

# Rapport économique Gameloft



**INFO**  
Département Informatique  
IUT Belfort-Montbéliard



**IUT**  
Belfort-  
Montbéliard

IKITAS Mehmet-emin, KOSAK Maxime, PY Steven

BUT Informatique Semestre 1 groupe 8.



# Sommaire

<b>Introduction Gameloft (Mehmet-emin)</b>	<b>4</b>
<b>1. Entreprise(Mehmet-emin)</b>	
1.1 Présentation de Gameloft	5
1.2 Histoire	6
<b>2. Fonctionnement (Maxime)</b>	
2.1 Les services de l'entreprise	8
2.2 Les questions qui sont fréquentes	9
2.3 Achats, ventes et collaborations des jeux vidéos	10
<b>3. Économie (Steven)</b>	
3.1 Les chiffres d'affaire de Gameloft avant l'achat de Vivendi	12
3.2 Les chiffres d'affaire après l'achat de Vivendi	13
3.3 Les causes de la baisse du chiffre d'affaires de Gameloft	13
3.4 Les Perspectives et avenir de Gameloft	15
3.5 La conclusion économique	15
<b>4. Écologie (Mehmet-emin)</b>	
4.1 Alliance « Playing for the planete »	17
4.2 Engagement de Gameloft	17
<b>5. Sitographie</b>	<b>20</b>

# 1 Introduction (Mehmet-emin)

Notre projet consiste à créer un site internet sur l'entreprise Gameloft. Nous sommes le groupe 8 constitué de trois personnes : IKITAS Mehmet-Emin ( référent), PY Steven, KOSAK Maxime.

Notre sujet est l'entreprise Gameloft, nous avons choisi Gameloft car c'est le numéro un des jeux mobiles, la plupart des jeux connus sont réalisés par Gameloft et puis comme étant des fans de jeux vidéo et passionnés par ce domaine nous avons choisis Gameloft par rapport à Ubisoft qui était déjà prise.

Dans notre rapport nous avons abordé plusieurs parties : la partie sur l'entreprise avec la présentation, l'histoire; la partie sur le fonctionnement avec le savoir-faire et les services, les questions fréquentes, Achats, ventes et collaborations des jeux vidéos ; la partie sur l'économie avec le chiffre d'affaires et résultat, les causes de la baisse du chiffre d'affaire, la Perspectives et avenir puis une conclusion.

Et la dernière partie consiste sur l'écologie avec l'Alliance « Playing for the planet » et leurs engagements.

# **1. Entreprise (Mehmet-emin)**

## **1.1 Présentation de Gameloft**

Gameloft est une entreprise française leader dans le secteur du développement et de l'édition de jeux vidéo pour smartphones et tablettes. Le siège social de Gameloft se situe à Paris et la société est cotée à la bourse de Paris dans le cac mid 60 ce qui en fait une société française même si la majorité de ses studios sont à l'étranger. Son plus grand studios se situe à Montréal avec plus de 400 employés. Leader dans son domaine depuis l'année 2000, la société s'est affirmé comme l'une des entreprises les plus innovantes et dynamique du secteur. Gameloft conçoit ses jeux internes dans ses studios de production et dispose de son portefeuille de marque avec son propre franchise telles que Asphalt, Order & Chaos, Modern Combat, Dungeon Hunter.....

Gameloft a aussi de nombreux accords de partenariat avec de grand détenteurs de droit tels que Universal, Marvel, Sega, Disney Pixar, DC Comics cela permettent à Gameloft d'associer certains de ses jeux à de grandes marque international comme UNO, Moche et méchant, L'Age de Glaces, etc.....

Gameloft distribue ses jeux dans près de 120 pays et présent sur tous les continents et emploie plus de 6000 personnes dans 34 pays différents à travers le monde.

## 1.2 Histoire

En 1980, les 5 frères guillemot qui sont Yves Guillemot, Michel Guillemot, Gérard Guillemot, Gérard Guillemot, Christian Guillemot et Claude Guillemot qui ont créé Ubisoft comprennent que le marché des jeux vidéo sur téléphone mobile va devenir immense. Gérard Guillemot va créer en 1999 Gameloft pour réaliser des jeux en ligne et Michel Guillemot lance LudiWap pour faire des jeux pour tous sur téléphone.

