

Prix
BRUNO-RIVERIN

Entreprises des nouvelles technologies

A2M

Une vraie vie dans le virtuel

LE SUCCÈS D'UNE ENTREPRISE DU DOMAINE DES JEUX VIDÉO DEMEURE TRIBUTAIRE DU TALENT ET DE LA CRÉATIVITÉ DE SES RESSOURCES. HISTOIRE D'UN JOUEUR QUI SAIT ATTIRER ET RETENIR SA MATIÈRE GRISE.

Par Annie Boutet



PIERRE BÉDARD

Le président Rémi Racine (au centre) préserve le potentiel créatif d'A2M en misant sur l'équilibre travail et vie personnelle.

14

DES JARDINS
ENTREPRISES |

Fusion et acquisitions ont marqué le début de l'histoire d'A2M ou Artificial Mind and Movement. Cet important développeur indépendant de jeux vidéo au Canada est né de la réunion de Megatoon et MMI.

Puis, en 1999, Rémi Racine, l'actuel président, rachète l'entreprise avec des investisseurs et des employés clés. Mais un autre important virage devait s'effectuer pour que A2M atteigne sa présente notoriété. En 2000, l'entreprise plie donc bagages, quitte Québec et s'établit à Montréal.

«Ce déménagement nous a permis d'aller chercher beaucoup de gens d'expérience à l'étranger afin de nous faire grandir. Comme Québec est une ville quasi entièrement francophone, il est difficile d'y exporter un Britannique ou un Canadien anglais. Montréal exerce plus d'attraits auprès d'eux. Le recrutement de personnel expérimenté nous a fait faire des pas de géant. Aujourd'hui, 17% de nos employés viennent d'autres pays. C'est multiculturel chez A2M», mentionne Rémi Racine.

Grâce à ce talent d'ailleurs conjugué à celui d'ici, A2M a développé jusqu'à maintenant une quarantaine de jeux d'action et d'aventures s'inspirant de personnages vedettes de film – Spider Man et Indiana Jones entre autres –

pour des éditeurs basés aux États-Unis et en Europe. Des jeux créés pour la plupart des consoles et mis en marché partout au monde. Bien sûr, les filles de 8 à 14 ans et les garçons de 6 à 12 ans en sont de fervents adeptes.

LE SECRET DU SUCCÈS

À l'échelle planétaire, A2M se range parmi les cinq plus grands développeurs indépendants de jeux vidéo. Cette performance s'explique par la qualité de ses jeux, la créativité, la fiabilité de l'organisation et ses bonnes relations avec ses clients. Leur réussite s'appuie également sur une philosophie de gestion teintée par la collaboration et la reconnaissance.

«On essaie de mettre en lumière le meilleur de chaque employé en le motivant et en lui rendant la vie la plus belle possible. Notre philosophie de gestion diffère de celle de nos concurrents, dont la plupart exigent énormément de temps de la part du personnel. Chez nous, la semaine de travail ne doit pas excéder 40 heures. Les heures supplémentaires représentent à peine 2%», indique le président.

A2M veut donc préserver son potentiel créatif en misant sur l'équilibre travail et vie personnelle. Même le site Internet de l'entreprise fait l'éloge de la vie chez A2M – et à Montréal – dans le but

d'attirer les meilleurs talents. Rémi Racine reconnaît que la performance *intra-muros* participe à faire rayonner son entreprise.

Le rayonnement de l'entreprise fait d'ailleurs sonner de plus en plus le téléphone et prend également la forme de plusieurs récompenses, dont le prix Bruno-Riverin, des Octas et des distinctions reçues notamment de l'American Video Awards. Autre fait à noter en 2006: A2M s'est classée dans les prestigieux palmarès des 50 sociétés les mieux gérées au Canada et des 50 sociétés technologiques ayant connu la plus forte croissance au pays. «On parle de 369% de croissance entre 2002 et 2006», signale au passage le président. ◆

Nom de l'entreprise: A2M

Emplacement: Montréal

Secteur d'activité: jeux vidéo

Année de fondation: 1992

Nombre d'employés: 430

Chiffre d'affaires: 35 millions

Site Internet: www.a2m.com