

## 6 ans d'errements, un avenir est-il possible ?

septembre 2015

Retour sur 6 ans d'errements de l'Unité d'Affaire Jeux, aussi bien économiques que sociaux, à l'heure où nous apprenons un changement de Direction.

L'Unité d'Affaire Jeux est positionnée sur le segment particulièrement porteur des jeux vidéo. Les plus grandes sociétés de ce secteur ont dépassé les « majors » américaines du cinéma depuis longtemps. Aujourd'hui, l'industrie du jeu vidéo est devenue un nouvel eldorado de l'économie numérique avec 66 milliards d'euros de Chiffre d'Affaire au niveau mondial.

Pourtant, au sein d'Orange, l'UA Jeux meurt à petit feu. La Direction s'auto-congratule avec des résultats à des années lumières de ceux de l'ensemble de ce secteur si rentable. Le marché de la consommation de jeux vidéo est, depuis une décennie, en croissance constante avec + 280 % en 10 ans ([http://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2014/10/17/5-chiffres-flatteurs-sur-le-jeu-video-a-prendre-avec-des-pincettes\\_4508234\\_4355770.html](http://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2014/10/17/5-chiffres-flatteurs-sur-le-jeu-video-a-prendre-avec-des-pincettes_4508234_4355770.html)). Comment en sommes-nous arrivés là, en dépit des atouts que nous avons en France et dans le monde ?

### ■ 6 années d'erreurs stratégiques

Officiellement, c'est afin de s'adapter aux évolutions du marché et d'améliorer son efficacité, que la Direction de l'UA jeux a décidé de changer de stratégie. Hélas, elle a surtout accumulé les mauvais choix, en France et à l'international, avec des remaniements qui ont masqué des erreurs stratégiques majeures, **jusqu'à ce qu'il ne reste rien de GOA, pourtant première marque française de jeu reconnue internationalement.**

C'est en dépit de l'alerte des personnels de l'UA qui avaient bien pressenti et préconisé qu'il fallait garder ces activités prometteuses et qu'il fallait continuer à vendre du jeu sur notre portail GOA, que la Direction décidait d'abandonner une avance et une expérience acquise en plus de 8 ans sur les contenus de jeux et les communautés de joueurs. Ceci a entraîné, courant 2011, la cession de pépites telles que LOL (League of Legends), le portail communautaire GOA avec ses jeux « free to play » (jeux gratuits avec options payantes dans le jeu), le réseau social, etc... **Et ce n'est que 3 ans après ces arrêts, alors que le marché est en plein essor, que la Direction se réveillera en demandant à ses équipes de trouver des opportunités d'affaire sur ces thématiques.**

### Classement des jeux en ligne générant le plus d'argent en 2014

Rank	Title	Publisher/ Developer	Revenues (millions, YTD)	Worldwide Marketshare	rank for same period in 2013
1	League of Legends	Tencent/Riot Games	\$946	11.9%	4 ▲
2	Crossfire	SmileGate/Nexon	\$897	11.2%	2 ▲
3	Dungeon Fighter Online	Nexon	\$891	11.2%	1 ▼
4	World of Warcraft	Activision/Bizzard	\$728	9.1%	3 ▼
5	World of Tanks	Wargaming	\$369	4.6%	5 ▲
6	Maplestory	Nexon	\$240	3.0%	6 ▲
7	Lineage I	NCSoft	\$178	2.2%	7 ▲
8	Counter-Strike Online	Valve/Nexon	\$148	1.9%	8 ▲
9	DOTA 2	Valve	\$136	1.7%	20 ▲
10	Hearthstone: Heroes of Warcraft	Activision/Bizzard	\$114	1.4%	—
Worldwide MMO Revenues			\$7,974		

Notes: Revenues shown are for the period January to September, 2014. Ranking based on approximate share of the worldwide market, here defined as the combined revenues ("Worldwide MMO Market Revenues") for both free-to-play MMOs and subscription-based MMOs categories. All revenue figures are based on the spending data we collect from developers, publishers and payment service providers active in the space, totaling 37 million unique paying gamers across digital platforms. We welcome both questions and comments: [www.superdataresearch.com](http://www.superdataresearch.com)

### Un gâchis parmi tant d'autres...

La Direction a décidé de céder, contre toute logique, les droits du jeu «League of Legends» **«made in GOA ».**

Pourtant, ce programme était ambitieux et visionnaire.

A ce jour, « League of Legends » est un immense succès mondial.

**1 milliard de dollars de Chiffre d'Affaires pour 2015** (<http://www.gameblog.fr/news/46623-jeu-en-ligne-11-milliards-de-dollars-en-2014-league-of-legen>)

### ■ Des résultats économiques décevants

Dès 2012, le rapport du cabinet d'analyse comptable de la division des Contenus auprès du CE sur l'exercice et les perspectives, souligne que le chiffre d'affaires des jeux est en diminution sensible et en retard sur le budget. Les experts financiers notent que « le développement du parc d'abonnés au cloud gaming a été très nettement en dessous des attentes » et que « le chiffre d'affaires des jeux sur mobile en France sera inférieur à ce qui avait été budgété initialement, un décalage de -20% ». Incompréhensible quand on sait la surperformance de ces offres dans les autres entreprises du secteur.

