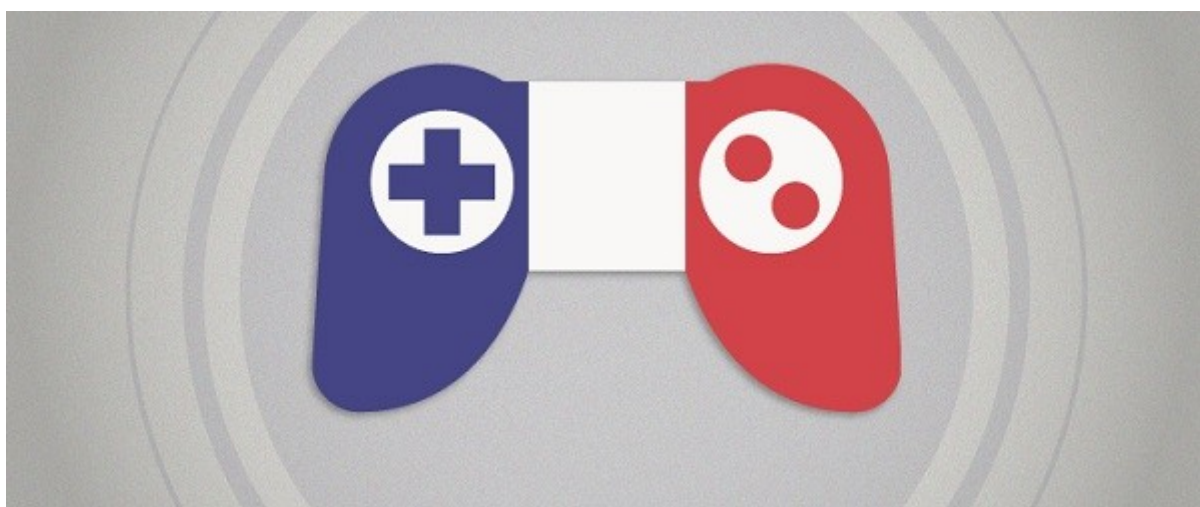


Étude d'entreprises de jeu vidéo



Sommaire

Introduction.....	4
1 Ubisoft.....	5
1.1 Fiche Signalétique.....	5
1.2 Connaître l'entreprise.....	5
1.2.1 Histoire.....	5
1.2.2 Jeux Créés.....	6
1.3 Fonctionnement.....	6
1.3.1 Services.....	6
1.3.2 Organisation.....	6
1.4 Empreinte Écologique.....	7
1.5 Chiffres clés.....	7
2 Gameloft.....	8
2.1 Fiche signalétique.....	8
2.2 Connaître l'entreprise.....	8
2.2.1 Histoire.....	8
2.2.2 Activités : éditeur de jeux vidéo.....	9
2.3 Fonctionnement.....	9
2.3.1 Services.....	9
2.3.2 Organisation.....	10
2.4 Empreinte Écologique.....	10
2.5 Chiffres clés.....	10
3 Focus Entertainment.....	11
3.1 Fiche signalétique.....	11
3.2 Connaître l'entreprise.....	11
3.2.1 Histoire.....	11
3.2.2 Sous domaines.....	12
3.3 Fonctionnement.....	12
3.3.1 Services proposés.....	12
3.3.2 Organisation.....	12
3.4 Chiffres clés.....	13
4 Comparatif.....	14
4.1 Salariés.....	14
4.2 Studio.....	14
4.3 Chiffre d'affaire.....	14
4.4 Organisation interne.....	15
4.5 Écologie.....	15
Conclusion.....	16
Tables des illustrations.....	17
Sources.....	18

Introduction

Dans le cadre de nos études en BUT informatique, nous avons été amenés à réaliser un rapport sur les entreprises numériques françaises de nos choix.

Nous avons choisi d'étudier les entreprises Ubisoft, Gameloft et Focus Entertainment afin de les comparer plus en détail. Le choix du domaine du jeu vidéo a été fait car c'est un bon exemple de domaine numérique où la France se porte bien.

Dans un premier temps, nous étudierons les trois entreprises, leur parcours, leurs chiffres clés, avant de les comparer dans un dernier temps afin de comprendre laquelle se porte le mieux.

La partie sur Ubisoft ainsi que l'introduction et la conclusion ont été réalisées par Julien OUDOT, Gameloft a été réalisé par Tiouan MAGNIN et le comparatif et la partie sur Focus Entertainment ont été créés par Titouan NICOT et Lilian SCHOTT.

