

# Shanghai, deuxième studio du monde pour **Ubisoft**

Le leader français du jeu vidéo, créateur du célèbre Splinter Cell a installé sa deuxième base de développement à Shanghai.

Dans une tour posée en pleine concession française de Shanghai, plusieurs centaines de développeurs disparaissent derrière leurs écrans d'ordinateurs. D'ici partent des jeux vidéo entièrement conçus en Chine, au même titre que les productions des studios du Canada ou de France que compte Ubisoft, leader français du jeu vidéo, créateur du célèbre Splinter Cell.

Installé depuis exactement dix ans en Chine, l'entreprise compte aujourd'hui 470 salariés dont 85 % se dédie à la conception et au développement des jeux. « Au départ nous avons choisi la Chine pour les perspectives de son réseau de distribution. Il était alors petit mais toutes les prévisions en faisaient le 3e marché mondial dans les cinq années suivantes », se souvient Corinne Le Roy, directrice d'Ubisoft en Chine.

Des ambitions vite revues à la baisse. Dans un pays où les jeux se vendent dans les bacs à moins de 2 euros, le spectre de la copie plane toujours, même si « être présent permet de limiter les risques car les contrefacteurs cherchent à copier ceux qui ne sont pas là », selon la responsable. En revanche, le coût encore compétitif de la main d'œuvre assure une croissance à deux chiffres à la société. « Le studio de Shanghai tire les bénéfices de l'ensemble », assure sa directrice. De fait, Ubisoft Shanghai est la deuxième base de développement dans le monde pour Ubisoft, loin derrière Montréal (1600 personnes) mais juste devant la France (400). Et Shanghai, au même titre que les autres, conçoit parfois



Création 3D pour le jeu Rayman, développé par Ubisoft. 470 salariés travaillent dans le studio de Shanghai

un jeu de « A à Z ». C'est le cas d'un projet en cours, encore confidentiel « complètement réalisé à Shanghai avec une productrice française et un créatif australien pour encadrer l'équipe ».

Au total, seulement vingt-cinq expatriés travaillent pour Ubisoft en Chine. Pour des questions de compétences mais aussi de conjoncture. « Les juniors sont faciles à embaucher, mais pour les seniors c'est plus dur... le peu qui sont sur le marché sont déjà chez nous », sourit Corinne Le Roy. Conséquence : une moyenne d'âge des équipes autour de 26 et 27 ans. Il est alors essentiel de s'intéresser aux formations pour

assurer une croissance pérenne à l'entreprise dans les années à venir. Ubisoft s'apprête à intervenir dans une licence de l'Université de Jiaotong à Shanghai et assure des animations sur les meilleurs campus du pays comme Fudan à Shanghai ou Qinghua et Beida à Pékin. Ce qui ne résout pas tous les problèmes. « Dans nos métiers, les formations sont encore très jeunes, voire inexistantes en Europe et en Amérique. Nous n'avons donc finalement pas plus de mal à trouver les bons profils ici mais il faut pouvoir retenir les gens », analyse la responsable. Ce sera sans doute le défi des prochaines années.

Julie Desné