



Nord
Franche-Comté
Belfort - Montbéliard

UNIVERSITÉ
FRANCHE-COMTÉ

Sommaire

Sommaire	3
1. Présentation de l'entreprise (Quentin)	4
2. Services de l'entreprise (Valentin)	5
2.1 Produits et services	5
2.2 Relations sur le marché	5
3. Organisation d'Arkane Studio	6
3.1 Activités, hiérarchie et relations (Mehdi)	6
3.1.1 Activités	6
3.1.1.1 Activités et services internes	6
3.1.1.2 Zones de travail	7
3.1.2 Mode de travail	7
3.1.2.1 Travail de groupe	7
3.1.2.2 Importance des Seniors	7
3.1.2.3 Hiérarchie	7
3.2 Environnement de travail (Maiken)	7
3.2.1 Avantages sociaux et conditions de travail	7
3.2.2 Opportunités professionnelles	8
4. Informations stratégiques, comptables et financières (Elena)	10
4.1 Evolution du chiffre d'affaires	10
4.2 Marchés	11
4.3 Résultat	11
4.4 Perspectives	12
5. Impact écologique (Quentin)	13
5.1 Le site	13
5.2 Les téléchargements	13
Sitographie	14
Annexes	16

1.Présentation de l'entreprise (Quentin)

Arkane Studios, créée en France le 12 octobre 1999^{1&2} par Raphaël Colantonio, est une Société par Actions Simplifiée Unipersonnelle (SASU) spécialisée dans le développement de jeux vidéo. Elle a établi sa présence avec succès sur deux continents, ayant actuellement deux studios situés à Lyon en France et à Austin, dans l'État du Texas, aux États-Unis. En 2010, elle a franchi une étape majeure de son parcours en étant rachetée par ZeniMax Media, un éditeur américain bien établi, avant d'être acquise par le géant de la technologie Microsoft en 2022¹.

Le studio lyonnais a acquis sa renommée grâce à son expertise dans le domaine des «simulateurs immersifs» (ou «immersive sims» en anglais), notamment en 2002 avec le lancement d'Arx Fatalis, un jeu d'aventure captivant. Cette réputation s'est consolidée avec le développement de la série «*Dishonored*», comprenant Dishonored, qui a vu le jour en 2012, et Dishonored 2, sorti en 2016¹. Malgré des retours positifs de la critique, ces jeux n'ont pas connu le succès commercial escompté, ce qui a incité le studio à réfléchir à sa stratégie future.

Suite à la démission du fondateur et à l'évolution de l'industrie du jeu, le studio français a pris un virage stratégique en s'éloignant de sa série à succès mitigé pour lancer «*Deathloop*», un jeu d'action et d'aventure. Ce choix s'est avéré payant, puisque le jeu a remporté plusieurs distinctions, notamment les prestigieux Game Awards et Pégases¹.

À partir de 2006, le studio américain a ouvert ses portes à la collaboration avec son homologue situé à Lyon, ce qui a donné naissance à de nombreux jeux passionnants. En 2017, ils ont sorti leur propre œuvre intitulée «*Prey*», qui a été saluée à la fois par la critique et le public, rencontrant un succès critique et commercial. Cependant, leur deuxième tentative, «*Redfall*», a déçu les critiques et s'est avérée un échec commercial. Cet échec peut être partiellement attribué à la réorganisation du personnel due à l'acquisition par Microsoft¹.

Avec 24 ans d'existence au compteur en 2020, Arkane Studios comptait 155 employés sous contrat, démontrant ainsi sa croissance et sa maturité dans l'industrie du jeu vidéo. Grâce à sa société mère, Microsoft, un géant du secteur numérique, Arkane Studios semble bénéficier d'une stabilité à long terme, pourvu que la société continue de maintenir des performances satisfaisantes sur le marché en constante évolution¹.

¹ Voir [document 1](#)

² Voir [document 2](#)

2. Services de l'entreprise (Valentin)

2.1 Produits et services

Arkane Studio³ est une entreprise de renom dans l'industrie du jeu vidéo, reconnue pour sa contribution à l'univers vidéoludique. Parmi les nombreuses créations de l'entreprise, on compte des titres qui ont acquis une popularité significative, tels que *Dishonored 1* et *2*, accompagnés de leurs packs de contenu additionnel, *Prey*, ainsi que *Deathloop*.

Grâce à son vaste éventail de compétences, allant de la conception de jeux à la composition de musiques et de bandes sonores, en passant par la conception graphique et bien d'autres domaines, Arkane Studio parvient à offrir aux joueurs du monde entier une variété de divertissements interactifs parfaitement adaptés à leurs goûts et préférences individuels.

Cette entreprise de renommée mondiale maintient ainsi une présence solide et constante sur le marché mondial du jeu vidéo, assurant ainsi un succès durable.

2.2 Relations sur le marché

Arkane Studios compte parmi ses principaux clients non seulement les joueurs passionnés, mais également des entreprises en quête de leur expertise, à l'exemple de Bethesda, avec laquelle ils ont collaboré sur le développement du jeu *Dishonored*.

Concernant les usagers, ils s'adressent principalement aux joueurs, qu'ils soient novices ou expérimentés. L'entreprise recourt à une variété de logiciels et méthodes au sein de leur processus de développement, tels que le C/C++, Maya, Python, MotionBuilder, Blender et Unreal Engine.

Du fait de sa renommée sur le marché du jeu vidéo, Arkane Studios fait face à une concurrence issue de l'ensemble des entreprises opérant dans ce secteur. Par ailleurs, en cas de besoin, l'entreprise peut également collaborer avec d'autres entreprises pour bénéficier d'une assistance supplémentaire dans la réalisation de ses projets.

³ Voir [document 3](#)

Organisation d'Arkane Studio

3.1 Activités, hiérarchie et relations (Mehdi)

3.1.1 Activités

3.1.1.1 Activités et services internes

- Développement de jeu : cette équipe est responsable de la conception, de la programmation et de la création du jeu lui-même. Cela inclut les concepteurs de niveau, les programmeurs, les artistes, les animateurs, etc.
- Conception de jeu : les concepteurs de jeu travaillent sur la mécanique du jeu, l'histoire, les niveaux, les personnages et d'autres aspects du jeu pour s'assurer qu'il est amusant et engageant.
- VFX et Animation : cette équipe est chargée de créer les visuels du jeu, y compris les modèles 3D, les textures, les animations, les effets spéciaux, etc.
- Scénario et narration : les scénaristes et les concepteurs de narration travaillent sur l'histoire du jeu, les dialogues des personnages et la création d'un univers cohérent.
- Tests de jeu (*Quality Assurance* - QA) : les testeurs de jeu jouent au jeu pour repérer les bogues, les problèmes de *gameplay* et fournir des commentaires aux développeurs⁴
- Marketing et communication : cette équipe s'occupe de la promotion du jeu, de la communication avec les médias et les joueurs, et de la création de campagnes publicitaires.
- Ressources humaines et administration : gère le recrutement, la gestion des employés, les ressources financières et l'administration en général.
- Gestion de projet : les chefs de projet veillent à ce que le jeu soit développé dans les délais et le budget imparti.
- Support technique : fournit une assistance technique aux joueurs pour résoudre les problèmes liés au jeu.
- Services informatiques : gère l'infrastructure informatique et les systèmes informatiques utilisés pour le développement du jeu.
- Juriste d'entreprise : gère les questions juridiques liées aux contrats, aux droits de propriété intellectuelle, aux litiges potentiels, et aux autres aspects légaux.⁵

⁴ Voir [document 1](#)

⁵ Voir [document 10](#)

3.1.1.2 Zones de travail

Arkane Studios a décidé en juillet 2006 d'ouvrir un second studio à Austin⁶, au Texas, pour étendre leur influence et recruter des talents locaux. Cela a permis à Arkane Studios de pouvoir travailler sur plus de projets tels que le *reboot* de *Prey* ou *Redfall*.

3.1.2 Mode de travail

3.1.2.1 Travail de groupe

Le développement de jeux chez Arkane Studios est principalement basé sur le travail d'équipe. Les jeux modernes sont des projets complexes qui exigent une multitude de compétences et d'expertise. Chaque membre de l'équipe a un rôle qui contribue à la réalisation du jeu. En conséquence, les développeurs de jeux, les programmeurs, les artistes, les designers, et d'autres professionnels travaillent en étroite collaboration pour créer un jeu cohérent et de haute qualité.

3.1.2.2 Importance des Seniors

Il est utile de préciser que les seniors chez Arkane Studios (et plus généralement dans le monde du développement de jeux vidéo) jouent un rôle crucial en fournissant l'expérience, l'orientation et l'expertise nécessaires pour créer des jeux exceptionnels. Leurs implications dans les tâches complexes et leur mentorat des employés plus jeunes souvent sans expérience et en *free-lance* sont des éléments clés de la réussite de l'entreprise.

3.1.2.3 Hiérarchie

Après avoir subi deux rachats consécutifs par ZeniMax, la maison-mère de leur éditeur Bethesda puis de Microsoft ⁶, Arkane Studios (dirigé par Dinga Bakaba) sont donc soumis aux décisions de ZeniMax qui sont soumis, eux aussi, aux décisions de Microsoft.

⁶ Voir [document 1](#)

3.2 Environnement de travail (Maiken)

3.2.1 Avantages sociaux et conditions de travail

Selon des témoignages⁷ de salariés d'Arkane Studios, les employés de l'entreprise bénéficient «d'horaires flexibles avec une prise de congé souple» «couplés avec des jours de récupération». Selon un d'eux, ce sont des conditions «très appréciables pour permettre de s'adapter aux impératifs de la vie quotidienne».

Le CSE et la direction seraient «actifs pour proposer des activités», et les employés auraient aussi accès à des jeux Microsoft de manière avantageuse. Mais aussi à des tickets restaurants, à un numéro d'aide juridique, une sécurité sociale totalement couverte et des remboursements partiels pour les activités sportives des employés.

Il est prouvé que le bonheur des salariés contribue à leur productivité⁸ et donc à la croissance économique de l'entreprise. De même, selon une étude⁹ 61% des employés considèrent le bonheur au travail plus important que le salaire.

Cependant à l'instar de différentes entreprises qui ont fait scandale, tel que le studio polonais CD Projekt Red, surmenant leurs employés en faisant du «crunch», le «crunch» étant le fait de faire des heures supplémentaires de manière forcée dans l'objectif de respecter une date limite, on retrouve des témoignages critiquant le management et la hiérarchie de l'entreprise et notamment de pratiquer ce-dit «crunch».