En 2002, LudiWap sera absorbé par Gameloft et Michel Guillemot prendra la tête de l'entreprise toujours à part égal avec ses frères pour éviter tout conflit entre eux. En 1999, à l'époque où les téléphones mobiles ne sont pas encore des smartphones et Gameloft se mettent à créer des jeux pour ces supports, des jeux en 2D au graphisme plat dû à la faible puissance des téléphones.

De plus, Gameloft va aussi développer ses propres licences. En 2000, Gameloft acquiert 80 % du capital de l'Odyssée Interactive<sup>1</sup>, Michel Guillemot devient alors gérant et administrateur du site jeux.videos.com, un éditeur propriétaire d'un site de jeux vidéo qui vont devenir un des leaders de l'information en matière de visibilité en Europe.

En 2003, la technique Java est disponible sur les téléphones mobiles ce qui facilite la programmation, le secteur va subir une croissance. Les jeux sont plus élaborés plus de 100 téléphones sont supportés. En 2004, Gameloft sort Asphalt qui est le premier opus de la franchise qui deviendra une référence sur mobile et sur les plateformes digitales.

En 2004, Gameloft sort Asphalt qui est le premier opus de la franchise qui deviendra une référence sur mobile et sur les plateformes digi-

tales. En 2005, Gameloft est le premier à proposer des jeux en 3d et du multijoueur en temps réel, le nombre de jeux explose jusqu'à 200 références cette année-là.

Avec le catalogue le plus diversifié du jeu comme les jeux de foot Real Football, les jeux de course comme Asphalt, des jeux d'action comme Gangstar et aussi des jeux d'entraînement cérébral comme Brian challenge. En 2008, dès l'ouverture de l'app store Gameloft propose 7 jeux, ses jeux proposés ne font plus 1 métadonnée mais atteignent jusqu'à 500 métadonnées.

Apple prend 30 % des recettes des éditeurs et Gameloft s'en sort face à la concurrence grâce à la bonne relation avec Apple. En 2009, Gameloft développe ses premières franchises à succès telles que Dungeon Hunter et Modern combat.

À la sortie de l'ipad en 2010, Gameloft est déjà sur le coup en proposant de nombreux jeux créant une nouvelle expérience de jeux avec un écran plus grand. En 2013, le jeu Moi moche et méchant obtient un succès phénoménal avec plus de 100 millions de téléchargements et la page Facebook atteint les 10 millions de fans.

Le 26<sup>er</sup> Juillet 2016, Vivendi détient 100 % du capital de Gameloft, suite au rachat de Vivendi le PDG Michel Guillemot démissionne, Stéphane Roussel est nommé pour le remplacer.<sup>1</sup>

1 Société éditrice du site jeux.vidéos.com

## 2. Fonctionnement (Maxime)

### 2.1 Les services de l'entreprise

L'entreprise Gameloft offre beaucoup de service aux utilisateurs, ce qui permet notamment de voir les problèmes liés à ces jeux ou même donner des idées d'améliorations ce qui permet à l'entreprise d'augmenter son niveau de popularité.

Pour obtenir des informations ou des requêtes sur les services et les produits proposés par l'entreprise Gameloft, il suffit de contacter ses responsables, en ligne par téléphone ou en envoyant directement un courrier à son siège.

Pour avoir une réponse sur un petit problème, privilégié les foires aux questions qui permettent les réponses publiques qui aident toute la communauté. Il est possible de poser des questions sur le forum ou sur le portail du service clientèle qui permet obtenir des conseils avisés des passionnés. De plus, les forums sont répartis en fonctions des différents jeux de l'entreprise.

Si l'on veut obtenir une réponse plus personnalisée, il suffit d'envoyer des messages privés à la page Facebook ou Twitter l'entreprise. Pour les requêtes plus formelles, le formulaire de contact est disponible sur [Support.gameloft.com](http://Support.gameloft.com).

En contactant le service client ou l'assistance technique, cela permet d'avoir une réponse plus rapide comparait au forum qui prend plusieurs jours pour répondre ou même avoir une réponse qui puisse aider sur un certain problème.

L'assistance téléphonique n'est disponible que pour 22 pays. Pour la France, le service est ouvert du lundi au vendredi de 9 à 18 heures non-stop au numéro 0-800-903-778. Parfois, les appels sont nombreux et surchargés ceux qui entraînent une saturation de la ligne. Il est préfé-



nable d'appeler très tôt ou très tard, car les techniciens sont débordés durant cette plage horaire à cause des gamers qui jouent beaucoup l'après-midi.