1 Ubisoft

1.1 Fiche Signalétique



Ubisoft est une entreprise du secteur vidéoludique qui crée et édite des jeux vidéo.

Créée en 1986 par la famille Guillemot, son siège Social est situé aux 126 Rue de Lagny à Montreuil, en France. Elle est considérée comme une société anonyme.

Cette entreprise commerciale se compose d'environ 19 000 salariés en 2021 dont environ 1200 en France. Il y a environ 20% de femmes dans cette entreprise.

Ubisoft possède des studios de développement de jeux vidéo dans le monde entier pour un total de 50 environ, dont 11 en France.

Elle est le plus grand éditeur indépendant de jeux vidéos français et le 3ème au monde. Ses principaux concurrents sont les américains Activision et Blizzard, qui sont parmi les plus grands éditeurs indépendants de jeu vidéo au monde.

1.2 Connaître l'entreprise

1.2.1 Histoire

Ubisoft fut créé en 1986 en Bretagne en tant que distributeur de jeux vidéo, mais commença rapidement à créer ses propres jeux vidéos avec Zombi, son premier jeu. A partir de 1992, la société se développa à l'étranger en commençant par la création de ses premiers studios de développement à Paris et à Bucarest la même année. Ses premiers studios seront situés exclusivement en Europe. Elle obtient son premier succès avec Rayman en 1995 et entra au second marché de la bourse de Paris l'année suivante. En 1997, Ubisoft créa son premier studio hors de l'Europe : Ubisoft Montreal, qui sera son plus grand studio. A partir de 2000, elle entreprit aussi de racheter différents studios de développement de jeux vidéos à travers le monde comme Red Storm Entertainment.

Aujourd'hui, c'est une grande entreprise de 19 000 employés composée d'une société mère, Ubisoft, de filiales de distribution et de studios de développement situés dans différents pays du monde.

1.2.2 Jeux Créés

Certains jeux sont créés en France, d'autres sont créés dans des studios localisés dans d'autres pays. Ses plus grandes productions sont créées par plusieurs.

Ubisoft a créé différentes franchises à succès comme Rayman (1995), Splinter Cell (2002), Assassin's Creed (2007) et Watch Dogs (2014).

Elle possède aussi une filiale centrée sur la création de film (Ubisoft Motion Pictures) et une sur les bandes dessinées (Les Deux Royaumes) lui permettant d'étendre ses franchises hors du domaine du jeu vidéo. Cela a été réalisé dans le but d'atteindre un public plus grand grâce au cinéma, public qu'elle ne pouvait atteindre uniquement avec les jeux vidéos.

On peut citer par exemple les lapins crétins, créés en 2006 en tant qu'ennemi de Rayman, qui ont été utilisés dans de nombreuses publicités et qui ont même obtenu leur propre série télévisée. On peut aussi citer le film Assassin's Creed de 2016 qui tenta d'apporter la franchise à succès au grand écran.

1.3 Fonctionnement

1.3.1 Services

Ubisoft produit des jeux vidéos mais elle propose aussi des services en tant qu'éditeur de jeux vidéos à différents studios de développements ne faisant pas partie de l'entreprise. C'est à dire qu'Ubisoft propose d'aider la création de jeux en payant pour les coûts de production et en faisant la publicité à la place du studio en échange d'environ 30 % des revenus générés.

Ubisoft propose aussi un programme compétitif professionnel d'e-sport sur Rainbow Six Siege (2015), l'un de ses jeux.

1.3.2 Organisation

Ses studios sont composés de plusieurs parties : la partie Game Design qui regroupe les Game Designers et les Level Designers, s'occupent de créer le jeu dans

son aspect théorique, ses différentes mécaniques. La partie Artistique regroupe les graphistes et les animateurs qui s'occupent de créer les différentes parties visuelles du jeu. La partie Technique regroupe tous les programmeurs qui doivent coder le jeu et le faire fonctionner. Il y a aussi une partie marketing qui s'occupe de la publicité du jeu. Certains métiers ne sont pas directement reliés à l'une de ces zones comme les Community Manager et les traducteurs. Enfin, tous ces métiers sont supervisés par un chef de projet.

Un studio se compose de nombreux métiers et l'on peut facilement y faire des stages et même de l'alternance dans le domaine que l'on souhaite.