Il est possible de retrouver des témoignages⁷ d'anciens employés ou actuels parlant d'une «hiérarchie verticale avec peu d'autonomie laissée aux équipes», ou bien disant que «la gestion de production est le point noir» avec une «mauvaise communication, mauvaise gestion du temps, création de stress». La critique de la direction ayant «un besoin de contrôle permanent» semble être un point commun de beaucoup de témoignage. On retrouve aussi des mentions de népotisme et de positions problématiques quant au sujet des personnes LGBTQIA+ par le service des ressources humaines.

Evidemment ce sont des propos à nuancer. Mais il est possible d'affirmer que Arkane Studios est une entreprise cherchant à avoir une bonne image en offrant à ses employés des avantages non négligeables et un environnement de travail de qualité, mais qui conserve des positions désuètes et problématiques quant à la gestion de leur projet et au management de leurs équipes.

⁷ Voir [document 6](#)

⁸ Voir [document 5](#)

⁹ Voir [document 4](#)

3.2.2 Opportunités professionnelles

Arkane Studios a offert une multitude d'emplois à plus d'une centaine de personnes depuis sa création. Aujourd'hui elle offre toujours des emplois¹⁰ en faisant des annonces sur des plateformes dédiées telles que Indeed, sur le site de ZeniMax, ou encore directement sur Twitter¹¹. On trouve aussi des personnes ayant effectué leur stage chez Arkane Studios et ayant été embauchés par la suite.

Les personnes nouvellement embauchés ayant peu ou pas d'expérience sont encadrées par des seniors, et formées. Etant donné le grand nombre de jeunes actifs aspirant à travailler dans le jeu vidéo, il est difficile de trouver assez de personnes ayant assez d'expérience dans le domaine pour les encadrer. C'est pour cela qu'on retrouve notamment beaucoup d'offres de poste en qualité de senior.

De plus ces offres d'emplois sont étendues à divers domaines d'expertises, s'ouvrant alors à un large éventail de candidats potentiels. En effet, Arkane Studios a autant besoin de talents artistiques que techniques^{12&11}, ou encore managériaux. L'entreprise est alors une grande source d'opportunités pour des personnes d'horizons bien différents.

L'évolution de carrière semble normale et tout à fait possible selon les témoignages¹² d'anciens employés et actuels. Cependant on en trouve un mentionnant la pratique de népotisme de la part de la direction de Arkane Studios. Ce témoignage décrit les chemins de carrières comme «incertains et sujets à des décisions arbitraires de la part des hautes sphères». Mais il ne s'agit là que d'un seul témoignage et est donc sujet à interprétation.

Il est alors raisonnable de dire que Arkane Studios est une entreprise dynamique et active sur le marché, offrant des dizaines d'emplois avec des perspectives encourageantes pour le futur. L'encadrement par les salariés plus expérimentés assurent une formation continue pour ses plus jeunes employés. L'entreprise sait produire une main d'œuvre compétente pour la réalisation de ses produits, et sait répondre à l'ambition de ses équipes.

¹⁰ Voir [document 3](#)

¹¹ Voir [document 7](#)

¹² Voir [document 6](#)

Informations stratégiques, comptables et financières (Elena)

4.1 Evolution du chiffre d'affaires

L'entreprise Arkane Studio a changé plusieurs fois de mains, rendant alors difficile les recherches concernant l'évolution de son chiffre d'affaires. Les données avant 2015 sont presque toutes introuvables ou inaccessibles.

L'analyse du chiffre d'affaires du studio, bien que quelque peu spéculative, reste possible.

En 2010, le studio Arkane est racheté par Zenimax Media. En 2011, le chiffre d'affaires du studio était d'environ 5 millions d'euros. Après la sortie du jeu *Dishonored*¹³ en 2012, il est supposable que ce dernier ait augmenté de manière constante jusqu'en 2015.

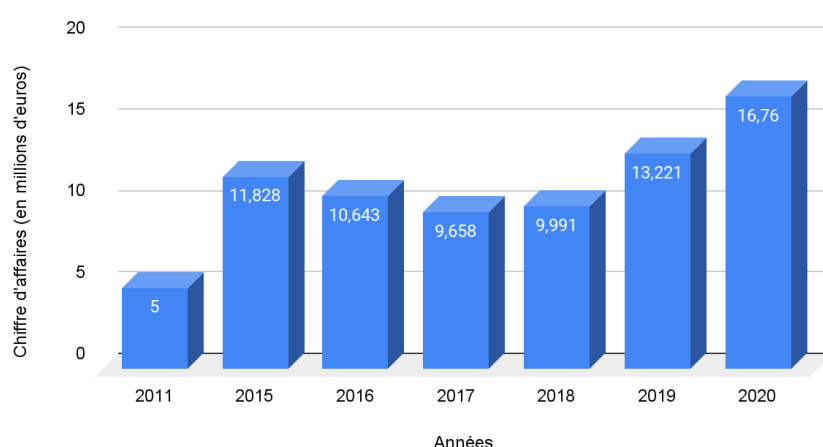
Cette augmentation a perdu en vitesse entre 2015 et 2017, puisque le studio n'a publié aucun jeu entre 2012 et 2016. Cependant, de fin 2016 à 2019, Arkane Studio publiera pas moins de 6 jeux, dont *Dishonored 2*¹ en octobre 2016, et *Prey*¹ en mai 2017, respectivement première et troisième meilleurs ventes du studio, générant un revenu net à hauteur de 37 millions d'euros pour ces deux jeux seuls.

Ces publications à la chaîne se reflètent sur le chiffre d'affaires du studio, puisque qu'après 2017, nous pouvons constater une augmentation constante du chiffre d'affaires du studio¹⁴.

Il est par ailleurs possible de supposer que cette augmentation va être pérenne, puisque le studio continue de publier des jeux, dont le titre *Deathloop*¹ en 2021 qui est la deuxième meilleure vente du studio, avec 20 millions de revenus net.

Enfin, en 2021, le rachat de Zenimax Media, et par conséquent du studio Arkane, par Microsoft¹⁵, pourra offrir une stabilité presque certaine à l'entreprise, et permet de maintenir l'augmentation du chiffre d'affaires du studio.

Evolution du chiffre d'affaires du studio Arkane



¹³ Voir [document 8](#)

¹⁴ Voir [document 9](#)

¹⁵ Voir [document 12](#)

4.2 Marchés

Le studio Arkane se place sur un marché très concurrentiel, avec pas moins de 1200 autres entreprises sur le marché du jeu vidéo.

Pour faire face à cela, le studio Arkane collabore avec Bethesda, une autre entreprise de jeu vidéo, significativement plus grande. Le studio profite par exemple de nombreux services¹⁶ de l'entreprise Bethesda, tels qu'une équipe de communication et de marketing, des équipes de testeurs et des équipes pour la création de vidéos promotionnelles. De plus, avant le rachat complet du studio Arkane par Bethesda, ces derniers ont apporté une aide financière au studio français afin de permettre l'aboutissement de leurs projets.

4.3 Résultat

Depuis sa création en 1999, le studio Arkane a publié 10 jeux. Tous ne sont pas de grands succès, mais aucun d'entre eux n'aura connu d'échec à proprement parler. Ils auront permis à l'entreprise de s'inscrire comme l'un des studio français le plus éminent. De plus, sa collaboration puis son rachat par l'entreprise Bethesda aura permis au studio de s'exporter à l'étranger, en particulier aux États-Unis.

Tableau récapitulatif des jeux produits par le studio Arkane¹⁷

Titre	Date de publication	Revenus net (en centaines de milliers d'euros)
Dishonored 2	11/11/2016	200
DeathLoop	13/09/2021	200
Prey	04/05/2017	170
Dishonored	08/10/2012	110
Dishonored : Death of the Outsider	14/09/2017	44
Wolfenstein : YoungBlood	25/07/2019	38
Dark Messiah of Might and Magic	25/10/2006	14
Prey : Typhon hunter	11/12/2018	2,3
Arx Fatalis	12/04/2002	1,6
Wolfenstein : Cyberpilot	25/07/2019	0,82

¹⁶ Voir [document 9](#)

¹⁷ Voir [document 8](#)

4.4 Perspectives

Après avoir changé de mains plusieurs fois, le studio Arkane se retrouve maintenant sous la protection de Microsoft. Ce rachat est un signe de stabilité pour le studio français. En effet, la maison mère est la deuxième entreprise la plus puissante, et l'entreprise a la plus forte croissance en 2022.

Le studio n'a pour le moment pas annoncé de nouvelles publications, mais il est fort probable que ces derniers, avec l'aide de Bethesda (appartenant aussi à Microsoft), travaillent sur de nouveaux projets, ou sur des suites de leurs titres phares. Arkane continuera aussi probablement de travailler avec d'autres studios, afin de les assister dans le développement de leurs projets.

Impact écologique (Quentin)

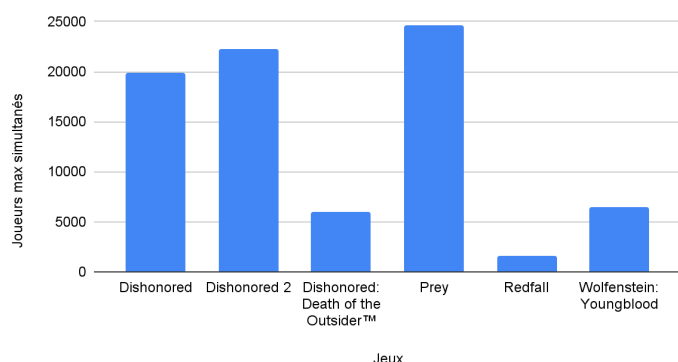
5.1 Le site

Un site web très intéressant, [website carbon calculator](#)¹⁸, nous permet d'évaluer les émissions de CO2 générées par un site internet sur une année, en se basant sur son nombre de visites mensuelles. En utilisant les données du site similar web, qui indique que le site d'Arkane Studios a reçu 44 400 visites le mois dernier, nous pouvons estimer que le site [arkane-studios.com/fr](#) produit une émission de 1 998,63 kg d'équivalent CO2 par an. Cette estimation suggère que le site est plus polluant que 96% des autres sites internet comparés par [website carbon simulator](#).

5.2 Les téléchargements

Arkane Studio développant des jeux dans une ère de jeux dématérialisé, il est donc normal de parler du téléchargement de ces derniers qui usent de la bande passante précieuse de nos jours.

Joueurs max simultanés par jeux



Jeux	Dishonored	Dishonored 2	Dishonored: Death of the Outsider™	Prey	Redfall	Wolfenstein: Youngblood
Nombre de Gigaoctets (Steam)	9	60	32	20	100	40

En multipliant le nombre de joueurs maximum observés obtenu grâce à Steam Charts pour cet échantillon de jeux par la taille respective en Gigaoctet on obtient un total de 2615782 Gigaoctet soit 2,6 Pétaoctets. Il est difficile d'estimer l'impact de ce trafic conséquent mais si un simple site internet émet autant de CO2 alors on ne peut qu'imaginer ce que tous ces téléchargements rejettent.

