

SPÉCIAL **BORDEAUX**

JEUX VIDÉO

Game (not) over

Nicolas Cannasse, cofondateur de Motion-Twin, spécialisé dans les jeux sur Internet

SYLVIE FRANÇOISE

Six ans après la déconfiture de Kalisto, le secteur bordelais des jeux vidéo affiche une étonnante vitalité, comme en témoigne l'association Bordeaux Games.

PAR PASCAL MATEO

Retour en arrière, à la fin des années 90. Kalisto est alors le plus beau fleuron de l'industrie française du jeu vidéo. Las... Au printemps 2000, l'explosion de la bulle Internet empêche cette entreprise bordelaise de lever les fonds nécessaires à son développement. Et, en 2002, elle finit par être liquidée. A Bordeaux, l'horizon du secteur des jeux vidéo paraît alors bien sombre. Six ans plus tard, il semble complètement éclairci : le secteur rassemble aujourd'hui une quinzaine de PME, représentant près de 300 salariés. Des PME qui, chacune à sa manière, sont toutes les héritières de Kalisto. « L'entreprise avait alors une taille suffisante pour attirer de nombreux talents, indique Pascal Jarry, qui fut le directeur général de Kalisto de 1999 à 2002. Certains d'entre eux ont choisi de rester à Bordeaux et de monter leur propre structure. »

David Dedeine est de ceux-là. En 2002, alors game designer chez Kalisto, il travaille avec son équipe au développement d'un nouveau jeu. « Lorsque l'entreprise s'est effondrée, nous avons été douze à

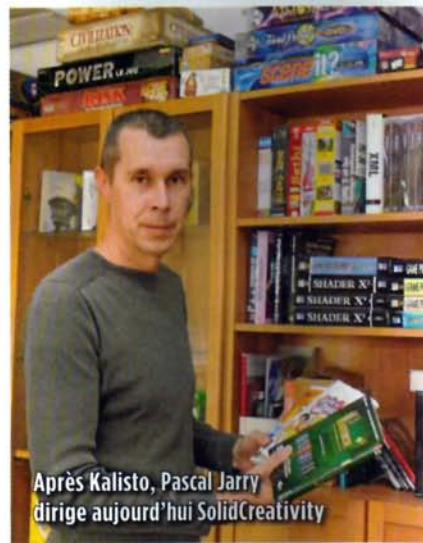
racheter les droits de ce jeu au liquidateur et à le sortir sous notre propre marque, Asobo », se souvient-il. Comme toutes ses consœurs issues de la filière Kalisto – BeTomorrow, SC2X, At Once... –, Asobo est néanmoins contrainte de se développer sur ses fonds propres. « Les banques étaient tellement échaudées par l'expérience Kalisto qu'elles refusaient même de nous ouvrir un compte ! » s'amuse encore David Dedeine.

Bonhomme de chemin. Ce qui n'a pas empêché les jeunes pousses bordelaises de faire depuis leur petit bonhomme de chemin. Asobo a connu la consécration en 2007, lorsque l'entreprise s'est vu confier la réalisation du jeu « Ratatouille », tiré du film d'animation des studios Pixar. « Mettre un pied aux Etats-Unis, c'était ce que nous désirions », explique David Dedeine. Coup d'essai, coup de maître : depuis, l'entreprise a conçu le jeu issu du film « Wall-E », également réalisé par l'équipe de Pixar. Résultat : en six ans, elle a quasiment multiplié ses effectifs par six, pour atteindre désormais 67 salariés. La réussite de Motion-Twin, spécialiste du développement de jeux sur Internet, est elle aussi insolente : « Sur l'ensemble des quinze sites de jeux que nous avons créés, nous comptons 10 millions de joueurs inscrits », affirme Nicolas Cannasse, l'un des fondateurs de l'entreprise.

Forts de leur passé commun, les acteurs bordelais du jeu vidéo ont pris conscience de la nécessité de mutualiser leurs efforts afin de poursuivre leur développement. Sous la houlette de Pascal Jarry, aujourd'hui patron de l'entreprise SolidCreativity, ils ont donc donné naissance en 2007 à Bordeaux Games. « Cette association nous

permet de nouer des contacts réguliers et d'envisager de nouveaux partenariats, se félicite Nicolas Cannasse. En outre, elle donne un nouvel éclairage sur le secteur local. » Sur la carte de France des jeux vidéo, Bordeaux brille en effet par son absence. Ce qui n'est pas sans poser de difficultés : « Même si les salaires et le cadre de vie sont ici attractifs, le secteur a du mal à recruter, souligne Pascal Jarry, président de Bordeaux Games. Les gens n'imaginent pas qu'il existe à Bordeaux un véritable bassin d'emploi dans le jeu vidéo. »

Afin de renforcer la visibilité du secteur, Bordeaux Games recrutera avant la fin de l'année un permanent chargé du lobbying et du montage de dossiers de financement pour ses treize adhérents. L'association entend aussi se pencher sur le dossier de la formation. « Nous voulons identifier les écoles locales qui se préoccupent de jeux vidéo et nous impliquer dans leurs enseignements », note Pascal Jarry. De plus, les professionnels du secteur réfléchissent à la création à Bordeaux d'un événement autour du jeu vidéo. Au total, Bordeaux Games espère atteindre d'ici à quelques années une masse critique de 500 salariés. Un souhait qui commence à devenir réalité : d'ici à quelques semaines, Frima – le numéro deux du jeu vidéo au Canada – devrait implanter une antenne à Bordeaux ■



Après Kalisto, Pascal Jarry dirige aujourd'hui SolidCreativity