

interview

10 QUESTIONS A...

Interview de  
Fred Gitelman,  
le fondateur  
de BBO.

A photograph of Fred Gitelman, founder of BBO, sitting at a bridge table. He is wearing a red jacket and is looking intently at his hand of cards. The background shows other people at tables in a well-lit room, likely a bridge tournament venue.

# Fred Gitelman



Fred Gitelman est le créateur de BBO. À l'occasion de l'adaptation en français de ses deux cédéroms *Bridge-Master*, il a accepté de revenir, pour les lecteurs du *Bridgeur*, sur l'aventure de la création et du développement du premier site de *bridge online*.

**Le Bridgeur :** Fred Gitelman, vous travaillez maintenant sur BBO depuis près de quinze ans. Pourriez-vous nous raconter comment l'idée de BBO a vu le jour ?

**Fred Gitelman :** On pourrait dire que BBO a été un accident. Ma société a commencé à produire des logiciels éducatifs au début des années 90. Vers la fin de la décennie, j'ai commencé à prendre clairement conscience que le temps de la distribution des logiciels via les cédéroms (la méthode que nous utilisions) était révolu et qu'ils allaient tous être distribués sur internet.

Nous disposions déjà d'un logiciel capable de distribuer un contenu de *bridge* interactif. J'ai eu alors l'idée d'apprendre moi-même la programmation nécessaire à la mise en place d'une application client-serveur. Grâce à elle, les *bridgeurs* pourraient acquérir en téléchargement sécurisé des contenus d'apprentissage.

Le travail de programmation s'avéra relativement aisé et, dès que je compris comment envoyer des messages par internet entre un ordinateur-client et un serveur distant, un nouveau monde s'ouvrit devant moi. J'abandonnai immédiatement mon projet initial et me mis à travailler sur BBO – un concept dont j'avais rêvé mais que je ne pensais pas rele-

ver de mes compétences de création.

**L. B. :** À quelle date et où avez-vous commencé ?

**F. G. :** Tout ceci a débuté la dernière semaine de l'année 2000. La période de l'immédiat avant Noël était de loin le mois le plus chargé pour notre affaire de cédéroms. Une fois Noël passé, les choses ont ralenti et j'ai disposé de tout le temps nécessaire à l'expérimentation. Tout ceci se passait à Toronto, au Canada, la ville où je suis né et où je suis resté jusqu'en 2002, date de mon installation à Las Vegas.

"...un concept dont j'avais rêvé mais que je ne pensais pas relever de mes compétences de création."

**L. B. :** Qui vous a aidé dans cette entreprise ?

**F. G. :** Ma femme, Sheri Weinstock, était ma seule et unique associée professionnelle à l'époque mais elle n'a été vraiment impliquée dans le projet BBO qu'au moment où j'ai été sur le point de terminer la première version. Elle m'a été alors d'une aide précieuse en prenant en charge les tests et la documentation et surtout, en jouant vraiment sur le site. Dans les premiers mois, il était difficile de monter une table complète car il y

avait rarement plus de dix joueurs *online* en même temps...

**L. B. :** Quel a été le rôle de Uday Ivatury ?

**F. G. :** J'avais précédemment rencontré Uday grâce à nos amis communs Roy et Christal Welland. Je connaissais Uday comme un bon joueur de *bridge*, un programmeur de haut niveau et un type sympa. Après environ six mois d'existence de BBO, je m'aperçus que j'avais besoin d'aide sur certains aspects précis de la programmation. J'ai rencontré Uday dans un tournoi et je lui ai parlé du projet.

En véritable amoureux du *bridge* qu'il est, il a été intrigué par la notion de créer un site gratuit de *bridge online* de très bonne qualité. Il se mit bénévolement à ma disposition pour m'aider à résoudre les problèmes techniques qui m'embarraçaient. Uday travailla infatigablement à améliorer BBO pendant plus d'un an sans jamais rien demander en retour.