¹⁸ Voir [document 11](#)

Sitographie

Document 1 :

Contributeurs anonymes, «Arkane Studios», Wikipédia, dernière modification le 17/09/2023, consultable sur : [lien vers le site](#)

Cet article nous a permis d'avoir un point de vue général sur l'entreprise de récupérer des informations historiques sur les différents rachats et contextes de l'entreprises à travers le temps nous permettant alors de comprendre un peu plus en détail certains détails économiques

Document 2 :

«5 moments clés de l'histoire d'Arkane» Joe Rybicki le 8 mai 2022, [Bethesda.net](#)

Cette article nous a permis d'établir l'historique de l'entreprise Arkane et studio et de trouver des informations complémentaires ou de confirmer celle trouvait précédemment

Document 3 :

Equipe d'Arkane Studios, «Arkane Studio», consultable ici : [lien vers le site](#)

Le site d'Arkane Studio a permis de fournir des exemples des jeux créés par l'entreprise, ainsi que des informations sur leurs méthodes de travail, leurs principaux clients et leurs usagers. Mais aussi des informations par rapport à leurs offres d'emplois et donc de leur dynamisme sur le marché du travail.

Document 4 :

Rédacteur Sciences Po, «Il était une data: 61% des salariés considèrent que le bonheur au travail est plus important que le salaire», Sciences Po Executive Education, 23/06/2022, consultable à l'adresse : [lien vers le site](#)

Cet article a été utile pour jauger l'importance d'un environnement de travail de qualité pour les salariés, et donc l'attraction de Arkane Studios pourrait avoir sur le marché du travail et aussi la productivité de ses employés.

Document 5 :

Salomé de Véra, «C'est prouvé, être heureux au travail améliore la productivité», Huffington Post, 22/03/2014, consultable à l'adresse : [lien vers le site](#)

En lien avec la précédente source de Sciences Po. Cet article nous a permis de comprendre l'importance du bien être au travail et donc l'attractivité d'Arkane Studios grâce à ses conditions de travail, mais surtout la meilleure productivité engendrée.

Document 6 :

Auteurs anonymes, «Avis sur Arkane Studios», GLASSDOOR, dernière mise à jour le 27/09/2023, consultable à l'adresse: [lien vers le site](#)

Ce site web a été très utile pour recueillir divers avis et notamment des témoignages d'ex-employés et employés actuels de Arkane Studios. Ces témoignages nous ont

fourni une multitude d'informations sur les conditions et l'environnement de travail, ainsi que sur les avantages sociaux dont bénéficient leurs salariés.

Document 7 :

Community Manager de Arkane Studios, «*WE ARE HIRING!*», Twitter, 28/07/2023, consultable à l'adresse: [lien vers le site](#)

Ce post sur Twitter nous a permis d'établir avec certitude que Arkane Studios cherchait à recruter très récemment. Mais aussi de voir la diversité des emplois proposés, et donc l'étendue des secteurs touchés par Arkane.

Document 8 :

Game Stats Arkane Studios - Auteur·e inconnu·e, consultable à l'adresse : [site GS](#)

Cet article a permis d'obtenir les statistiques des ventes des titres du studio Arkane, tels que leurs dates de publication, le prix de vente des jeux, le revenu généré par chaque jeu et leurs éditeurs.

Document 9 :

Marco Mosca pour Challenge's - «Jeux vidéo : Arkane Studios décroche le gros lot avec Dishonored», 24/10/2012. Consultable à : [Challenges Arkane Studios](#)

Cet article est très pertinent pour comprendre l'ancienne collaboration entre l'entreprise Bethesda et le studio Arkane, il permet en particulier d'entrevoir comment le rachat d'Arkane a été abordé.

Il est aussi pertinent pour comprendre le fonctionnement du studio arkane, et son processus de développement

Document 10 :

«Les métiers et l'emploi dans les jeux vidéos», 19/09/2023, *Onisep*. Consultable à l'adresse: [onisep](#)

Cet article nous est apparu pertinent car il s'agit là d'un document de l'Onisep (Office national d'information sur les enseignements et les professions) qui regroupe un grand nombre de métiers du développement de jeu tout en précisant leur rôles, responsabilités etc.

Document 11 :

Website Carbon Calculator, consultable à l'adresse : [Website Carbon Calculator](#)

Ce site permet de calculer l'empreinte carbone de n'importe quel site internet, il nous a été utile pour calculer l'empreinte carbone du site d'Arkane Studio

Document 12 :

Pappers, dernièrement modifié le 12/10/2023 - [Pappers - Arkane Studios](#)

Ce site nous a permis de connaître le chiffre d'affaires d'Arkane depuis 2015. Nous avons aussi pu obtenir différents documents juridiques, les comptes annuels d'Arkane Studios et la liste de ses dirigeants. Cela s'est avéré utile lors de l'analyse économique du studio, et de l'étude de son histoire.

Annexes

Sommaire des annexes

Sommaire des annexes	16
Arkane, l'un des derniers bastions du jeu vidéo français, résiste à Lyon	17
Arkane Studios (Document 1)	18
Jeux vidéo : Arkane Studios décroche le gros lot avec Dishonored (Document 9)	23
Les métiers et l'emploi dans le jeu vidéo (Document 10)	25
Résultats du Site Arkane Studio sur Website Carbon Calculator	27
Arkane Studios, vingt ans de jeux vidéo	28
5 MOMENTS CLÉS DE L'HISTOIRE D'ARKANE (Document 2)	32
IL ÉTAIT UNE DATA : 61% DES SALARIÉS CONSIDÈRENT QUE LE BONHEUR AU TRAVAIL EST PLUS IMPORTANT QUE LE SALAIRE (Document 4)	36
C'est prouvé, être heureux au travail améliore la productivité (Document 5)	38
Avis sur Arkane Studios (Document 6)	39

Arkane, l'un des derniers bastions du jeu vidéo français, résiste à Lyon

Auteur : Julia Beaumet

Date : 20/06/2012

Site : [Le progrès](#)

Texte :

Contrairement à la toile de fond de son nouveau jeu, Dishonored prévu dans les rayons le 12 octobre prochain, l'actualité et l'avenir proche du studio de développement Arkane montre des signes autrement plus rassurants.

Avec une équipe de 70 salariés et près de 5 millions d'euros de chiffre d'affaires en 2011, le studio profite du soutien d'un grand groupe américain Zenimax, la maison mère de Bethesda. Créé en 1999 par Raphaël Colantonio, avec d'anciens salariés d'Electronic Arts et d'Atari, l'un des derniers studios lyonnais conserve toute la philosophie qui fait, aujourd'hui encore, sa renommée : des jeux immersifs, dans des mondes simulés où tout est possible. Si le jeu de rôle Arx Fatalis, sorti en 2002, a conféré une première reconnaissance professionnelle au studio, les joueurs ont complètement fondu pour Dark Messiah of Might and Magic en 2006, attirés par un univers très poussé. Deux tremplins qui n'auront pourtant pas épargné une série d'échecs à Arkane : « Ces succès avaient initié de nouvelles collaborations avec des éditeurs et développeurs comme l'américain Valve. Nous avons également travaillé sur un jeu imaginé par Steven Spielberg, LMNO... Il n'a finalement pas vu le jour », explique Romuald Capron. Entre-temps en 2006, Raphaël Colantonio monte un studio à Austin au Texas, un spot bien connu des développeurs de jeux vidéo : « Le but était de se rapprocher des principaux éditeurs de jeux basés aux Etats-Unis mais aussi de recruter des profils que l'on ne trouve pas en Europe comme des programmeurs dotés d'une forte expertise », poursuit le directeur général. Aussi lorsque le groupe américain Zenimax – maison mère de Bethesda – propose de racheter le studio lyonnais en août 2010, l'occasion est trop belle pour la refuser. « Développer un jeu coûte entre 10 et 30 millions, il faut avoir les reins solides. Or notre situation était devenue risquée suite à l'annulation de plusieurs projets », souligne le passionné de jeux vidéo. Encore très concentré sur la sortie de Dishonored à la rentrée, Romuald Capron dit ne pas être en mesure de citer de nouveaux projets mais l'équipe devrait assurément grandir : « Notre chiffre d'affaires restera sensiblement le même. Cependant, une nouvelle génération de consoles arrive sur le marché. Plus puissantes, elles permettront de proposer des personnages davantage fouillés, logiquement notre effectif devrait grossir autour du noyau dur d'experts déjà en place. Nous irons chercher ces talents localement, en Europe et bien au-delà ». Visiblement confiant en l'avenir, Romuald Capron considère que le secteur du jeu vidéo possède un potentiel énorme car, dit-il, « ce n'est pas un sous-loisir mais un marché d'avenir ». À condition que la France « facilite le business » dans ce secteur, comme on l'observe au Québec, en Suède ou en Corée

Arkane Studios (Document 1)

Auteur : Contributeurs anonymes

Date : 17/09/2023

Site : [Wikipedia](https://fr.wikipedia.org/wiki/Arkane_Studios)

Texte :

Arkane Studios est une société française de développement de jeux vidéo créée en France en 1999, et dont les deux studios sont établis à Lyon ainsi qu'à Austin, aux États-Unis. L'entreprise se fait dans les années 2000 et 2010 un nom dans le genre des immersive sims, des jeux d'aventure à la narration particulièrement immersive. Elle est rachetée par l'éditeur américain ZeniMax Media en 2010, puis par la multinationale informatique Microsoft en 2022.

Le premier studio d'Arkane, fondé à Lyon en 1999, se fait connaître avec le jeu d'aventure Arx Fatalis (2002), qui lui vaut l'attention de l'industrie. Après diverses collaborations pour des studios externes, l'équipe lyonnaise s'illustre en particulier dans trois productions prenant place dans un même univers steampunk, qui deviendra la franchise Dishonored : les sorties du premier opus (2012), puis de Dishonored 2 (2016) et Dishonored : La Mort de l'Outsider (2017) sont à chaque fois des succès critiques, bien que leurs résultats commerciaux soient décevants. En 2021, le studio lyonnais s'écarte de cette licence et des mécaniques de jeu qui lui étaient propres en publiant Deathloop, jeu d'action-aventure qui remporte plusieurs Game Awards et Pégases.

En 2006, l'équipe de fondateurs ouvre un second studio aux États-Unis, à Austin, qui après avoir collaboré aux projets de l'équipe lyonnaise, développe en son nom propre le thriller dans une station spatiale Prey (2017) et le jeu de tir coopératif Redfall (2023). Si le premier est très bien reçu par la critique et semble confirmer la qualité de la marque Arkane à l'étranger, le second est un échec critique et commercial, dont la couverture médiatique révèle notamment une très importante rotation de l'emploi dans le studio texan et soulève des doutes sur la stratégie de Microsoft en tant qu'éditeur de jeux vidéo.