## **2.2 Quelques questions qui sont fréquentes**

Les mises à jour se font normalement automatiquement vérifiées bien que vous êtes connectés à Internet sinon allé sur le site où vous avez téléchargé votre jeu (Apple Store, Microsoft Store, Google Play,...) et mettre à jour votre jeu quand cela est possible.

En ce qui concerne les achats des jeux. Si l'achat n'a pas été livré, il faut regarder si une connexion internet est activée et réactualiser son système. Si le problème persiste, il est recommandé de faire appel au service clientèle. Tous les problèmes liés aux achats seront rapidement résolus en contactant directement un conseiller.

## **2.3 Achats, ventes et collaborations des jeux vidéo**

Gameloft continue de progresser grâce notamment avec la collaboration avec Intel qui a permis à l'entreprise d'étendre un peu plus son catalogue de jeux et de proposer de meilleur graphisme grâce à innovation Hardware Intel. Ce qui permet à Gameloft de monter toujours plus haut et que personne ne peut rivaliser avec elle.

Intel Corporation est une entreprise qui fabrique des microprocesseurs, processeurs, des semi-conducteurs, ... Les composants d'Intel sont pratiquement dans tous les pc du monde. Ce fait Intel l'un des princi-

paux fournisseurs de composants dans le monde. Leurs microprocesseurs sont de plus en plus évoluer, plus petit, plus performants, ce qui donne de meilleurs graphismes, plus de vitesse de transmission de donnée, moins de latence, moins de bug, etc. Pour en savoir plus sur l'entreprise Intel consultez [Intel.com](http://Intel.com) et [Intel.com/blog](http://Intel.com/blog), ou suivez Intel Corporation sur [Twitter](https://twitter.com/intel) et [LinkedIn](https://www.linkedin.com/company/intel).

Gameloft est aussi en collaboration avec Akamai le fournisseur de CDN (*Content Delivery Network*) dont elle a besoin pour soutenir ses clients grâce à une couverture et une QoS (qualité de service) toutes deux excellentes.

Les solutions d'Akamai sont utilisées par les principaux fournisseurs de jeux pour accélérer les téléchargements de logiciels, la diffusion de contenu et les interactions avec les utilisateurs.

Les entreprises leaders du monde entier choisissent Akamai pour concevoir, diffuser et sécuriser leurs expériences digitales, et aident des milliards de personnes à vivre, travailler et jouer chaque jour. Cela fait Akamai la plus distribuée au monde, du cloud à la bordure de l'Internet, nos clients peuvent facilement développer et exécuter des applications, tandis que nous plaçons les expériences au plus près des utilisateurs et éloignons les menaces. Pour en savoir plus sur les solutions de sécurité, de traitement et de diffusion d'Akamai, consultez [akamai.com](http://akamai.com) et [akamai.com/blog](http://akamai.com/blog), ou suivez Akamai Technologies sur [Twitter](https://twitter.com/akamai) et [LinkedIn](https://www.linkedin.com/company/akamai).

Gameloft achète les pubs des jeux ou même les réseaux sociaux pour vendre leurs jeux, mais aussi se faire connaître de plus en plus ce qui peut influencer certaines entreprises à collaborer chez Gameloft . Avec plus de 2,5 millions de téléchargements recensés chaque jour, on peut considérer que cette société est une référence en son genre. À

l'heure d'aujourd'hui, les meilleurs ventes de jeux de l'entreprise Gameloft sont Block Breaker Deluxe, Asphalt Urban GT et 2006 Real Football. Certains jeux sont free to play, mais dans ces jeux, on peut acheter pour améliorer notre niveau ou même gagner plus par exemple :

Asphalt 9 a atteint les 100 millions de dollars dépensés par les joueurs mondiaux sur le jeu en seulement 3 ans et demi. Gameloft achète peu et gagne beaucoup notamment grâce aux jeux payant, mais principalement par des jeux free to play qui par la suite incite certaines personnes à acheter dans ces jeux. <sup>2</sup>

### 3. Économie (Steven)

#### 3.1 Les chiffres d'affaire de Gameloft avant le rachat de Vivendi

Gameloft empire du jeux vidéo sur mobile à depuis longtemps su laisser ces marques sur le marchés financier.