C'est alors que nous réalisâmes, Sheri et moi, que nous avions profondément envie de voir Uday

## Bridge Master, la pépite qui dort

**L. B. :** Au même moment où vous mettiez au point BBO, vous avez développé Bridge Master, votre logiciel d'apprentissage de jeu de la carte. Pouvez-vous nous le présenter en quelques mots ?

**F. G. :** Bridge Master est spécial en ce qu'il est à la fois très efficace dans sa mission didactique et très amusant. Malheureusement, depuis la naissance

de BBO, je n'ai pas eu le temps de le nourrir de nouvelles données. Tout mon temps de programmation a été consacré à la nouvelle plateforme depuis 2001. En théorie nous devrions être capables de former d'autres personnes à la création de nouvelles données Bridge Master mais c'est plus facile à dire qu'à faire.

**L. B. :** Ce logiciel a été grandement

apprécié par de nombreux joueurs de par le monde. Pensez-vous à le redévelopper dans le futur ?

**F. G. :** J'y songe régulièrement mais, d'une façon réaliste, je dois admettre qu'il est fort improbable que j'y parvienne dans un futur proche. Je suis désolé de le constater mais, malheureusement, le nombre d'heures dans une journée n'est pas extensible...

demeurer au sein de BBO. Nous seulement il était un grand programmeur, mais il était aussi devenu l'un de nos amis proches. Nous lui fîmes donc une offre : s'il acceptait de travailler à la programmation de BBO, nous faisons de lui notre troisième associé, à part égale.

Étant donné qu'à l'époque, BBO n'était pas vraiment une société, cette offre pourrait bien n'avoir pas été aussi généreuse qu'elle peut aujourd'hui apparaître... ☺

Mais Uday l'a acceptée sans hésitation et est resté avec nous depuis. En plus d'assurer la plus grosse part du travail de programmation côté serveur, Uday est celui qui a vraiment fait tourner BBO ces dernières années. Je ne suis moi-même pratiquement plus impliqué dans le management – mon rôle est principalement celui d'un programmeur et d'un expert de bridge.

Depuis, BBO est devenu une entreprise tout à fait rentable.

**L. B. :** Et Bill Gates ?

**F. G. :** Il y a environ cinq ans, Bill (ainsi que Sharon Osberg et David Smith) a

investi dans BBO, devenant par là même actionnaire de notre entreprise. En plus d'être un ami, Bill est devenu l'un de mes partenaires financiers. Au fil des années, BBO a travaillé avec Microsoft sur divers projets mais les deux sociétés sont totalement indépendantes.

**L. B. :** Qu'est-ce que c'est, BBO, aujourd'hui ? Qui sont les joueurs, qu'y font-ils ?

**F. G. :** BBO est tout simplement le premier site de bridge *online*. Je suis presque sûr que nous sommes plus gros que la somme de tous les autres sites. Quelque chose comme un million de mains sont jouées chaque jour sur le site.

Il est difficile de répondre avec certitude à la question de l'identité des joueurs car nous ne faisons aucun effort pour obliger les gens à s'identifier et nous leur permettons de jouer sous des identités multiples. Nous savons globalement combien d'ordinateurs sont connectés à BBO mais certaines personnes ont plusieurs ordinateurs et certains ordinateurs sont utilisés par plusieurs personnes.

Nous pensons qu'en journée moyenne, environ 100 000 personnes différentes se connectent sur BBO et que plus de 250 000 personnes nous rejoignent au moins de temps en temps.

À l'heure de pointe, chaque jour (aux alentours de 20 heures en France) il y a en général entre 15 000 et 20 000 connections simultanées. Nous nous sommes approchés tout près des 30 000 connexions lors d'un Vugraph retransmettant une finale de championnat du monde particulièrement serrée.