Historique

Studio à Lyon (depuis 1999)

Situation

À partir des années 2010, le studio lyonnais occupe un étage d'une ancienne sucrière dans le quartier de la Confluence.

Le studio situé à Lyon, en France, est le premier fondé par Arkane. À ses débuts et dans les années 2000, il se situe dans le centre-ville, dans le quartier de la Part-Dieu⁴. Dans les années 2010, les équipes changent de locaux et s'installent dans le quartier de la Confluence⁵, dans une ancienne sucrière où le studio occupe

un étage entier. Dans cet aménagement en open space de 1200 mètres carrés, les équipes de développeurs sont réunies par discipline (artistes, programmeurs, etc.)⁴.

Débuts

Raphaël Colantonio (à droite), fondateur d'Arkane et directeur de la plupart des jeux ; Julien Roby, producteur exécutif. Tous deux finissent par quitter Arkane puis fonder un studio indépendant en 2019, WolfEye.

Fondé en 1999, Arkane Studios ne compte alors que cinq ou six employés quand il se fait remarquer avec son premier jeu, Arx Fatalis, qui connaît un bon succès à sa sortie en 2002 sur PC puis en 2003 sur Xbox. Son succès lui ouvre des portes et lui permet de signer avec l'éditeur Ubisoft pour son jeu suivant, Dark Messiah of Might and Magic, qui sort en 2005. Arkane dévoile son prochain projet, le jeu de tir à la première personne The Crossing, qui est par la suite finalement abandonné.

Projets externes et projets annulés

En novembre 2008, Arkane Lyon est en cours de collaboration avec l'éditeur américain Electronic Arts quand celui-ci leur annonce du jour au lendemain mettre fin à leur partenariat, à la suite de plans de licenciement et de réductions de projets. À l'époque, les effectifs de production du studio comptent entre 307 et 45 personnes.

Arkane travaille également avec plusieurs éditeurs en se joignant au développement d'autres jeux. Ainsi, en 2009, le studio participe au développement de contenu solo (animations, level design) pour le jeu BioShock 2, en renfort du studio principal 2K Marin.

Franchise Dishonored

Exposition dans une galerie d'un buste d'homme aux traits burinés et agressifs et de plusieurs portraits de personnages élégants au regard froid.

Exposition à la galerie parisienne Art Ludique d'un buste et de plusieurs portraits montrant la direction artistique adoptée pour les personnages de l'univers de Dishonored.

Les années 2010 marquent une période de très grand succès critique pour les productions d'Arkane, toutes concentrées autour d'un même univers qui va devenir une franchise, Dishonored. À l'époque de développement premier jeu, le studio compte une soixantaine d'employés, qui croît à près du double lors du développement de Dishonored 2.

Le studio travaille à partir de 2009 sur Dishonored. Le jeu, édité par Bethesda Softworks, sort en 2012¹⁰.

Le 14 juin 2015, le studio annonce, d'abord par erreur puis officiellement, le développement d'une suite à Dishonored sobrement intitulée Dishonored 2. Le jeu, présenté lors de la conférence de Bethesda Softworks durant l'E3 2015, se

différencie du précédent en permettant au joueur d'incarner Corvo Attano, le protagoniste du premier opus, ou Emily Kaldwin, la fille de l'Impératrice du premier jeu.

L'après Dishonored

En juin 2017, Raphaël Colantonio quitte Arkane, qu'il a fondé 18 ans auparavant, pour fonder Wolfeye Studios, avec Julien Roby, ancien producteur exécutif chez Arkane. Todd Vaughn de Bethesda prend par la suite le poste de Président. La même année, la société sort Dishonored : La Mort de l'Outsider.

Bethesda Softworks, l'éditeur des jeux développés par Arkane et par MachineGames, confie au studio lyonnais la tâche de venir en renfort au studio suédois sur Wolfenstein: Youngblood (2019)¹⁵. En parallèle, en juin 2017, alors qu'Arkane Lyon entame un tout nouveau projet qui va devenir Deathloop (2021), Dinga Bakaba en est nommé le réalisateur ainsi que le codirecteur créatif, une succession souhaitée par Colantonio.

En octobre 2021, le directeur du studio, Romuald Capron, annonce son départ après seize ans dans l'entreprise ; le mois suivant, Dinga Bakaba est promu pour le remplacer, tout en maintenant son rôle de directeur créatif sur Deathloop.

Studio à Austin (depuis 2006)

Situation

L'idée de s'étendre aux États-Unis est présente chez Raphaël Colantonio dès 2005, alors que le studio lyonnais comporte près de 25 employés affairés sur Dark Messiah of Might and Magic. Il s'installe quelques mois sur place avec un autre collègue, le temps de préparer l'ouverture de ce second studio, situé à Austin, en juillet 2006. Son intention est de recruter des talents locaux.

« Il y avait là-bas [à Austin] un rassemblement de studios historiques, qui avaient fait des jeux un peu mythiques, des références pour Arkane. Notamment des titres joués à la première personne, dans des univers très immersifs, où le monde réagit de façon très cohérente à vos actions. »

— Romuald Capron, directeur des opérations puis directeur d'Arkane Lyon entre 2005 et 2021¹⁶

En 2022, en tant que studio appartenant au groupe ZeniMax Media, Arkane Austin fait partie des premiers studios américains à voir l'émergence d'une syndicalisation

dans le cadre d'une entreprise de jeu vidéo, lorsque des employés chargés du test en assurance qualité rejoignent le syndicat Zenimax Workers United.

Prey

Le 12 juin 2016, deux ans après l'annulation de Prey 2 par le studio Human Head Studios, Bethesda annonce un reboot de Prey par Arkane Austin dont c'est le premier jeu. Prey sort internationalement le 5 mai 2017.

La production est notamment marquée par un conflit au sujet du titre du jeu entre l'équipe dirigeante de Prey, et l'éditeur Bethesda. Ce dernier tient à nommer le jeu en développement Prey, malgré l'évidente proximité avec le jeu de tir du même nom sorti en 2006, et dont la suite attendue par de nombreux joueurs avait été annulée par Bethesda. L'éditeur américain impose cependant ce titre à Arkane, et d'après Colantonio, exige de lui qu'il soutienne en public qu'il approuve ce choix ; cet épisode aurait contribué quelque temps plus tard au départ du développeur de l'entreprise qu'il avait fondée.

Malgré un accueil critique unanimement positif, qui voit le jeu être considéré par certains comme le meilleur d'Arkane, les ventes sont décevantes. Des analystes estiment que la décision marketing autour du titre de Prey aurait affecté son résultat commercial, en s'aliénant une partie du public qui était fan du jeu du même nom sorti une décennie plus tôt.

Redfall

Photographie en buste d'un homme de profil portant une veste bleue et parlant dans un micro.

Harvey Smith (ici en 2007), co-directeur créatif d'Arkane Austin, notamment sur Redfall.

Redfall se veut être un jeu de tir coopératif dans un monde de vampires sombres. Le développement du jeu est entamé en 2018. À l'époque, le groupe ZeniMax Media, alors propriétaire d'Arkane Austin, encourage tous ses studios à explorer la voie des jeux en tant que service, et notamment d'y incorporer des microtransactions. Après l'échec commercial de Prey l'année précédente, Arkane Austin reçoit le mandat de créer un jeu capable d'attirer un plus large public, et finit par s'établir sur le concept d'un jeu multijoueurs reposant sur la chasse aux vampires.

De nombreux problèmes viennent émailler la phase de développement du jeu. L'inadéquation apparente entre cette proposition multijoueurs et l'expérience d'Arkane, dont la réputation se fonde sur des jeux solo de type immersive sim, induit au sein de l'équipe de développeurs de la confusion que sa propre équipe de direction ne parvient pas à clarifier. L'équipe se révèle également trop restreinte : si une centaine de personnes avait suffi pour développer Prey, une aventure solo aux contours bien délimités, les jeux multijoueurs concurrents auxquels se réfèrent les développeurs sont capables de se reposer sur des équipes de plusieurs centaines

personnes. Malgré l'appel à un autre studio de ZeniMax, RoundHouse, et à des partenaires externes, le manque de ressources se fait sentir.

Arkane Austin a par ailleurs du mal à recruter : étant basé au Texas, un état américain aux politiques conservatrices, il lui est difficile d'y attirer des développeurs plus modérés ou progressistes, d'autant que le salaire est bas pour l'industrie, et que ceux qui postulent chez Arkane le font en général pour y travailler sur des projets de type immersive sim, et non sur des expériences multijoueurs.

Le nouveau jeu d'Arkane Austin est finalement annoncé en juin 2021 à l'occasion de la conférence Xbox de l'E3 2021²³. À sa sortie en mai 2023, le titre se révèle être un échec critique et commercial. Une enquête du journaliste Jason Schreier révèle qu'entre la sortie de Prey et celle de Redfall, près de 70% des développeurs présents à l'époque de Prey ont quitté Arkane Austin, une rotation de l'emploi particulièrement forte.

Après l'échec de Redfall, l'équipe dirigeante de Microsoft déclare regretter de ne pas leur avoir fourni davantage de soutien interne quand elle a fait l'acquisition du studio.

Rachats par ZeniMax Media puis Microsoft

En août 2010, après une décennie de fonctionnement en tant que studios indépendants, Arkane Lyon et Arkane Austin sont achetés par l'entreprise ZeniMax Media, maison-mère de l'éditeur Bethesda Softworks avec qui Arkane collabore alors sur un projet de jeu. L'annonce en est faite lors de la QuakeCon, dont Bethesda est l'organisateur. Rétrospectivement, le fondateur Raphaël Colantonio estime cet achat avoir été très profitable à Arkane, en faisant bénéficier le studio d'une relation avec un éditeur qu'il juge plus attentif à l'avis des développeurs qu'à des considérations de marketing.

Logo des deux studios de 1999 à 2020.

Dix ans plus tard, en septembre 2020, Arkane change à nouveau de mains, tout en restant dans le giron de l'éditeur Bethesda : le groupe américain Microsoft annonce son intention de racheter ZeniMax Media et l'ensemble de ses studios, dont Arkane, pour 7,5 milliards de dollars. Après tractations et enquêtes des organismes de régulation de la concurrence, le rachat de ZeniMax Media et de ses studios par Microsoft et Xbox Game Studios est finalement officialisé le 9 mars 2021³².