1.4 Empreinte Écologique

Ubisoft a un impact sur l'environnement et en est conscient. En 2020, l'entreprise avait une empreinte carbone de 141,7 kilotonnes équivalentes CO₂ à cause de ses data centers, ses bâtiments et ses achats. Elle souhaite réduire ses émissions par 8,8% par employé avant 2023 en n'utilisant que des énergies renouvelables et en développant le télétravail grâce à la création de logiciels spécifiques et optimisés pour ce mode de travail. Elle a aussi cofondé le mouvement Playing for the Planet Alliance qui vise à sensibiliser les joueurs de jeux vidéos et ses partenaires aux problèmes environnementaux.

1.5 Chiffres clés

Les 758 jeux vidéos créés et édités par Ubisoft lui ont permis de générer un chiffre d'affaires de 1,53 milliard d'euros en 2020 contre 538 millions d'euros en 2004.

Le cours de l'action de l'entreprise fut de 45 euros le 14 octobre 2021 et sa capitalisation boursière fut de 10,28 milliards d'euros en 2021. Elle est actuellement cotée à la bourse Euronext.

La famille Guillemot possède 12% des actions de la société. Ubisoft gagne aussi de l'argent grâce à l'e-sport et aux micro-transactions, qui lui ont par exemple rapporté 1 milliard d'euros grâce à Rainbow Six Siege.

Un jeu créé par Ubisoft coûte au environs 60 millions d'euros et prend au moins 2 ans pour être créé du fait de leur taille car ce sont des jeux AAA à grand budget.

2 Gameloft

2.1 Fiche signalétique



La société s'appelle Gameloft et elle est française. Son siège social se trouve à Paris (France) au 14 rue Auber . Au niveau juridique c'est une Société Anonyme (SA). Elle a été créée en 1999 par Michel Guillemot.

Gameloft est un éditeur de jeu vidéo et donc une société commerciale. Son but est d'assurer la publication et la diffusion de jeux vidéo.

Son effectif dans le monde est d'environ 4600 salariés, dont 1100 en France. Il y a environ 20 % de femme et donc 80 % d'homme.

Elle fait partie du groupe Vivendi depuis 2016. Gameloft est implanté dans 25 pays du monde, dans tous les continents et possède 17 studio dans le monde.

2.2 Connaître l'entreprise

2.2.1 Histoire

Gameloft a été créé en 1999 par Michel Guillemot et ses 4 autres frères : Claude, Gérard, Yves et Christian Guillemot. Son objectif à cette époque, est de créer des jeux de qualité pour les mobiles (smartphones, tablette), d'après le site officiel.

En 2002, Gameloft lance ses premiers jeux vendus sur mobile et connaît un rapide succès. Dès 2003, plus de 100 téléphones sont supportés et l'entreprise est rentable. C'est aussi la première année où des jeux vidéo en 3D sont créés. En 2005, le mode multijoueur en temps réel est disponible et les jeux sont supportés sur 400 téléphones.

Entre 2003 et 2006, le chiffre d'affaires de Gameloft va doubler. Ses équipes passent de 100 à 2 400 salariés durant cette période.

À partir, de 2008, c'est « la révolution digitale ». Dès l'ouverture de App Store, le 9 juillet 2008, Gameloft est la seule société à lancer 6 jeux. L'App Store est une

boutique officielle pour les produits Apple et pour les appareils IOS. À partir de ce moment, le chiffre d'affaires de la société dépasse 100 millions d'euros.

Depuis octobre 2015, le groupe Vivendi achète progressivement des parts de marché et contrôle la société, jusqu'au 26 juillet 2016, où il détiendra 100 % du capital. Ce dernier est un groupe français spécialisé dans les contenus, les médias et la communication.

2.2.2 Activités : éditeur de jeux vidéo

Gameloft est un des leaders dans l'édition de jeu vidéo pour plusieurs raisons.

Leur différentes franchises sont très connus comme Asphalt, Modern Combat, Dungeon Hunter, Dragon Mania Legends.

Elle a eu de nombreuses collaborations avec des grandes marques comme Disney, Universal, Hasbro ou encore Marvel.

Donc grâce à ses collaborations avec de grandes marques et à ses propres licences, Gameloft arrive à détenir un des catalogue de jeux sur mobile le plus diversifié au monde. La société propose des jeux pour tous avec du Jeu de foot (franchise Real Football), de course (Asphalt), d'action (Gangstar), aux jeux d'entraînement cérébral (Brain Challenge) ou encore d'arcade (Bubble Bash).

