nous ne l'avions pas invité", reconnaît Yves Guillemot. "Mais il faut aussi voir les aspects positifs. D'abord, la valeur de l'entreprise a doublé, ensuite cela a renforcé notre notoriété. Si le plus gros acteur du marché veut s'emparer de vous, c'est que vous avez quelque chose que les autres n'ont pas !"