L'achat du catalogue de marques et des ressources des studios possédés par Zenimax permet à Microsoft de marquer un coup notable dans le marché du jeu vidéo, en alimentant en jeux prestigieux son offre du Game Pass et en tentant d'étouffer la concurrence. Dans le même temps, la multinationale américaine assure ne pas prévoir d'influencer le contenu éditorial de ses nouveaux studios, en laissant la main libre aux développeurs dont elle ambitionne de faciliter les recherches de financement. Le cas d'Arkane fait émerger une incongruité parmi les critères de l'acquisition : le rachat ne doit pas compromettre l'engagement déjà conclu avec Sony, rival de Microsoft, de livrer son prochain jeu, Deathloop, à la plateforme PlayStation 5 (PS5) en exclusivité temporaire ; à la sortie du jeu en septembre 2022, il est ainsi uniquement disponible sur PS5, pour une durée d'un an.

Jeux vidéo : Arkane Studios décroche le gros lot avec Dishonored (Document 9)

Auteur : Marco Mosca

Date : 24/10/2012

Site : [Challenge's](#)

Texte :

Inutile de se le cacher, Dishonored est un jeu brillant, de ceux qui vous prennent à la gorge et vous immergent dans un univers fantastique sans jamais vous lâcher. Vous voici plongés dans la peau de Corvo, un garde impérial accusé à tort d'avoir tué l'impératrice d'un royaume imaginaire. Le héros va se transformer en justicier pour sortir des intrigues politiques Dunwall, une ville industrielle de chasseurs de baleines, sur fond de peste noire et à grand renfort de paranormal et de pouvoirs surnaturels.

Dishonored est le troisième jeu vidéo d'Arkane Studios, un studio lyonnais créé en 1999 et qui est à l'origine de jeux comme Arx Fatalis et Dark Messiah of Might and Magic. En 2010, il a été racheté par ZeniMax Media, la maison-mère du studio américain Bethesda (à l'origine entre autres de Doom, Skyrim, Rage).

Romuald Capron, le directeur général d'Arkane Studios, revient sur la genèse de ce projet et les moyens mis en place.

Dishonored est sorti début octobre, depuis c'est un carton plein. Peut-on connaître les premiers chiffres de vente ?

Nous ne communiquons pas les chiffres de vente. La seule chose que je peux vous dire, c'est que nous sommes dans le top 5 des ventes en France, en Grande-Bretagne et aux Etats-Unis. C'est un très bon départ. Ça faisait partie de nos objectifs. Nous sommes très contents de ces premiers résultats alors que la saison est dominée par les suites [Call of Duty Black Ops II, Assassin's Creed III, [Fifa 13](#), Need For Speed Most Wanted, ...]. Le challenge pour nous était de proposer un nouveau jeu.

Dishonored, futur GOTY (game of the year)?

On nous classe effectivement comme un potentiel GOTY. Ça permet de ressortir du lot. Nous n'avons jamais eu l'occasion de sortir un jeu de cette ampleur, avec un tel budget marketing. Du coup nous n'avons jamais connu une telle exposition.

Quelle est la genèse de ce projet ?

Le projet remonte à il y a trois ans et demi. Au départ, c'est une commande de Bethesda. Faire un jeu autour d'un assassin professionnel, avec une part d'infiltration et d'action. Le studio américain l'avait au départ imaginé dans un Japon médiéval. Nous avions carte blanche. Au fur et à mesure, nous avons proposé un univers plus européen. Nous avons pensé à l'Angleterre de 1666, date du grand

incendie de Londres, après que la ville a été dévastée par une épidémie de peste bubonique. Mais nous ne voulions pas trop nous caler sur une période historique. C'est une contrainte trop forte. Nous voulions éviter les retours et critiques. Nous avons donc glissé vers le XIXe siècle et fini par créer notre propre univers, avec la ville de Downwall. Nous voulions toutefois éviter l'ère industrielle. C'est pourquoi il y a encore des combats à l'épée dans Dishonored. Le personnage peut aller partout sans contrainte particulière. Nous avons gardé l'idée de l'épidémie de peste et ajouté une couche de surnaturel. L'idée était d'offrir suffisamment de liberté aux créatifs pour qu'ils puissent s'exprimer. Il y a eu une première phase de pré-production qui a mobilisé entre 10 et 40 personnes. Le pic est monté à une centaine de personnes au total, entre le studio de Lyon et celui d'Austin, au Texas. [une cinquantaine de salariés sont présents sur le site français, une vingtaine au studio d'Austin, ouvert par Arkane Studios en 2006]

Faut-il dire merci à Bethesda ?

Le mariage avec Bethesda nous a apporté ce qu'il nous manquait pour faire un triple A. Il nous fallait un support financier, une vraie stratégie marketing au-delà du budget pur. Les planètes se sont bien alignées pour que ça marche. Au départ, Bethesda a simplement mis des billes dans le projet, avant de nous racheter à 100%. Arkane Studios se concentre sur un seul jeu à la fois et le groupe américain nous a permis de faire cela.

Comment se passe votre partenariat ?

Il s'inscrit sous les meilleurs auspices. Au niveau créatif, nous avons une liberté totale. Il faut juste respecter les échéances. C'est un réel plus car ce partenariat donne accès à tous les services qui permettent de sortir un jeu (playtest, équipes marketing, développement des trailers...). Nous avons bénéficié d'une vraie collaboration de groupe que nous n'avions pas connu jusque-là. L'ADN de Bethesda correspond pleinement au nôtre.

Les métiers et l'emploi dans le jeu vidéo (Document 10)

Auteur : Anonyme

Date : 19/09/2023

Site : [onisep](https://onisep.fr)

Texte :

Pour créer un univers graphique et sonore, imaginer des intrigues, définir les règles du jeu, assurer le codage informatique ou promouvoir le produit, des compétences spécifiques sont attendues. Concept art, technical art, game design, animation, 3D, FX, programmation... tour d'horizon des métiers du jeu vidéo.

Game design et image, mais aussi programmation et marketing

De nombreux professionnels travaillent en équipe pour créer un jeu vidéo.

En conception, les game et les level designers établissent les principes, les mécanismes du jeu et les niveaux de difficultés... Les scénaristes sont chargés de l'histoire, et les sound designers de l'univers sonore. Les producers coordonnent l'ensemble du projet.

L'univers visuel du jeu est imaginé par les directeurs artistiques. C'est sur cette base que les professionnels de l'image créent les personnages et les décors. Ils peuvent se spécialiser dans le graphisme, les effets spéciaux ou encore dans l'animation 2D ou 3D, la modélisation, la texture parmi d'autres.

Grâce à des milliers de lignes de code informatique, les programmeurs donnent vie au jeu. Ils corrigent aussi les bugs identifiés par les testeurs. Plusieurs spécialités pour ces développeurs informatiques : "gameplay" (jouabilité et comportement des personnages), "moteur" (conception d'outils), "mobile" ou "interfaces".

Pour qu'un jeu rencontre son public, le marketing est indispensable. Présents à toutes les étapes, les chefs de produit ont pour objectif de faire du jeu un succès commercial. Les community managers font "vivre" le jeu sur la toile, en communiquant avec les joueurs sur les réseaux sociaux, les forums et les sites officiels.

Les data analysts sont chargés d'identifier les comportements des joueurs et de faire des recommandations. Les localisateurs adaptent les jeux conçus à l'étranger (traduction des dialogues et doublage), avant qu'ils soient diffusés sur le marché français. Enfin, les responsables d'évènement e-sport organisent des compétitions de gaming qui contribuent au succès d'un jeu.

Jeu vidéo : premier marché culturel français

Le secteur du jeu vidéo emploie un peu plus de 5 000 professionnels, dans 1 200 entreprises. Le nombre total d'entreprise du jeu vidéo a augmenté de 10 % entre 2020 et 2021.

Studios de développement, éditeurs, constructeurs de consoles, distributeurs... les employeurs sont variés.

Le secteur du jeu vidéo se porte bien avec un chiffre d'affaires de près de 5 milliards d'euros. Cette bonne santé s'explique par le succès des jeux mobiles dont la part ne cesse de croître, PC gaming et des consoles. Plus de 2/3 des Français jouent régulièrement aux jeux vidéo à parts égales pour les hommes et les femmes. Les perspectives s'annoncent bonnes. On note la montée de la réalité virtuelle et de la réalité augmentée, ainsi que la reconnaissance en France de l'e-sport.

L'industrie prévoit la création d'un millier d'emplois, la plupart dans les studios de production. Dans les entreprises du secteur, 8 emplois sur 10 sont des CDI.

Actuellement, les métiers de la programmation et les infographistes sont les plus recherchés, suivis des métiers de la conception (scénariste, game designer, level designer...).

La production de jeux vidéo est l'activité dominante

La création de contenus domine au sein des entreprises du secteur : 77 % des studios ont une activité de production de jeux vidéo indépendante. On recense plus de 700 studios de développement de toutes tailles. La majorité d'entre eux sont de petits studios. Avec l'essor des plateformes de téléchargement de jeux en ligne, certains studios n'hésitent plus à s'auto-éditer mais la majorité a recours à un éditeur.

Parmi les métiers recherchés : les programmeurs et développeurs informatiques, ainsi que les professionnels du marketing-communication, comme les community managers ou les analystes de données. Des emplois existent pour les créatifs, notamment en animation 3D, concept art et technical art, mais on recherche surtout des profils seniors capables d'encadrer une équipe. Beaucoup de graphistes et designers exercent en free-lance en début de carrière.

Découvrez des métiers du jeu vidéo :

- Animateur/Animatrice 2D et 3D
- Chef/Cheffe de projet multimédia
- Concepteur/Conceptrice de jeux vidéo
- Community manager
- Designer sonore
- Directeur/Directrice artistique
- Designer graphiste
- Testeur/Testeuse

Résultats du Site Arkane Studio sur Website Carbon Calculator

Date : 12/12/2023

Site : [Website Carbon Calculator](#)

Texte :

Uh oh! This web page is dirtier than 96% of web pages tested

Oh my, 3.75g of CO2 is produced every time someone visits this web page.

This web page appears to be running on sustainable energy

Over a year, with 44,400 monthly page views, [arkane-studios.com/fr](#) produces 1,998.63kg of CO2 equivalent.

The same weight as 13.32 sumo wrestlers and as much CO2 as boiling water for 270,817 cups of tea

2 trillion bubbles

Woah, that's a lot of bubbles!

91 trees

This web page emits the amount of carbon that 91 trees absorb in a year.

5,216kWh of energy

That's enough electricity to drive an electric car 33,380km.