La plupart des gens connectés viennent sur le site pour jouer ou pour kibitzer. Quelques personnes sont là pour des raisons sociales, d'autres enfin viennent sur BBO pour prendre des cours ou pour en donner. Les membres de BBO viennent du monde entier et leur niveau varie du débutant complet à la crème de la crème. Presque tous les meilleurs joueurs du monde sont membres de BBO et, à n'importe quel instant, il y a des douzaines de stars internationales connectées.

**L. B. :** Quelles sont les principales

## caractéristiques du site et quelles sont celles qui le rendent différent ?

**F. G. :** Quand BBO a été créé, la différence essentielle avec la majorité des sites existants tenait à sa complète gratuité d'accès. De nos jours, il existe d'autres sites de bridge gratuits mais je ne pense pas que leurs fonctionnalités puissent rivaliser avec ce que nous offrons (en termes de formes différentes de bridge, de capacités d'apprentissage, de Vugraph, etc.).

Ces dernières années, nous avons beaucoup développé l'implication des robots joueurs dans de nombreux aspects de notre site. C'est un domaine où nous nous sommes montrés particulièrement créatifs.

La plupart des sites de bridge demeurent plus ou moins identiques au fil du temps. Notre équipe, au contraire, travaille dur pour assurer à BBO des progrès constants.

**L. B. :** Vous avez développé des tournois en association avec des fédérations nationales, comme l'ACBL. Comment fonctionnent ces partenariats ?

**F. G. :** Quelques fédérations ont effectivement tenté de faire tourner des tournois sur notre site mais c'est l'association avec l'ACBL qui fonctionne le mieux, et de loin. Ce succès est fort probablement lié à plusieurs facteurs :

- Nous collaborons avec l'ACBL depuis 2004 et, à la différence de nombreuses autres fédérations, l'ACBL a voulu doter ses tournois *online* de Masterpoints dès le premier jour.
- Les Américains adorent leurs Masterpoints !

- L'ACBL est une très grande fédération et beaucoup de joueurs américains sont riches, d'un niveau d'instruction élevé et raisonnablement habiles avec leur ordinateur.

Les membres de BBO paient un droit d'entrée (en général de 1 dollar) pour disputer ces mini-tournois organisés sous l'égide des fédérations partenaires. Dans certains cas, des Masterpoints sont alloués aux meilleurs. Les revenus sont partagés entre BBO et la fédération en question, en fonction, pour une grande part, de la façon dont sont partagées les responsabilités d'organisation (choix des horaires, entraînement et rémunération des arbitres, etc.).

- Dans de nombreux pays, la population des bridgeurs prend de l'âge. Ceux de ces bridgeurs qui ne bénéficient plus d'une santé suffisante pour voyager et disputer des tournois vont jouer de plus en plus *online*.

- Les jeunes joueurs qui abordent le bridge appartiendront à la génération qui a grandi avec l'ordinateur et internet. Beaucoup d'entre eux découvriront le bridge à travers internet et seront naturellement attirés par le jeu *online*.

- Le bridge *online* dispose déjà de nombreux avantages sur le bridge réel, même si, bien sûr, l'inverse est vrai aussi ! Ceci ne va aller qu'en

"Quand BBO a été créé, la différence essentielle avec la majorité des sites existants tenait à sa complète gratuité d'accès."

Il nous revient sans aucune ambiguïté de nous assurer qu'aucune forme de triche ne soit tolérée dans ces tournois, qu'ils soient organisés d'une façon professionnelle et que les joueurs s'y amusent.

**L. B. :** Comment envisagez-vous l'avenir ?

**F. G. :** Je pense probable qu'on jouera de plus en plus au bridge sur internet dans les années à venir, pour plusieurs raisons :

augmentant au fur et à mesure des progrès de la technologie et de la maturation des standards de comportement *online*.

- Le monde semble devenir un lieu de plus en plus animé pour beaucoup de gens. La facilité de la pratique du bridge *online* est un élément très important pour ceux à qui manque le temps de jouer régulièrement dans les clubs et les tournois.