2.3 Fonctionnement

2.3.1 Services

Gameloft est un éditeur de jeu vidéo sur mobile (téléphones, tablette). Son but est d'assurer la publication et la diffusion des jeux vidéos. Il prend en charge le financement, la communication, la fabrication et commercialisation du jeu.

Il fait donc le lien entre développeurs et distributeurs commerciaux. Ces clients sont donc les boutiques d'application en ligne (Google Play, App Store), les fabricants de mobiles (smartphones et tablettes), et les fabricants de télévision connectés.

Ces principaux concurrents sont Ubisoft, Focus Entertainment et Activision/Blizzard (USA).

2.3.2 Organisation

La société a été fondée par Michel Guillemot et ses 4 autres frères.

Elle est dirigée par Stéphane Roussel (PDG), Baudouin Corman (Vice-Président Ventes et Marketing, Alexandre Pelletier-Normand (Vice-Président production) et Alexandre de Rochefort (Secrétaire Général et Vice-Président Exécutif administratif et financier)

Au niveau de la répartition des effectifs par département, 5 % sont à l'administration, 5 % aussi pour le marketing et le reste (90%) pour la recherche et le développement.

2.4 Empreinte Écologique

L'activité de Gameloft se résume seulement à des activités d'édition de jeux. Il considère donc que son impact direct sur l'environnement reste faible. Ainsi, Gameloft ne possède pas de programme de sensibilisation au niveau de la société sur les questions environnementales.

2.5 Chiffres clés

Gameloft a édité près de 190 jeux dans tous les domaines. Il a 17 studios de jeux répartis dans le monde entier.

Gameloft a connu une croissance forte et stable pour atteindre 96 millions d'euros en 2007 ; jusqu'à atteindre un chiffre d'affaires de 320 millions d'euros en 2017. Mais depuis, la chute est sensible, avec 259 millions d'euros en 2019 et continu à diminuer à 243 millions en 2020.

En 2015, la famille Guillemot (créatrice de la société) possède 23 % du capital total ; Vivendi 29 % ; les autres groupes comme Allianz Global Investors possèdent au total 26% et les particuliers 22 % . Maintenant, Vivendi possède l'intégralité du capital.

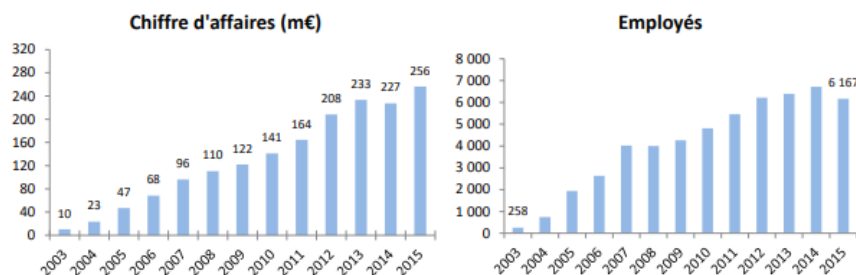


Illustration 3: Graphique chiffre d'affaire et nombre d'employés Gameloft

3 Focus Entertainment

3.1 Fiche signalétique

Focus Entertainment est une société par action (SPA) fondée par Cédric Lagarrigue le 03 février 1995. Leur siège au 11 Rue de Cambrai à Paris (75019), l'association travaille principalement dans l'édition de jeux électroniques et vendent donc des jeux vidéos.



Illustration 4: Logo Focus Entertainment

Le nombre de salariés moyen s'élève à 127 salariés avec 95 % d'hommes en 2018 puis 84 en 2019.

3.2 Connaître l'entreprise

3.2.1 Histoire

Après avoir édité et distribué le logiciel de création musicale eJay, Focus Home Interactive devient éditeur et distributeur de jeux vidéo en 2000. Au début des années 2000, l'entreprise rencontre plusieurs succès, en distribuant des licences sur PC comme Cossacks ou Sudden Strike, des jeux vendus à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires en France.

Focus Interactive touche un public de niche avec son jeu Virtual Skipper, et ses opus suivants, qui sont des jeux de simulations maritimes. Par la suite, l'entreprise découvre et lance plusieurs titres originaux qui reçoivent un bon accueil, comme la série de jeux d'aventure Runaway, la série Cycling Manager ou encore le jeu de courses de voitures TrackMania.

