

DIAGNOSTIC
AMBITION JEU VIDÉO
SYNTHÈSE

Avant-Propos

L'industrie française du jeu vidéo, portée par la forte croissance du secteur au niveau mondial ces dernières années, fait face à des mutations profondes, tant structurelles que sociétales, ainsi qu'à une concurrence accrue à l'international. La crise sanitaire issue de l'épidémie de Covid-19 a nettement confirmé cette dynamique, et si la filière a su s'adapter à un tel contexte, elle doit aujourd'hui répondre à nombre d'enjeux majeurs pour ses publics, ses entreprises et les professionnel·les qui la constituent.

Parmi ces enjeux, celui de la formation - initiale comme continue - est central. Elle est garante du niveau d'excellence des profils sur lesquels repose l'intégralité de la filière. Elle assure aux productions de notre territoire une reconnaissance qui fait rayonner le savoir-faire, la créativité et l'excellence française depuis les années 80, et fait rêver les joueuses et les joueurs du monde entier, toutes générations confondues.

Cette reconnaissance ne s'obtient et ne se défend qu'en oeuvrant collectivement à une adéquation permanente entre les besoins en compétences de nos studios, et la définition de parcours et outils pédagogiques adaptés, ambitieux et évolutifs.

Nous souhaitons répondre à cet enjeu dans les pages qui suivent en vous apportant un regard actualisé sur les métiers et compétences en tension dans nos entreprises, sur les défis qui se présentent à elles, ainsi que sur l'offre de formation existante à travers tout le territoire. Nous proposons ensuite des pistes d'actions concrètes pour répondre à l'attente ambitieuse du Programme d'Investissements d'Avenir France 2030 : placer la France en pointe des Industries Culturelles et Créatives (ICC).

Nous tenons à remercier chaleureusement toutes les personnes qui ont témoigné, partagé leur savoir, donné de leur temps, et permis l'élaboration de ce document : l'ensemble des dirigeant·es, expert·es, institutions, professionnel·les et étudiant·es de l'industrie qui ont répondu à nos sollicitations ; les studios, les éditeurs et les écoles qui se sont mobilisés ; les adhérent·es et les bénévoles des associations locales, régionales et nationales, sans qui nous n'existerions pas.

Merci également à toutes celles et ceux qui jouent à nos jeux : c'est bel et bien pour vous voir rêver et grandir avec nos univers que nous les bâtissons.

Enfin, merci à vous qui lisez ces lignes. Nous espérons que vous y trouverez des clés pour comprendre nos problématiques de formation, nous accompagner dans leur résolution, ou pourquoi pas nous rejoindre au sein de cette formidable industrie vidéoludique !



"Industrie à la fois créative et technologique, le jeu vidéo est un secteur en constante mutation dans lequel la veille technique et le développement des compétences sont des facteurs déterminants pour rester à la pointe. Chaque année, l'industrie française contribue à repousser les limites de l'art et de l'innovation, en témoignent l'accroissement régulier de ses recettes et les nombreuses récompenses internationales décernées à ses plus belles œuvres. Cependant, la croissance de notre secteur et le maintien de la compétitivité de ses productions repose sur la formation des jeunes talents et la transmission d'un savoir-faire précieux : cela ne peut se faire sans la consolidation de l'offre de formation qui doit rester accessible, moderne et de qualité. Ce diagnostic est le fruit d'une concertation avec tous les acteurs impliqués dans cet enjeu majeur, et en fait l'état des lieux le plus complet et transverse à ce jour. Merci à celles et ceux qui ont participé à ce travail, et contribué à ce qui, je l'espère, sera générateur de nombreuses initiatives pour l'avenir du jeu vidéo français."

Anaïs Simonnet, Présidente de Push Start

"L'industrie du jeu vidéo en France continue à connaître une croissance fulgurante, ce qui fait de cette filière un secteur clé des industries créatives. Cependant, pour que cette croissance reste durable, il est impératif d'avoir des formations de qualité : à la fois des formations adaptées aux besoins actuels du marché, nécessaires pour maintenir le niveau des entrant-es dans l'industrie, et à la fois tournées vers le futur. En effet, il faut garantir que les professionnel·les ont les compétences et les connaissances nécessaires pour relever les défis de demain de ce secteur qui évolue si vite sur un marché désormais mondialisé. C'est pourquoi ce diagnostic des compétences et des métiers de la filière jeu vidéo en France est d'une importance capitale pour l'avenir de cette industrie."