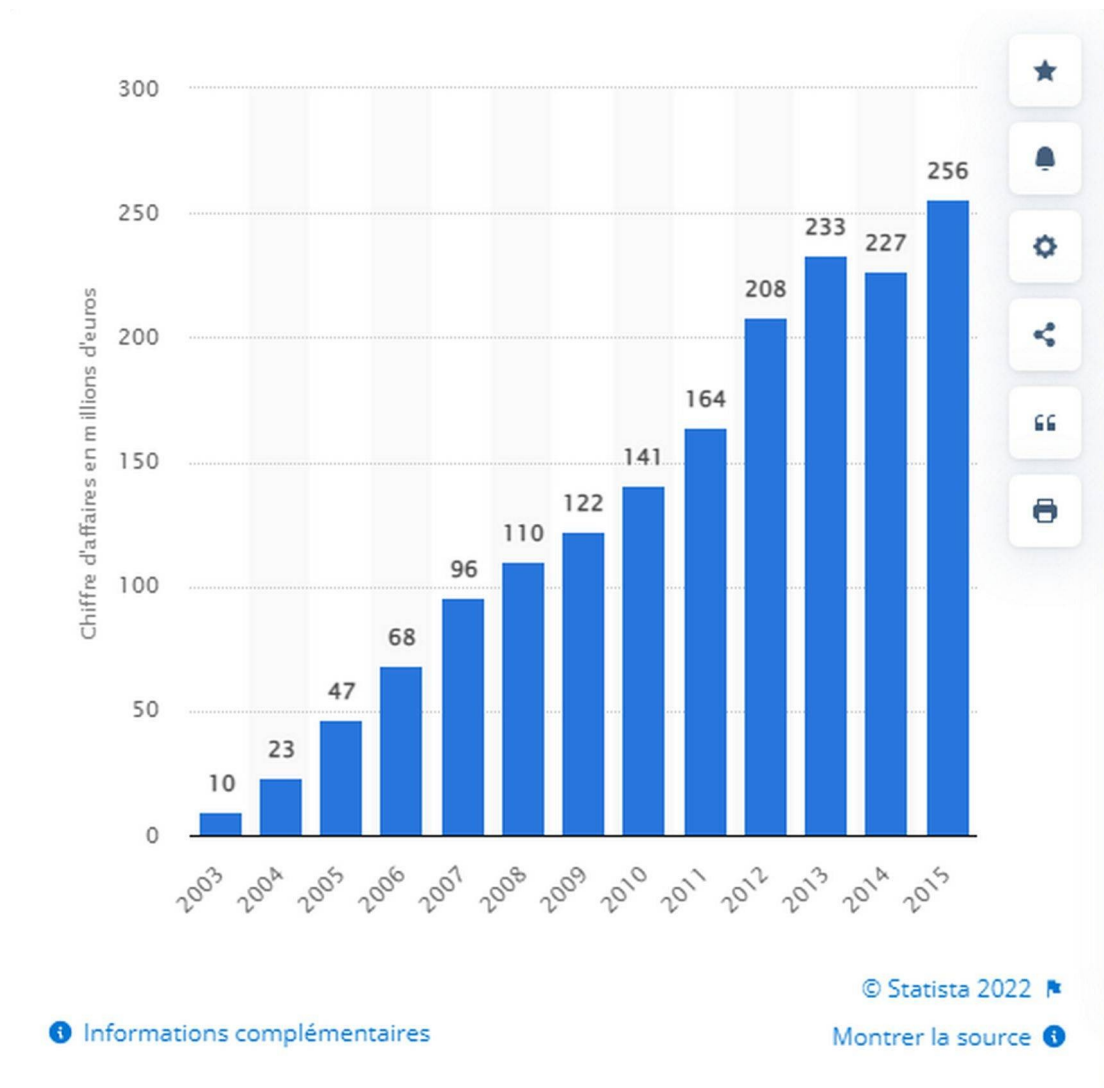


Tableau 1: Chiffre d'affaire mondial annuel de Gameloft, Publié par Statista Research Department le 29 avril 2016.

Comme on peut le voir sur ce graphique publié par Statista Research Department le 29 avril 2016.

Depuis 2003, Gameloft à obtenue un chiffre d'affaire en constante hausse même si un pic peut être aperçu en 2013 dû à la sortie du jeux *Minion Rush*.

En 2014, un chute dans le chiffre d'affaire est aussi remarqué et selon Le Document de Reference 2014 éditer par l'AMF (Autorité des Marchés Financiers) cela est dû par le manque de nouveauté cette années là.

### 3.2 Les chiffres d'affaire de Gameloft après le rachat de Vivendi

Années	Chiffres d'affaires (En millions)
2016	257
2017	258
2018	222
2019	204
2020	244
2021	245

Le rachat par vivendi à été un gros problème pour gameloft comme on peut le voir sur ce tableau le chiffre d'affaire à même baisser jusqu'à 204 Millions en 2019.