Le rapport des experts financiers restait toutefois optimiste et note : « *au-delà de 2013, la croissance attendue est forte, avec un objectif à l'horizon 2016 de près de 400 000 clients, dont plus de la moitié avec des offres à 10€ par mois. Le parc client à l'horizon 2016 représenterait un taux de pénétration de 6,8% par rapport au parc éligible.* ». Entre 2013 et 2016, le parc clients devait progresser pour atteindre 1 chiffre d'affaires de l'ordre d'1 milliard d'euros en 2015-2016.

**Un an plus tard on en est bien loin** : le rapport sur l'exercice 2013 et les perspectives constate que « *sur le mobile, le chiffre d'affaires jeux a fortement baissé, et que le mobile constitue le principal vecteur de vente de jeux.* (<http://www.challenges.fr/high-tech/20150210.CHA2936/ces-10-raisons-qui-rendent-l-industrie-du-jeu-video-optimiste-pour-2015.html>)

Face à la concurrence des très puissants Google ou Apple sur la distribution de jeux mobiles, la part de marché d'Orange reste faible. Le développement du Cloud Gaming, sur lequel Orange a fondé ses espoirs de croissance, a démarré avec retard, malgré le déploiement de 3 millions de box compatibles.

Par ailleurs, les analystes notent qu'Orange n'a pas disposé à temps d'offre « free to play » que les éditeurs de jeux distribuent directement et qui constituent une concurrence croissante.

Entre janvier et décembre 2013, le chiffre d'affaires a baissé de 21% chaque mois, dont 26% pour le mobile, et de 20% pour le PC.

**Aujourd'hui, les activités de l'UA Jeux sont en déclin.** Notre offre de jeux sur mobiles à 6 euros comptant est principalement tributaire d'une clientèle captive sur un parc de téléphone Java qui s'étirole. Notre chaîne TV de vente de jeux a du mal à survivre faute de promotion et de ventes suffisantes. Quant au « Transmédia », narration interactive et ludique qui s'adapte à tous les écrans, s'il fut un temps l'eldorado de la Direction, il rapportait si peu de revenus qu'il migrerait discrètement vers la VOD à l'occasion d'une énième réorganisation, **comme la poussière que l'on veut cacher sous un tapis**. Enfin, alors que le jeu en streaming, sur TV comme sur téléphone, progresse chez nos concurrents, notre propre offre peine à trouver son public de joueurs confirmés, faute de réels investissements dans notre catalogue de jeux.

## ■ Une situation sociale douloureuse

Devant une telle catastrophe industrielle, la Direction a été changée cet été en catimini. Cela ne fera pas non plus oublier pour autant que la Direction sortante a mené une politique sociale aux conséquences désastreuses : mobilités forcées, licenciement, mise au placard, démissions, harcèlement... De nombreux salariés ont été convoqués pour témoigner dans cette enquête policière portant sur des situations de harcèlement, et l'affaire est toujours en cours à ce jour ; les victimes attendent que la justice se prononce sur les poursuites. La CFE-CGC apportera son soutien à tout salarié en situation de souffrance.

En mars 2014, le cabinet d'experts indépendants Technologia, mandaté suite à une alerte du CHSCT, résumait mieux que quiconque le bilan social négatif de l'UA Jeux : « **la nouvelle organisation projetée ne clarifie pas suffisamment la répartition des rôles et verra donc se prolonger les effets dus à cette absence de clarification.** D'autre part, l'adhésion mitigée des salariés au projet de réorganisation de la LoB Contenus apparaît comme un frein majeur. Ces derniers craignent que le projet n'ait des **effets néfastes** sur leurs conditions de travail. Cette perception semble d'ailleurs renforcée par un **manque de confiance envers la Direction.** »

**La CFE-CGC demande à la nouvelle Direction d'apporter dans les meilleurs délais toutes les clarifications nécessaires à la mise en œuvre d'un véritable projet industriel porteur de sens, et d'un retour à la sérénité nécessaire à la motivation de chacun et de tous.**

**Elle continuera à suivre avec attention les changements effectués à la tête de l'UA JEUX, entité nouvellement nommée Jeux Musique Culture Infotainment (JMCI), malgré le refus de la nouvelle Direction de rencontrer les représentants du personnel.**

### Vos correspondants CFE-CGC

Ghislaine DE SALINS  
Cécile DESINDES  
François DROUIN  
Laurence DULON  
Amaury FRANCHETTE  
Véronique GARNIER  
Christine LE VAN HUY  
Fanny MEDINA  
Sylvain MOCHET

Employés, maîtrises et cadres,  
+ d'infos : [www.cfecgc-orange.org](http://www.cfecgc-orange.org)

**Vous abonner gratuitement à nos publications :**  
[bit.ly/abtCFE-CGC](http://bit.ly/abtCFE-CGC)

et dans l'annuaire du syndicat : [bit.ly/annuaireCFECCG](http://bit.ly/annuaireCFECCG)

**nous suivre**



[facebook.com/cfecgc.orange](https://facebook.com/cfecgc.orange)

[twitter.com/CFECCGOrange](https://twitter.com/CFECCGOrange)