Julien Millet, Président de Game Only

"La structuration de l'industrie du jeu vidéo est cruciale pour assurer une croissance durable, garantir la qualité et la diversité des jeux, tout en permettant aux créateurs et aux équipes de rester compétitifs dans un marché en permanente évolution.

Il est primordial d'apporter une réponse aux défis de demain et de mettre en place des politiques de développement et de gestion de carrière permettant à chaque professionnel·le de progresser dans l'industrie.

Le premier référentiel des métiers du jeu vidéo initié par Capital Games en 2010, et développé par le SNJV depuis, a posé une première pierre d'un vaste édifice.

Aujourd'hui, le diagnostic élaboré par l'ensemble des associations du jeu vidéo propose une base solide pour poursuivre, grâce à une démarche concertée, organisée et efficace, la structuration du secteur français du jeu vidéo. "

Cyrille Imbert, Président de Capital Games

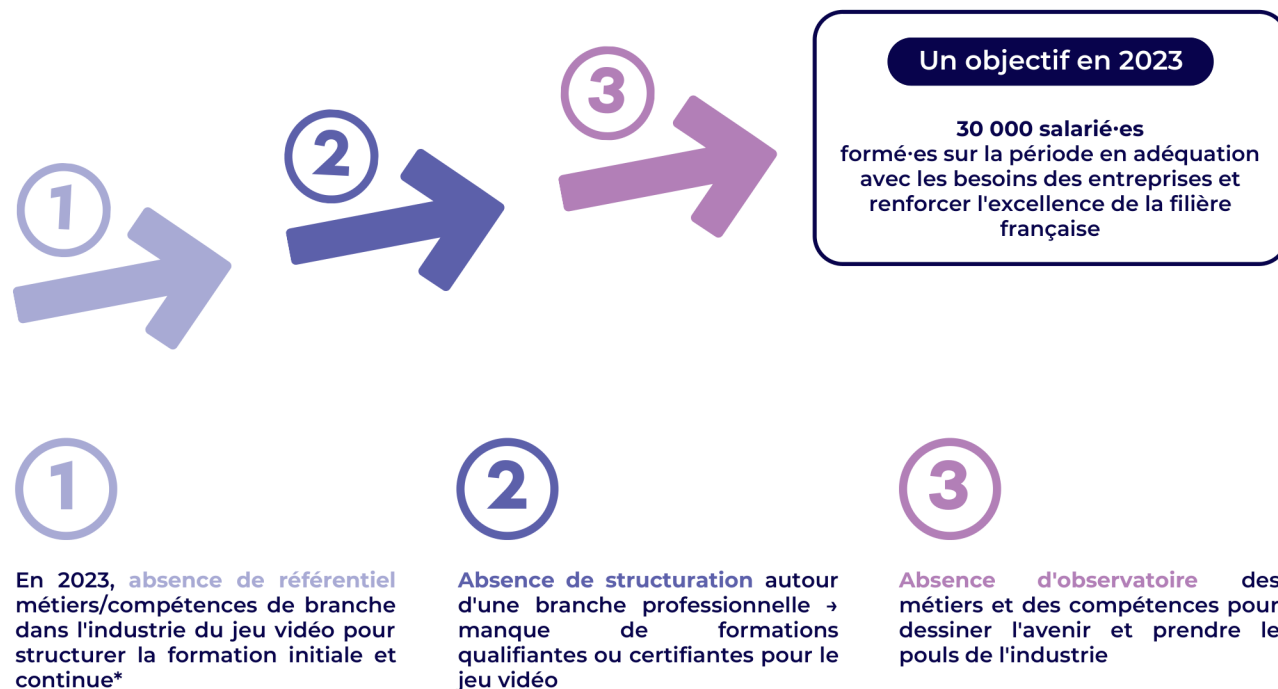
"Comme l'ont souligné mes homologues, le jeu vidéo est un secteur en constante évolution, où l'innovation technique et la créativité sont les maîtres-mots.

