

## Au revoir Delphine - 1/2

Delphine Software International qui avait été mis en redressement judiciaire suite au dépôt de bilan le 2/12/2002 va très certainement se diriger vers une liquidation judiciaire.

**La société créatrice des jeux MOTORACER, DARKSTONE, FLASHBACK a souffert de plusieurs problèmes qui se sont conjugués :**

**- La sortie d'un dernier jeu, Motoracer 3, non fini qui ne s'est pas vendu suite à un Motoracer 2 qui n'était pas convaincant non plus.**

A noter que la sortie anticipée de Motoracer 3 a surtout été provoqué par les pressions exercées par les distributeurs, en particulier Infogrammes aux Etats Unis.

Distributeurs qui a ensuite refusé de distribuer convenablement le produit aux Etats Unis (la moitié des ventes espérées) sous prétexte que le jeu n'était pas bien fini !

Il faut en effet voir que les studios de création sont étouffés par des politiques de distributions souvent contradictoire de ces grosses sociétés (EA, Infogrammes...).

De plus la société ne récupère que 1/6 des recettes, la plus grosse partie allant dans la poche du distributeur.

**- L'augmentation des couts de production pour les jeux'modernes'rendant difficile la concurrence avec les gros studios américains :**

Quant un EA est capable d'acheter des licences à prix fort, un studio de 50 personnes qui a la volonté de payer convenablement ses employés peut difficilement faire le poids.

**- La concurrence grandissante des studios des pays émergents : Europe de l'est, Asie du Sud Est pour les consoles : les coûts de production y sont ridiculement bas ce qui permet d'embaucher beaucoup plus de personnnels.**

**- Une gestion'à la mode familiale'de la société : des coûts non optimisés relayés par des choix et des politiques salariales parfois fantaisistes dans des périodes de crise.**

Quand un chef de projet gagne 15000 Euros/mois et que c'est précisément son projet fantaisiste et couteux qui met en péril l'entreprise, il y a comme un défaut.

La plus grosse erreur étant de laisser la situation perdurée pendant plusieurs années tout en sachant que cela met en danger l'entreprise.

Quand on apprend ensuite que c'est ce même chef de projet qui fait échoué la seule tentative de rachat de la société, on doute de la capacité de l'entreprises à s'engager dans une gestion rigoureuse et professionnelle.

L'ensemble : politique non adaptée et contexte difficile fait qu'une des sociétés les plus vieilles du paysage français du jeu vidéo va disparaître.

Une cinquantaine de personne vont donc se retrouver au chômage alors que ces programmeurs et graphistes, tous passionnés, n'ont jamais rechignés à faire jusqu'à plus d'une centaine d'heure de travail effectif par semaine durant les périodes de bouclage.

## Au revoir Delphine - 2/2

Cette nouvelle disparation laisse le gout amer du gachis qui aurait pu être évité.

Les studios français disparaissant c'est aussi une partie du rayonnement culturel français qui disparaît et par là aussi de futurs part de marché dans d'autres secteurs donc encore des emplois.

Pour éviter une véritable 'desertification ludique' en France il faut donc que les studios restants prennent conscience qu'il faut réagir avant tout en se remettant en cause.

Se remettre en cause c'est revenir à ce qui a fait le succès des jeux français et arrêter de vouloir coller aux modèles asiatiques et américains : nos jeux ne sont pas les leurs.

Se remettre en cause c'est aussi lutter pour que les pouvoirs publics donnent aux professions du secteur un cadre législatif qui les reconnaissent comme des professions qui innovent en participant activement à la fois à l'industrie française et à la création artistique française.

**Reconnaitre le jeu vidéo et le faire connaître comme un élément essentiel du patrimoine culturel est certainement la seule voie de sortie honorable et possible.**

Si vous pensez que le jeu vidéo ne se limite aux reportages idiots de TF1 et de M6, soutenez l'association [JIRAF](#) qui se bat pour cette reconnaissance.