### 3.3 Les causes de la baisse du chiffre d'affaires de Gameloft

En 2016, Vivendi<sup>2</sup> rachète la société Gameloft pour 621 millions d'euros via une OPA hostile Tout d'abord seulement 2 ans après les rachats de Gameloft, 14 cadres dirigeants en exercer les parachutes dorés qui leur ont été accordés par les ancien propriétaire. Ce sont des "pack"

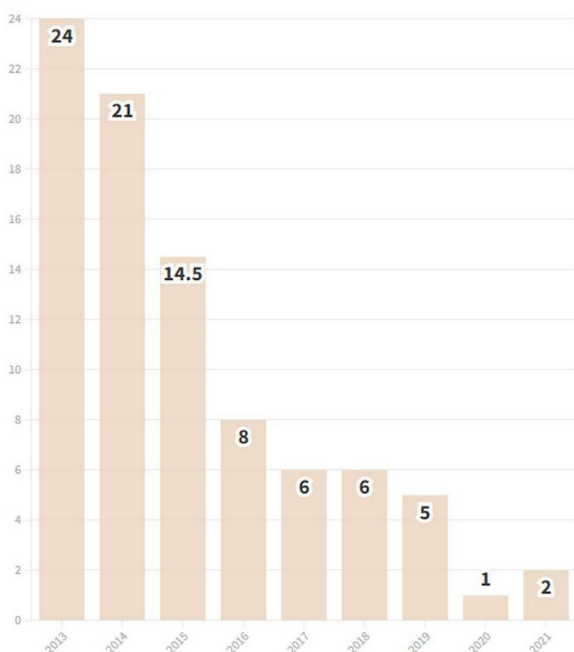
contenant 2 ans de salaires bruts soit 8 millions d'euros en cas de "changement de contrôle".

Les turnovers de l'entreprise sont qu'en à lui en hausse puisqu'en 2017 seulement 2372 salariés sont partis ce qui quand même 40% de l'effectif de l'entreprise. Les ex-salariés ont cependant réussi à être remplacé majoritairement par des salariés en CDD.

Les promesses de Gameloft n'ont pas été tenue, ils avaient affirmé que le chiffre d'affaires allait augmenter de 10 % en 2017 mais cela ne ce n'est pas fait ça à baisser de 7 % pareil au premier trimestre où il a baissé de 7,4 %

Les investissements de Vivendi à Gameloft de 2015 à 2019 ont baissé suite à un changement de propriétaire alors qu'ils avaient annoncé qu'il « réinvestirait dans les jeux vidéo une partie de la vente de la participation dans Ubisoft »

• Les investissements s'effondrent (en millions d'euros)



Les investissements, les salariées et l'attractivité de Gameloft est en baisse drastique comme le montre ces graphiques qui va de 2015 à 2021 ;

### 3.4 Les perspectives et avenir de Gameloft

-Leur but serait d'augmenter la puissance et la technique dès leurs terminaux ainsi qu'augmenter la puissance de leurs gpu et cpu

-Être dans le freemium (Gratuit avec achat in-app)le plus souvent

• Le nombre de joueurs baisse (en millions par mois)



possible pour le marché grand public.

-Adapter les jeux sur plusieurs plateformes pour ramener plus de monde sur les jeux e de- puis sur consoles et pc



*Illustration 1: Cyril Guilleminot Directeur de Gameloft  
France en 2012*

### **3.5 La Conclusion économique**

Gameloft à sa création en 2015 est une entreprises en constant essors tant au niveau technologique, qu'au niveau économique mais à partir de 2015 Vivendi rachète Gameloft et l'entreprise dégringole.

Vivendi ne la finance plus mais malgré tout Gameloft essaye toujours de produire des biens et des services.



## 4. Écologie (Mehmet-emin)

### 4.1 Alliance « Playing for the planet »

Le studio Gameloft annonce en 2022 son ralliement à l'alliance « Playing for the planet » qui veut dire « Jouer pour la planète » qui est une initiation collective des industries de jeux vidéo pour réduire son empreinte carbone et intégrer des activations environnementales dans ses jeux.