En mai 2014, Focus Home Interactive édite son premier jeu sur PlayStation 4, Bound by Flame du studio parisien Spiders. Depuis l'éditeur a annoncé plusieurs titres destinés aux nouvelles consoles de salon PlayStation 4 et Xbox One comme Space Hulk: Deathwing, Blood Bowl II, et le jeu officiel du Tour de France.

En avril 2018, Cédric Lagarrigue démissionne de son poste de président après vingt ans à la tête de Focus Home Interactive. L'Allemand Jurgen Goeldner lui succède.

Le 26 juin 2020, Focus annonce l'acquisition du studio associé Deck13 Interactive pour un montant de 7,1 millions d'euros. C'est la première acquisition depuis la création de Focus Home Interactive.

Le 6 septembre 2021, l'éditeur change de nom et de logo, et devient Focus Entertainment.

3.2.2 Sous domaines

Focus Entertainment possède trois studios, tous acquis en 2020 : DECK13 INTERACTIVE, STREUM ON et DOTEMU.

3.3 Fonctionnement

3.3.1 Services proposés

Avant de devenir un studio de jeu vidéo, Focus Entertainment éditait la suite de logiciels de musique eJay puis, avec ses différents studios, produit et propose une liste de 39 jeux, dont *Farming simulator 19* ou *Mud Runner*, qui divertissent toutes personnes s'intéressant aux jeux vidéos . Ses principaux concurrents directs sont *Ubisoft*, *Gameloft* et *Riot*, possédant également un catalogue de jeu fourni.

3.3.2 Organisation

L'association est composée de 4 pôles différents : le pôle production qui s'occupe des jeux en travaillant en équipe, le pôle Business s'occupant des prix/finances de Focus, le pôle marketing, s'occupant de la pub des jeux ainsi que de fixer son prix, le pôle support s'occupant de recenser les bugs des jeux ou tout autre problèmes.

Les activités du pôle business sont répétitives, celles du pôle support aussi puisque ses tâches se résument à l'ouverture de mail, écrire un rapport de bug et l'envoyer au pôle production.

Le pôle marketing quand à lui, est pas trop répétitif puisque les pubs sont différentes pour chaque jeu mais l'est quand même puisque la décision du prix d'un jeu respecte toujours les mêmes étapes.

Contrairement aux tâches des autres pôles, celles du pôle production ne sont pas répétitives puisque les jeux sont différents et nécessite un développement adapté notamment avec l'amélioration des graphismes ou la correction de nouveaux bugs.

L'association propose de former ses salariés via le programme de formation : Focus University.

3.4 Chiffres clés

Focus Entertainment a crée et édité 39 jeux depuis sa création en 1995.

Son chiffre d'affaire fut de 171 millions d'euros en 2020 avec environ 70 millions de chiffres d'affaires par trimestres.

Le cours des actions de l'entreprise fut de 47 euros le 14 octobre 2021 et son capital fut de 366 millions d'euros en 2021.

4 Comparatif

4.1 Salariés

Malgré la différence de nombres de salariés présents au seins de ces 3 entreprises, Focus Entertainment, possédant 170 salariés, arrive à produire des jeux à un niveau graphique équivalant à ceux qu'Ubisoft produit avec ses 19 000 salariés. De même grâce à son nombre de salarié étant de 4 600, Gameloft arrive lui aussi à produire des jeux vidéo d'une excellente qualité graphique pour une plateforme différente. Qui plus est, nous pouvons remarquer que ces 3 entreprises cherchent le plus possible à avoir une mixité des sexes, et cet aspect se voit fortement comme peut le montrer le pourcentage de personnel féminin étant de 20 %. De plus ils précisent que leur souhait est d'augmenter ce pourcentage.

4.2 Studio

Toutes ces studios proposent un catalogue de jeux-vidéo fournit mais également variés ce qui leur permet de toucher un maximum de personnes, surtout pour Ubisoft et Focus Entertainment qui sont plus orientés sur des jeux multiplateforme tandis que Gameloft est plus orienté sur les jeux mobiles.

De plus nous remarquons une net différence entre le nombre de studios que possède Ubisoft, s'élevant à 50, comparé à ceux que possède Focus Entertainment, étant au nombre de 5, ou encore à ceux de Gameloft montant à 7. Ce qui permet donc à Ubisoft de produire une quantité de jeux plus importante, ce qui se voit sur la différence de chiffre d'affaire de ces entreprises.