Take action

Here's three things you can do now

Switch to a green host

Find out more

Make your website more efficient

Arkane Studios, vingt ans de jeux vidéo

Auteur :

Date : 06/11/2020

Site : [Arkane Studios, vingt ans de jeux vidéo](#)

Texte :

Les premières années

Fin 1999, une poignée d'employés d'Electronic Arts et d'Atari souhaitent fonder leur propre société. Le marché du jeu vidéo est alors en pleine mutation : la PlayStation 2 et la Xbox sont annoncées, avec la promesse de démocratiser encore un peu plus les consoles de salon. « *Au début, Arkane était un tout petit studio, avec cinq-six personnes basées à Lyon. Chacun se donnait à fond, c'était une start-up* », raconte Romuald Capron. Leur premier projet sera Arx Fatalis, action-RPG [Role Playing Game, NDLR] en vue subjective, qui fait connaître le studio dans un milieu de passionnés et récolte de belles critiques dans la presse spécialisée. « *C'est un petit miracle d'avoir fait quelque chose d'aussi grand en termes de contenu avec une si petite équipe. C'était un hommage à un type de jeux qui était très en vogue à l'époque, comme Ultima ou Ultima Underworld, mais avec une touche personnelle, plus européenne.* » Arx Fatalis sort en 2002 sur PC et en 2003 sur Xbox. Des portes s'ouvrent immédiatement : « *C'est ainsi qu'on a trouvé l'éditeur Ubisoft pour faire Dark Messiah of Might and Magic* », un jeu de tir à la première personne, qui mélangeait le genre au jeu de rôle.

L'ouverture de la branche américaine

En 2006, Arkane fonde son deuxième studio à Austin, au Texas. Romuald Capron est arrivé à Lyon quelques mois auparavant, après une expérience chez Infogrames. C'est Raphaël Colantonio, le cofondateur et patron d'Arkane, qui l'embauche. « *Il cherchait quelqu'un pour l'aider à diriger le studio et avait déjà en tête de créer une seconde branche aux États-Unis. On était peut-être 25 à l'époque, on travaillait sur Dark Messiah et on commençait à devenir un peu connus.* » Colantonio traverse donc l'Atlantique avec un seul collaborateur et reste quelques mois sur place, le temps d'installer les nouveaux bureaux. « *Il y avait là-bas un rassemblement de studios historiques, qui avaient fait des jeux un peu mythiques, des références pour Arkane. Notamment des titres joués à la première personne, dans des univers très immersifs, où le monde réagit de façon très cohérente à vos actions.* » Soit exactement l'ADN d'Arkane Studios. Raphaël Colantonio embauche plusieurs développeurs dans le même état d'esprit et les intègre aux équipes, avec l'idée de

faire travailler Lyon et Austin main dans la main. *« Raphaël était à l'époque quelqu'un qui aimait beaucoup viser les étoiles. Il n'était pas naïf, mais il aimait la grandeur, et il était très connecté au marché américain, avec des références culturelles et de design proprement américaines. »* Le studio atteint vite une réputation internationale en profitant de la double culture franco-américaine. *« Cela nous permettait de recruter des experts dans les deux pays et de faire des tests auprès des joueurs européens et américains. »*

L'échec The Crossing

Autour de 2006-2007, Arkane annonce la prochaine étape. *The Crossing* sera un jeu très ambitieux et *« innovant, un mélange de solo et de multijoueur. Tout au long de votre progression, certains des ennemis que vous rencontriez étaient joués par d'autres joueurs, mais sans que vous ne vous en rendiez compte. »* L'action se déroulait dans un Paris dystopique, envahi par des templiers. Une capitale *« à la fois moderne et réinventée. L'idée derrière le projet était d'être moins dépendants des éditeurs pour avoir plus de liberté créative. On est allés très loin, on a beaucoup investi. »* Finalement, *The Crossing* ne verra jamais le jour. Le modèle économique du jeu vidéo était encore très figé à l'époque, et l'éditeur restait décisionnaire. *« On n'a jamais réussi à trouver un partenaire correct pour ce jeu AAA [un jeu à gros budget, NDLR]. On a failli, mais plus on négociait, plus l'éditeur – que je ne nommerai pas – changeait les conditions du contrat. C'était impossible. »* D'où la décision de faire du *work for hire*, histoire de remplir les caisses. *« On aidait d'autres jeux, comme Bioshock 2 [essentiellement sur le level design, NDLR], mais nous avons également fait un épisode de Half-Life 2 qui n'est jamais sorti »,* car le modèle épisodique ne rapportait pas assez à son studio de développement, Valve. Un deuxième jeu, en partenariat avec Steven Spielberg et Electronic Arts, reste lui aussi dans les cartons. Son titre : *LMNO*. *« On était dans un univers spielbergien, aux États-Unis, dans le désert, façon Zone 51. Le joueur était accompagné par un personnage féminin extraterrestre. Et là : crise financière de 2008. De nombreuses sociétés se sont écroulées en bourse, Electronic Arts a arrêté le projet via un simple email. Il y avait peut-être trente ou quarante personnes à travailler sur ce jeu. Et on n'était pas très solides financièrement »,* se souvient Romuald Capron. Stupeur. Le PDG fait une annonce dans la presse pour vanter les qualités de son entreprise, une sorte d'appel à l'aide. C'est la société Bethesda qui contacte en 2009 les dirigeants d'Arkane, déjà maintes fois croisés dans les salons spécialisés. Elle leur propose de développer le jeu *Dishonored*. *« Le concept tenait en trois lignes : un jeu d'infiltration, "stealth" en anglais, dans un univers de type ninja, au cœur du Japon médiéval. »* Deux autres concepts, *« tirés de licences de films, notamment »,* sont laissés de côté. Arkane se focalise sur *Dishonored*, alors que le studio est racheté en parallèle par ZeniMax Media, maison-mère de Bethesda Softworks.

L'explosion Dishonored

Le jeu est vite transformé par Arkane, qui en garde le principe mais transpose l'histoire dans une ville fictive d'inspiration victorienne, ambiance steampunk. Comme pour les autres jeux, le développement se fait entre Lyon et Austin. En 2012, au moment de la sortie, les récompenses pleuvent et les ventes sont au beau fixe. *« Dishonored a été le pivot de ces vingt années. Il y a eu un avant et un après »,* résume Romuald Capron. *« Le titre a été un succès inattendu et les planètes se sont alignées, ce qui est rare, surtout pour un jeu AAA. On arrivait à la fin d'une génération de consoles, le parc était très gros. Le marché était certes saturé mais on apportait quelque chose de frais, qui se distinguait. On est tombés au bon moment ! »* Les équipes grossissent, les projets s'enchaînent. Arkane fait partie des grands. Mais le décalage horaire entre la France et les États-Unis et les différences culturelles commencent à devenir problématiques pour une entreprise aussi importante. Décision est prise de laisser à chaque studio son indépendance : Lyon travaille sur *Dishonored 2*, Austin sur *Prey*, un jeu de tir à la première personne très visionnaire.

En 2017, les ventes de ce dernier ne sont pourtant pas au niveau espéré, malgré d'excellentes critiques : *« Le AAA solo était en difficulté à l'époque, sans qu'on s'explique vraiment pourquoi, au-delà d'une mode pour le multijoueur et de l'explosion du jeu vidéo en streaming, qui prenait du temps d'écran aux joueurs. On en a tiré des leçons, mais on n'a jamais lâché l'ADN du studio qui consiste à faire des jeux immersifs avec des histoires très intrigantes. »* En juin 2017, Raphaël Colantonio quitte Arkane Studios pour fonder une autre entreprise. La succession se fait sans heurt, assure Romuald Capron : *« Raphaël avait organisé les choses en amont. On était tristes de le voir partir mais on comprenait son envie de faire autre chose. Ça s'est passé en douceur parce qu'en vingt ans, Raphaël et les gens qu'il avait embauchés avaient construit quelque chose de très fort en matière de culture d'entreprise. Même en le retirant de l'équation, ça continuait de fonctionner. C'était assez fluide. »*

Tourné vers l'avenir

Suivront *Dishonored : La Mort de l'Outsider* (2017), *Wolfenstein : Youngblood* (2019) et *Wolfenstein : Cyberpilot* (en VR, 2019). Le 21 septembre 2020, Arkane Studios rejoint Xbox Game Studios, suite au rachat de ZeniMax Media par Microsoft. Si Romuald Capron *« imagine bien »* que *les efforts d'Arkane se « porteront plus sur les consoles de Microsoft et Windows »*, leur prochain titre sortira à la fois sur

PlayStation 5 et PC. Il s'agira de *Deathloop*, un jeu « presque expérimental » qui sera disponible l'année prochaine. « L'idée est de mettre du multijoueur dans une histoire solo, comme on l'avait fait avec *The Crossing*, il y a maintenant quinze ans. Nous ne sommes pas étonnés que les premiers trailers interpellent les joueurs ! Il s'agit d'une histoire de boucle temporelle, dans laquelle il faudra recommencer certaines étapes pour casser la boucle. On voulait faire quelque chose d'un peu plus moderne, toujours un monde inspiré de la réalité mais avec un twist. Ici, on est dans les années 60, avec de l'action mais toujours de la magie et des pouvoirs. Nous pensons que ça va intéresser les joueurs car c'est une proposition originale. Plus qu'une révolution, il s'agit d'une évolution ambitieuse ! »

5 MOMENTS CLÉS DE L'HISTOIRE D'ARKANE (Document 2)

Auteur : Joe Rybicki

Date : 28/05/2020

Site : [Bethesda.net](https://bethesda.net)

Texte :

Depuis sa création, Arkane Studios poursuit une même mission, animé d'une vision qui alimente tous ses jeux. Cette mission consiste à créer non seulement des expériences de jeu uniques, mais des univers entiers à explorer, parfois jusque dans les moindres détails.

Arkane Studios

Depuis sa création, Arkane Studios poursuit une même mission, animé d'une vision qui alimente tous ses jeux.

Cette mission consiste à créer non seulement des expériences de jeu uniques, mais des univers entiers à explorer, parfois jusque dans les moindres détails. Si vous avez joué à Prey ou aux jeux de la série Dishonored, vous avez déjà vu cette philosophie à l'œuvre. Pour autant, ces jeux ne sont que des réalisations relativement récentes dans la longue histoire du studio. Alors que nous célébrons le 20e anniversaire d'Arkane, je vous propose de nous plonger dans les débuts de l'aventure et de revivre les plus grands moments de l'histoire du studio, de sa création jusqu'à aujourd'hui... et au-delà.

FONDATION(S)

Nous sommes en 1999. La bulle du dotcom ne cesse d'enfler, l'année 2000 approche et un game designer du nom de Raphaël Colantonio se prend à rêver. Les grands noms de l'industrie du jeu vidéo semblent se diriger inexorablement vers un avenir de suites sans originalité, de licences propriétaires et de jeux de sport, mais Colantonio lui se rappelle avec nostalgie de jeux comme System Shock et Ultima, des jeux immersifs qui ne se contentaient pas de donner une tâche aux joueurs, mais leur offraient un monde entier et de nombreux systèmes grâce auxquels les explorer.

Il décide alors de créer sa propre société de jeux vidéo, avec le but initial modeste de réaliser une suite aux jeux de rôle à la première personne Ultima Underworld, avec son univers complexe à la technologie fascinante. Grâce à l'aide financière d'un membre de sa famille et accompagné de quelques collègues dans le même état d'esprit que lui, il fonda Arkane Studios à Lyon le 1er octobre 1999.