En rejoignant cette Alliance les entreprises de jeux prennent des engagements. Parmi ces engagements, se trouvent, l'intégration des activités vertes pour les jeux vidéo, la réduction de leurs utilisations de plastique, la plantation des arbres et la réduction de leur empreinte carbone pour soutenir l'environnement mondial. Par exemple, acheter un arbre dans un jeu pour déclencher la plantation d'un arbre réel.

### 4.2 Engagement de Gameloft

Conformément à ses engagements, Gameloft s'est engagé dans les initiatives suivantes au cours de l'année à venir. Tout d'abord, il s'efforce d'inspirer l'action à travers des jeux en participant à des événements comme le Green Game Jam<sup>3</sup> 2022.

Deuxièmement, le studio s'engage à contribuer à la décarbonisation de l'ensemble de ses secteurs d'activité.

Pour Baudouin Corman, directeur général et de l'exploitation, déclare : « Nous voyons le monde comme notre terrain de jeu et, en tant que leader de l'industrie du jeu vidéo, nous avons le besoin, le devoir et

la volonté de faire bouger les choses grâce à nos jeux et à nos pratiques pour agir face à la crise climatique ».<sup>4</sup>

.

4 Évènement annuel rassemblant les créateurs des jeux vidéos pour discuter des nouveaux façons dont les joueurs seront inspirés pour agir en faveur du climat.

## 5. Sitographie

IKITAS Mehmet-emin « Gameloft-Wikipédia », Wikipédia, consulté le 9 octobre 2022, Disponible à l'adresse :

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Gameloft>

IKITAS Mehmet-emin « Gameloft réduit l'impact C02 de ses activités et rejoint l'alliance Playing for the Planet », pèse sur start, consulté le 11 octobre 2022, disponible à l'adresse :

<https://www.pesesurstart.com/2022/02/28/gameloft-reduit-limpact-c02-de-ses-activites-et-rejoint-lalliance-playing-for-the-planet-1>

IKITAS Mehmet-emin « Gameloft – Le studio rejoint l'Alliance “Playing for the Planet” », GEEKNPLAY, consulté le 11 octobre 2022, disponible à l'adresse :

<https://www.geeknplay.fr/gameloft-le-studio-rejoint-lalliance-playing-for-the-planet/>

PY Steven « Comment Vincent Bolloré a coulé Gamelof », Le Capital, consulté le 12 octobre 2022, disponible à l'adresse :

<https://www.capital.fr/entreprises-marches/comment-vincent-bollore-a-coule-gameloft-137732>

PY Steven « Pappers - Gameloft SE », Pappers, consulté le 11 octobre 2022, disponible à l'adresse :

<https://www.pappers.fr/entreprise/gameloft-se-429338130>

PY Steven « Wkipédia-Gameloft », WIKIPÉDIA, consulté le 10 octobre 2022, disponible à l'adresse :

**<https://fr.wikipedia.org/wiki/Gameloft>**

PY Steven « DOCUMENT DE RÉFÉRENCE 2014 », AMF, consulté le 12 octobre 2022, disponible à l'adresse :

**<https://www.gameloft.com/minisites/corporate-pdf/Document%20de%20Reference%20Gameloft%202014%20%28n%20D.15-0405%29.pdf>**

PY Steven « Rachat de Gameloft par Vivendi: la mayonnaise a du mal à prendre », BFM BUSINESS, consulté le 13 octobre 2022, disponible à l'adresse :

**[https://www.bfmtv.com/economie/entreprises/culture-loisirs/rachat-de-gameloft-par-vivendi-la-mayonnaise-a-du-mal-a-prendre\\_AN-201807040198.html](https://www.bfmtv.com/economie/entreprises/culture-loisirs/rachat-de-gameloft-par-vivendi-la-mayonnaise-a-du-mal-a-prendre_AN-201807040198.html)**

PY Steven « Chiffre d'affaires de Gameloft S.E. dans le monde de 2003 à 2015 », STATISTA, consulté le 12 octobre 2022, disponible à l'adresse :

**<https://fr.statista.com/statistiques/607405/chiffre-d-affaires-gameloft/>**

KOSAK Maxime « Zone Bourse », zone bourse, consulté le 12 octobre, disponible à l'adresse :

**<https://www.zonebourse.com/cours/action/GAMELOFT-SE-4755/>**

KOSAK Maxime « Gameloft ouvre son premier studio de développement de jeux vidéo en France », Les Echos, consulté le 12 octobre 2022, disponible à l'adresse :

<https://www.lesechos.fr/tech-medias/hightech/gameloft-ouvre-son-premier-studio-de-developpement-de-jeux-video-en-france-1407484>