4.3 Chiffre d'affaire

Ubisoft grâce à son grand nombre de studios et de salariés peut se permettre de produire une plus grande quantité de jeux, ce qui se voit sur son chiffre d'affaire qui est plus important d'environ 1 milliard d'euro que ses concurrents qui en possèdent un bien inférieur : celui de Gameloft s'élevant à 243 Millions d'euro mais qui reste tout de même supérieur à celui de Focus Entertainment ayant un chiffre d'affaire de 171 Millions.

Cependant, Gameloft a bien plus de mal à augmenter son chiffre d'affaire qui décroît légèrement depuis le début de la crise sanitaire, à cause du fait que les salariés devaient rester chez eux et ont dû se procurer un ordinateur afin de continuer à travailler depuis chez eux et donc par la même occasion de l'utiliser pour jouer à des jeux-vidéo n'étant pas des jeux mobiles. C'est également en partie pour cela que Ubisoft et Focus Entertainment ont vu leur chiffre d'affaire augmenter de 20 % ces 2 dernières années. Mais le facteur entrant le plus en compte dans cette augmentation de chiffre d'affaire est le fait que ces 2 studios est le fait qu'ils proposent à de plus petits studios ayant des difficultés à développer leurs jeux de prendre en charge une partie de leurs développements contre 30 % des revenus qu'ils produiront.

4.4 Organisation interne

Malgré une ampleur de salariés et de studios assez importante entre ces 3 studios, leur organisation interne est la même. En effet ces 3 entreprises possèdent tous les mêmes pôles.

L'organisation interne des trois est globalement la même mais à une échelle différentes en vue de l'écart du nombre de salariés entre eux. Les trois possèdent 4 pôles :

- _ Le pôle production
- _ Le pôle business
- _ Le pôle marketing
- _ Le pôle support

4.5 Écologie

Enfin, Ubisoft nous donne des chiffres quand à son émission de CO2 en nous montrant son désir de baisser ces émissions alors que Focus Entertainment et Gameloft ne communiquent en rien des informations de ce genre ce qui nous montre qu'ils n'ont pas prévu de changer quoi que ce soit dans la manière de produire leurs jeux afin de limiter leurs émissions de CO2 alors qu'Ubisoft cherche à montrer les efforts qu'il fait dans le but de se donner une meilleure image et de renforcer son influence marketing.

Conclusion

En conclusion, l'étude de ces trois entreprises du jeu vidéo nous a permis de comprendre plus en détails leur fonctionnement, leurs réussites et leurs problèmes.

Cette SAE fut enrichissante nous a permis d'apprendre à construire des rapports ainsi qu'à réaliser des recherches spécifiques sur des entreprises.

Le sujet étant intéressant, nous n'avons pas eu de mal à trouver différentes informations sur les entreprises, ce qui a facilité la réalisation du travail.

Tables des illustrations

Illustration 1: Logo Ubisoft.....	5
Illustration 2: Logo Gameloft.....	8
Illustration 3: Graphique chiffre d'affaire et nombre d'employés Gameloft.....	10
Illustration 4: Logo Focus Entertainment.....	11

Sources

Wikipédia, «Ubisoft», <https://fr.wikipedia.org/wiki/Ubisoft>

Ubisoft, «A propos», <https://www.ubisoft.com/fr-fr/company/about-us>

Ubisoft, «Document de référence 2015»,

https://www.ubisoftgroup.com/comsite_common/fr-FR/images/d20160725040228ubisoft%20-%20document%20de%20r%C3%A9f%C3%A9rence%202016%20-%202020716_tcm100-260349_tcm100-196733-32.pdf

Gaming Campus, «Les éditeurs de Jeux vidéos », <https://gamingcampus.fr/boite-a-outils/les-editeurs-de-jeux-video.html>

Gameloft, «A propos», <https://www.gameloft.com/corporate/fr/>

Gameloft, « Document de référence » http://www.gameloft.com/minisites/corporate-pdf/Document_de_reference_2015-FR.PDF

Wikipédia, «Gameloft », <https://fr.wikipedia.org/wiki/Gameloft>

Focus entertainment, «A propos», <https://www.focus-entmt.com/en-us/company>

Wikipédia, «Focus Entertainment», https://fr.wikipedia.org/wiki/Focus_Entertainment