Malheureusement, les ayants droit d'Ultima ne souhaitaient pas donner leur accord pour une suite. Il en fallait plus pour décourager Colantonio et ses associés, qui décidèrent de créer leur propre jeu de rôle à la première personne et donnèrent naissance à Arx Fatalis. Le jeu connut un grand succès critique à sa sortie en 2002,

et bien que le résultat des ventes n'ait pas été à la hauteur de ces appréciations, ses qualités propres firent d'Arkane un studio à surveiller pour les experts du milieu. Au fur et à mesure que plus d'investisseurs commençaient à s'intéresser au studio, il devint clair que celui-ci devait s'agrandir. En 2006, Colantonio se rendit au Texas, à Austin, pour l'inauguration d'Arkane Austin.

Au sein de la vibrante scène du jeu vidéo d'Austin, Colantonio fit rapidement la connaissance de Harvey Smith, le lead designer du célèbre Deus Ex, et il ne fallut pas longtemps aux deux hommes pour se rendre compte à quel point leur vision du game design était similaire.

DANS LES PROFONDEURS

Mais revenons en arrière. Arx Fatalis, le premier titre d'Arkane, mérite en effet plus qu'une simple mention en passant. S'il est vrai que le jeu tire son inspiration d'un amour immense porté aux jeux de la série Ultima Underworld, Arx Fatalis s'en éloigne également radicalement.

L'action du jeu se déroule dans une civilisation condamnée à vivre sous terre à la suite d'un événement solaire catastrophique. On retrouve dans Arx des thèmes classiques de la fantasy, dont son époque médiévale et ses races bien connues comme les nains et les gobelins. Mais c'est son intrigue vaste et riche ainsi que ses mécaniques de gameplay innovantes qui lui ont valu d'être apprécié par les critiques de l'époque comme une bouffée d'air frais.

Pour commencer, ce monde souterrain est absolument gigantesque, et au contraire de ce qui était la norme dans les jeux de rôle à la première personne jusque là, toutes ses parties communiquent les unes avec les autres de façon crédible et réaliste. La structure du jeu était donc beaucoup moins linéaire que la plupart des jeux de l'époque, et permettait au joueur de se rendre dans des zones bien au-delà de ses compétences. De même, l'histoire était très peu linéaire, et s'enrichissait de nombreuses activités annexes qui pouvaient s'avérer lourdes de conséquences sur le dénouement de l'intrigue.

Mais la fonctionnalité la plus novatrice du jeu était peut-être son système permettant de lancer des sorts en fonction des gestes du personnage, ce qui demandait au joueur de dessiner des runes en l'air à l'aide de mouvements de souris rapides, mais précis. Ce système élégant venait renforcer le sentiment général d'immersion du jeu, qui comprenait également un système d'artisanat et de cuisine réaliste, une économie fonctionnelle, et dans lequel il était possible d'interagir avec à peu près tous les éléments présents dans le monde.

C'est la profondeur d'Arx Fatalis, profondeur que l'on retrouve à chaque étape et dans chaque élément du jeu, qui lui a valu de telles accolades lors de sa sortie ainsi que plusieurs attributions du titre de "Jeu de l'année". La réalisation d'une suite semblait une évidence.

DISHONORED : LA CONSÉCRATION

Mais bien qu'Arx Fatalis ait été quasi universellement encensé par la critique, le jeu eut du mal à trouver son public, et la suite prévue ne parvint pas à susciter un engouement suffisant auprès des éditeurs pour aller de l'avant. À la place, Arkane adapta le moteur du jeu pour la licence d'une autre société, ce qui aboutit à la sortie de Dark Messiah of Might & Magic en 2006. Plusieurs années difficiles s'ensuivirent pour la société : entre 2007 et 2010, celle-ci dû annuler pas moins de trois projets prometteurs : Return to Ravenholm, The Crossing et "LMNO". Tous ces titres avaient reçu le soutien de grands noms de l'industrie, et les autres réalisations du studio pendant ce laps de temps servaient surtout à financer ses projets principaux.

Est-ce qu'Arkane perdit espoir pour autant ? Bien sûr que non. À la place, ils se plongèrent à corps perdu dans la conception du jeu qui allait faire d'eux l'un des acteurs les plus reconnus du jeu vidéo. Ce jeu, c'est évidemment Dishonored.

Sorti en 2012, Dishonored incarnait la fusion des leçons d'Arx Fatalis et de la liberté de jeu de Deus Ex que l'on doit à l'arrivée de Smith au sein du studio en 2008. Le jeu profita également de la puissance des machines de l'époque, bien plus avancées que celles sur lesquelles tournaient ses prédécesseurs. Le résultat final est une aventure splendide qui reste fidèle aux concepts qui rendaient le premier jeu d'Arkane si fascinant : un gameplay ouvert regorgeant de possibilités, un monde vivant et une histoire captivante. L'action du jeu se déroule dans un univers inspiré de l'Angleterre victorienne (surnommé "whalepunk" par ses fans, adaptant ainsi le terme habituel de "steampunk" à une société basée sur l'huile de baleine), lui permettant de se démarquer fortement du genre médiéval-fantastique.

Comme pour le premier jeu d'Arkane, la critique acclama Dishonored, mais cette fois-ci, il parvint également à toucher le public, de façon massive. Entre son contenu téléchargeable, une suite en 2016 et une extension en 2017, la sortie de Dishonored marqua le point de départ de ce qui allait devenir l'une des franchises les plus appréciées de la décennie.

PREY-EZ POUR NOUS

Fort de ce succès, Arkane put se permettre de prendre de l'ampleur, et alors que Dishonored fut développé à la fois par les équipes d'Austin et de Lyon travaillant en tandem, chaque équipe allait désormais se concentrer sur ses propres projets. Alors que le studio de Lyon s'attela au développement de Dishonored 2, le studio d'Austin s'engageait dans un projet très différent.

Un projet qui leur permit justement de revenir aux sources. En repensant à la structure non linéaire et interconnectée d'Arx Fatalis, l'équipe se rendit compte que cette même approche pouvait parfaitement être transposée dans une station spatiale dont les étages et les ailes se séparent et se retrouvent en différents endroits. Et puis, imaginez si cette station spatiale était envahie par des extraterrestres capables de prendre la forme de n'importe quel objet inanimé ?

Cette idée donna naissance à Prey, sorti en mai 2017. Si on retrouve dans le jeu certains éléments de design propres au premier jeu d'Arkane, il est également indéniablement unique. Doté d'une histoire dans laquelle il est parfois aussi difficile

de se repérer que dans la station elle-même, Prey est un jeu sûr de lui qui propose une aventure fascinante dans un décor somptueux qui est presque un personnage à part entière. Une fois de plus, la critique applaudit son univers complexe et immersif ainsi que son histoire riche, et le jeu trouva sa place dans de nombreuses listes des meilleures productions de 2017.

Et comme si les nombreuses fins différentes de l'histoire n'offraient pas déjà une rejouabilité suffisante, la sortie de Prey fut suivie de deux extensions majeures en 2018 : le "roguelike" Mooncrash, et le mode multijoueur Typhon Hunter. Mooncrash proposait une expérience de jeu radicalement différente de tous les autres jeux d'Arkane : un mystère rejouable à l'infini, dont les obstacles et les dangers générés de façon procédurale signifiaient que chaque partie serait unique. Une tâche titanesque pour l'équipe d'Arkane, mais sur laquelle de nombreux fans de Prey se sont immédiatement jetés avec passion.

VIVRE ET LAISSER MOURIR

Quelle est donc la prochaine étape dans la riche histoire de ce studio ? La réponse est "DEATHLOOP", un jeu d'action et de combat développé par Arkane Lyon dans lequel deux assassins de légende s'affrontent dans une "lutte éternelle". Dans ce jeu dont l'action se déroule sur l'île magnifique, mais dangereuse de Blackreef, les joueurs devront traquer plusieurs cibles pour les tuer afin de mettre fin au cycle "infini" en faisant appel à leur créativité et en profitant au maximum de la liberté qui caractérise Arkane.

En dehors de ces éléments, "DEATHLOOP" est toujours nimbé de mystère, et ce n'est ni l'endroit ni le moment pour lever ce voile. (Revenez bientôt pour en savoir plus !) Ce que nous pouvons vous dire en revanche, c'est que bien que le concept initial puisse sembler très différent des autres projets du studio, il s'agira indéniablement d'un jeu Arkane.

Et, à bien y réfléchir, c'est déjà un sacré compliment.

IL ÉTAIT UNE DATA : 61% DES SALARIÉS CONSIDÈRENT QUE LE BONHEUR AU TRAVAIL EST PLUS IMPORTANT QUE LE SALAIRE (Document 4)

Auteur : Rédacteur Sciences Po

Date : 23/06/2022

Site : [Sciencespo.fr](https://www.sciencespo.fr)

Texte :

Exacerbée par l'arrivée de la génération Z sur le marché de l'emploi, confortée par la crise sanitaire, la quête du bien-être au travail constitue désormais l'une des premières priorités des salariés. Une priorité dont les entreprises n'ont plus d'autres choix que de s'emparer pour conserver leur attractivité dans un contexte de recrutement de plus en plus disputé. Éclairage avec Patrick Légeron, psychiatre, spécialiste du stress au travail et fondateur du cabinet Stimulus.

EMPLOI : LES CODES ONT CHANGÉ

Le phénomène actuel de grande démission en témoigne, le temps où les salariés étaient prêts à sacrifier leur équilibre personnel sur l'autel de la carrière est révolu. Pour preuve, 61% des salariés considèrent que le bonheur au travail est plus important que le salaire. Ainsi, ni la rémunération, ni même l'aura d'une marque ne suffisent plus à attirer les talents. Le match de l'attractivité des entreprises se gagne désormais sur un nouveau terrain : le bien-être. Un critère recouvrant des aspects multiples : qualité des interactions sociales, reconnaissance, place laissée à l'autonomie, sens donné au travail, respect des valeurs personnelles, équilibre entre la vie privée et professionnelle... Autant de notions que beaucoup d'entreprises peinent encore à appréhender au quotidien.

“En France, l'employeur, et c'est dommage, n'a pas obligation légale à assurer le bien-être de ses salariés”, rappelle Patrick Légeron. “Il est simplement tenu de ne pas altérer leur santé physique ou mentale”. Or 89% des entreprises se satisfont d'être en accord avec la législation. Les salariés Français ne s'y trompent d'ailleurs pas qui sont 35% à considérer que leur entreprise ne s'intéresse pas du tout à leur bien-être, soit 2 fois plus que leurs congénères allemands ou suisses. Les aménagements organisationnels imposés par la crise de la Covid et l'accroissement des manifestations d'anxiété et de mal-être qui en ont découlé ont cependant changé la donne. La diminution du chômage, la pénurie de talents et la suprématie accordée au bien-être par les jeunes générations ont fait le reste. “La pandémie a eu l'effet d'un électrochoc pour les entreprises. Les représentants des Ressources Humaines sont désormais de plus en plus écoutés dans les comités de direction”, constate Patrick Légeron. “C'est très encourageant car les vrais progrès ne pourront se faire jour tant que les dirigeants ne feront pas du bien-être une stratégie majeure de l'entreprise.”

ASSURER LE BIEN-ÊTRE DES SALARIÉS IMPOSE UN CHANGEMENT RADICAL DE PARADIGME

Longtemps cantonnée à des mesures périphériques (mise à disposition de services de conciergerie, tournois de babyfoot, cours de yoga ou salles de sieste), la notion de bien-être en entreprise prend donc aujourd'hui une dimension nouvelle au point de bousculer les

logiques de travail. "Pour assurer le bien-être de leurs collaborateurs, les entreprises n'ont d'autre solution que de faire un aggiornamento de leur approche managériale, encore trop souvent axée sur le contrôle", prévient Patrick Légeron. "Elles devront pour ce faire former leurs managers à pratiquer la reconnaissance, l'empathie, l'écoute... C'est ce qu'ont fait les Pays du Nord en développant le concept d'un Health management qui construirait le bien-être au travail comme la Health food construit la santé. Elles devront également écouter la parole de leurs salariés en mettant en place des groupes de travail afin que les solutions proposées n'émergent pas uniquement de décisions descendantes. " Mais le bien-être au travail, et notamment le maintien d'un équilibre sain entre la vie professionnelle et personnelle, relève aussi de la responsabilité individuelle des salariés qui devront apprendre à s'investir dans leur travail de façon plus raisonnée. Les jeunes générations pourraient sur ce registre servir de modèles à leurs aînés, encore trop imprégnés de la culture du présentisme et du surinvestissement au travail.

GARANTIR LE BIEN-ÊTRE POUR ATTIRER LES TALENTS

Ces changements opérés, resteront ensuite pour les entreprises à afficher clairement cette priorité accordée au bien-être dans le travail. "Le discours de bonnes intentions n'est évidemment pas suffisant", commente Patrick Légeron. "Les entreprises doivent se donner les moyens d'étayer leur discours en se dotant d'indicateurs adaptés. Les pouvoirs publics pourraient d'ailleurs les y aider en instaurant un index du bien-être au travail, à l'instar de celui récemment mis en place pour l'égalité homme/femme. Rendu public, il permettrait aux collaborateurs et postulants d'évaluer la performance des employeurs. Le phénomène du Name and Shame aidant, cela contribuerait aussi à une certaine émulation collective."

Nouvel enjeu majeur de l'attractivité des entreprises, cette prise en compte du bien-être des salariés n'a de plus rien d'une approche angélique. C'est, au contraire, une approche d'efficacité, de performance et d'attractivité. Car toutes les études le confirment : le bien-être des collaborateurs est un contrat gagnant/gagnant. Les salariés heureux seraient en effet 31% plus productifs et 55% plus créatifs que leurs homologues insatisfaits, mais aussi 25% moins absents et malades. "Si les entreprises n'ont pas obligation à rendre leurs salariés heureux, elles semblent en tout cas avoir tout intérêt à le faire !".

Retrouvez toutes nos formations en [RH et dialogue social](#)

(1) <https://wearewildgoose.com/uk/news/friends-in-the-workplace-survey/>

(2) Enquête européenne des entreprises sur les risques nouveaux et émergents: ESENER 2019 ([osha.europa.eu](https://osha.europa.eu/fr/facts-and-figures/esener)>facts-and-figures>esener)

(3) WorkForce View in Europe 2019 (adp.co.uk/workforceview)

(4) Etude réalisée par le MIT et l'Institut Harvard

(5) Etude réalisée par l'institut Chapman de certification des professionnels du bien-être aux Etats-Unis en 2005

C'est prouvé, être heureux au travail améliore la productivité (Document 5)

Autrice: Salomé de Vera

Date : 22/03/2014

Site : Huffingtonpost.fr

Texte :

VIE DE BUREAU - Plus un employé est heureux, plus il est efficace dans son travail. Ce n'est pas une surprise, mais c'est ce que démontre une nouvelle étude menée par le département d'économie de l'Université de Warwick, au Royaume-Uni. En réalisant un certain nombre d'expériences, dont [les résultats vont être publiés](#) dans le Journal of Labor Economics, l'équipe de chercheur a déterminé que le fait d'être heureux augmentait la productivité de près de 12%.

En tout, ce sont 700 participants, divisés en plusieurs groupes, qui se sont prêtés au jeu de différentes expériences. Alors que l'un des groupes s'est vu offrir du chocolat et des fruits, un autre a pu regarder un clip comique. D'autres participants ont été amenés à se confier sur les événements tragiques qui les avaient récemment affectés (disputes familiales, deuil...), et de déterminer si cela avait eu un impact sur leurs niveaux de productivité au travail.

Les sujets ont ensuite été soumis à des tests chronométrés de mathématiques. Résultat: dans l'ensemble de l'échantillon, ceux qui avaient pu manger du chocolat ou qui avaient regardé le clip comique ont enregistré la performance la plus rapide et environ 10 à 12% de meilleures réponses que les autres. L'étude a également révélé l'effet inverse: les sujets qui avaient de bonnes raisons de se sentir malheureux ont moins bien réussi le test.

Travailler mieux et plus vite

"Des entreprises comme Google investissent davantage dans le soutien des employés, et le résultat, c'est que ces derniers étaient globalement satisfaits", explique Andrew Oswald, l'un des directeurs de recherche. "Pour Google, cette satisfaction a grimpé de 37%, ils savent très bien ce qui est en jeu. Dans des conditions contrôlées scientifiquement, rendre les salariés plus heureux est vraiment rentable."

"La dynamique semble être la suivante : les employés font un meilleur usage du temps dont ils disposent, c'est-à-dire en augmentant la vitesse à laquelle ils peuvent travailler sans sacrifier la qualité", ajoute son collègue Daniel Sgroi.

Quel impact concret de ces conclusions en entreprise? Selon les auteurs de l'étude, la question avait été anticipée. Ils expliquent ainsi que l'expérience du chocolat et des fruits a été réalisée car ce sont des petites récompenses qui sont faciles à reproduire dans le monde réel.

Avis sur Arkane Studios (Document 6)

Auteurs: Auteurs anonymes

Date : Dernière mise à jour le 27/09/2023

Site : [Glassdoor.fr](https://www.glassdoor.fr) (il faudra créer un compte)

Texte :

Avantages

Overall competent team with a strong focus on making games in the genre they excel in.

Inconvénients

Top down hierarchy with little to know autonomy left to the staff.

Conseils à la direction

Keep up the good work, listen to your team.

Avantages

Il y a globalement une bonne entente entre les gens et une bonne ambiance. Les salaires et avantages sont assez compétitifs au niveau local. Horaires flexibles et travail hybride (télétravail).

Inconvénients

La gestion de production est le point noir : mauvaise communication, mauvaise gestion du temps, création de stress pour peu de résultats parfois. Les salaires pourraient être plus compétitifs par rapport à l'international.

Conseils à la direction

Reprendre en main la gestion de production.

Avantages

Yearly bonuses can be fairly high. Qualitative winter and summer parties Very relaxing location of studios. Great to have a break despite the overpriced lunch solutions nearby. The best place to learn and start your career, good salaries for France. Very talented people around you to help you grow up to a certain point. Games of the studio are well known and the aura of excellence that emanates from the studio is a great motivation to push yourself further. A very controlled overtime that is well compensated and never forced on people. This is very nice and definitely one of the most advanced overtime system in the entire industry.

Inconvénients

The ambition of the teams is a great engine for the studio, however, the constant need of control from the upper management prevents that engine to reach its full potential, employees are constantly reminded to not "pollute" other coworkers minds with ideas or suggestions. This creates a weird work environment where you aren't encouraged to trust your peers, moreso, you'll be asked to withhold information and refrain to ask questions about the work of others. Career paths are unclear and prone to arbitrary decisions from the upper management. There is a very precise list of things you're supposed to master in order to get to a higher seniority level but mastering them and accomplishing the soft-skills/hard-skills objectives (given to you on each annual interview) won't mean that you'll be able to progress. Many people in the staff suspect a form of nepotism. There is also a long history of people leaving Arkane for not being authorized to assume hybrid roles in between teams. Initiatives like that have always been met with the same initial enthusiasm

from upper management and HR, followed up by a long silence driving the employee to abandon all hope and eventually resign. There is a strong lack of consultation of the teams from the upper management. No pulse-taking from the teams for the nomination of their next leads. It has to fit with what the Direction wants and the opinion of people directly under those managers will not be taken into account. No control whatsoever on the teams' wellbeing, leading to countless departures because of conflicts between teams and their direct managers. Not a great place for seniors, seniors coming at the studio don't last long because of the processes in effect and a very siloed way of working between teams. Very minor but a decrease in quality of goodies provided to employees as been noticed these last few years. It went to receiving every Collector's Edition from every game of the group to not even being able to have a physical copy of our sister studio's next game. Last but not least, and as in most of companies, HR must not be trusted and can have problematic takes when it comes to LGBTQIA+ matters.

Conseils à la direction

Trust your teams, not only your leads. Make sure the teams are heard.

Avantages

Travailler sur des jeux prestigieux. Collègues très agréables.

Inconvénients

Décisions descendantes et indiscutables. Peu d'efforts pour retenir les salariés donc gros turn-over. Très corporate.

Avantages

Les projets sont intéressants et on a les moyens de nos ambitions. Tickets restaurants et café gratuit

Inconvénients

Arkane se veut une petite société se souciant de l'humain. Concrètement il s'agit d'une société avec une organisation hiérarchique à l'ancienne, avec un management qui n'a pas l'air d'avoir été formé à la gestion d'équipe. Le salaire est dans la moyenne haute du jeu vidéo mais très en-dessous du reste de l'informatique. Beaucoup d'heures sups (crunch), qui sont non-payées. Les employés de la production sont entassés dans 3 open-spaces. Le résultat est un très gros turn-over, et preuve du malaise même les fondateurs sont partis : un a arrêté le jeu vidéo et un autre est parti à Ubisoft. Et lorsque vous quittez Arkane, vous êtes blacklistés dans tout le groupe Zenimax.

Avantages

Travailler sur des franchises reconnues mondialement. Horaires flexibles. Pas ou peu de crunch. Ambiance, culture d'entreprise. Locaux avec terrasse en bord de Saône a Confluence.

Inconvénients

Pas grand chose a redire...