La durée de carrière moyenne dans notre industrie restant malheureusement très courte, la croissance de notre secteur repose en grande partie sur la qualité des formations proposées aux jeunes talents. Il est donc essentiel que ces formations restent accessibles, modernes et adaptées aux besoins du marché, tout en anticipant au mieux l'avenir. Cela garantira que les futur-es professionnel·les ont les compétences et les connaissances nécessaires pour répondre aux défis de demain dans un marché mondialisé et aux innovations technologiques toujours plus évoluées.

Ce document, fruit d'une concertation avec tous les acteurs de terrain du jeu vidéo, est d'une importance capitale pour l'avenir de notre industrie. Je remercie toutes les personnes qui ont contribué à ce travail titanesque, et j'espère que ce diagnostic sera générateur de nombreuses initiatives assurant l'avenir et la diversité des futur-es professionnel·les du jeu vidéo. "

Mélanie Christin, Présidente de Game In

I. Les spécificités d'une industrie jeune et en forte croissance



* Le référentiel des métiers du SNJV est actuellement le document de référence utilisé par l'ensemble de l'industrie, les parents et les étudiants.

L'industrie française du jeu vidéo est composite, à la croisée de la technique et de l'art, et riche d'une vaste diversité de métiers. Elle est aussi protéiforme : composée d'entreprises de tailles très différentes développant des genres de jeux très divers ; pouvant également donner lieu à des collaborations et produits transmédiés variés (films, merchandising, livres, musiques, expériences en musée ou en ligne, etc.). Ces entreprises partagent un point commun essentiel : elles se retrouvent toutes sur un sujet, celui de l'innovation créative en continu !

Le secteur du jeu vidéo a la particularité d'être une industrie de prototypes. **Chaque jeu est une production technique et culturelle unique, et chaque projet doit repousser les limites de la créativité, de la technicité, et de la ludicité.** Cette nécessité d'innover est liée au marché lui-même, complètement mondialisé et donc extrêmement concurrentiel.

L'excellence française est issue de l'expertise humaine riche et fertile de son industrie. Cette matière grise exceptionnelle est un patrimoine puissant mais fragilisé par le renouvellement rapide des pratiques et des techniques. Cette expertise technique et culturelle, son renforcement et son évolution, doivent faire l'objet de toute notre attention pour maintenir, voire renforcer le rôle de fer de lance que joue le jeu vidéo dans le secteur des Industries Culturelles Créatives (ICC).

Bien que jeune et à la structuration naissante, l'industrie du jeu vidéo française s'inscrit dans une dynamique de croissance forte : 60 % de progression du chiffre d'affaires mondial entre 2019 et 2021.

Plus de 23 000 salarié·es devraient rejoindre cette industrie dans les 8 années qui viennent dont 16 500 seront issu·es des formations initiales, sur la base de projections de croissance en rapport avec les dernières années écoulées. Ces formations doivent être bien alignées avec les besoins des entreprises.

L'analyse des métiers en tension et des compétences manquantes fait apparaître un besoin important de formations continues. Sur la base des données récoltées pendant ce diagnostic, probablement plus de 45 000 salarié-es devront être formé-es d'ici 2030.

Pour répondre à de tels enjeux, la filière doit franchir un seuil significatif en matière de pilotage, de structuration et d'outillage. Il apparaît impératif que ce secteur puisse se doter d'un ensemble de leviers dans l'objectif d'améliorer sa capacité à, d'une part, référencer, analyser et anticiper l'évolution des métiers et des compétences ; et d'autre part, élaborer des politiques emploi-formation professionnelle adéquates – deux fonctions qui incombent aux branches professionnelles.

Or, l'industrie du jeu vidéo Français n'est pas à l'heure actuelle constituée en branche professionnelle.

Les acteurs de la filière et les pouvoirs publics, tant au niveau national qu'au niveau local et régional, doivent aujourd'hui ensemble réfléchir à cette constitution ou ce rattachement de branche et aux chantiers à mener pour répondre aux ambitions affichées par le Programme d'Investissements d'Avenir France 2030 : Placer la France en pointe des ICC.

En ce sens, le Consortium mis en place dans le cadre de ce PIA porte une responsabilité importante dans l'identification des actions clés à déployer, mais aussi dans leur mise en œuvre effective dans les mois et années qui viennent.



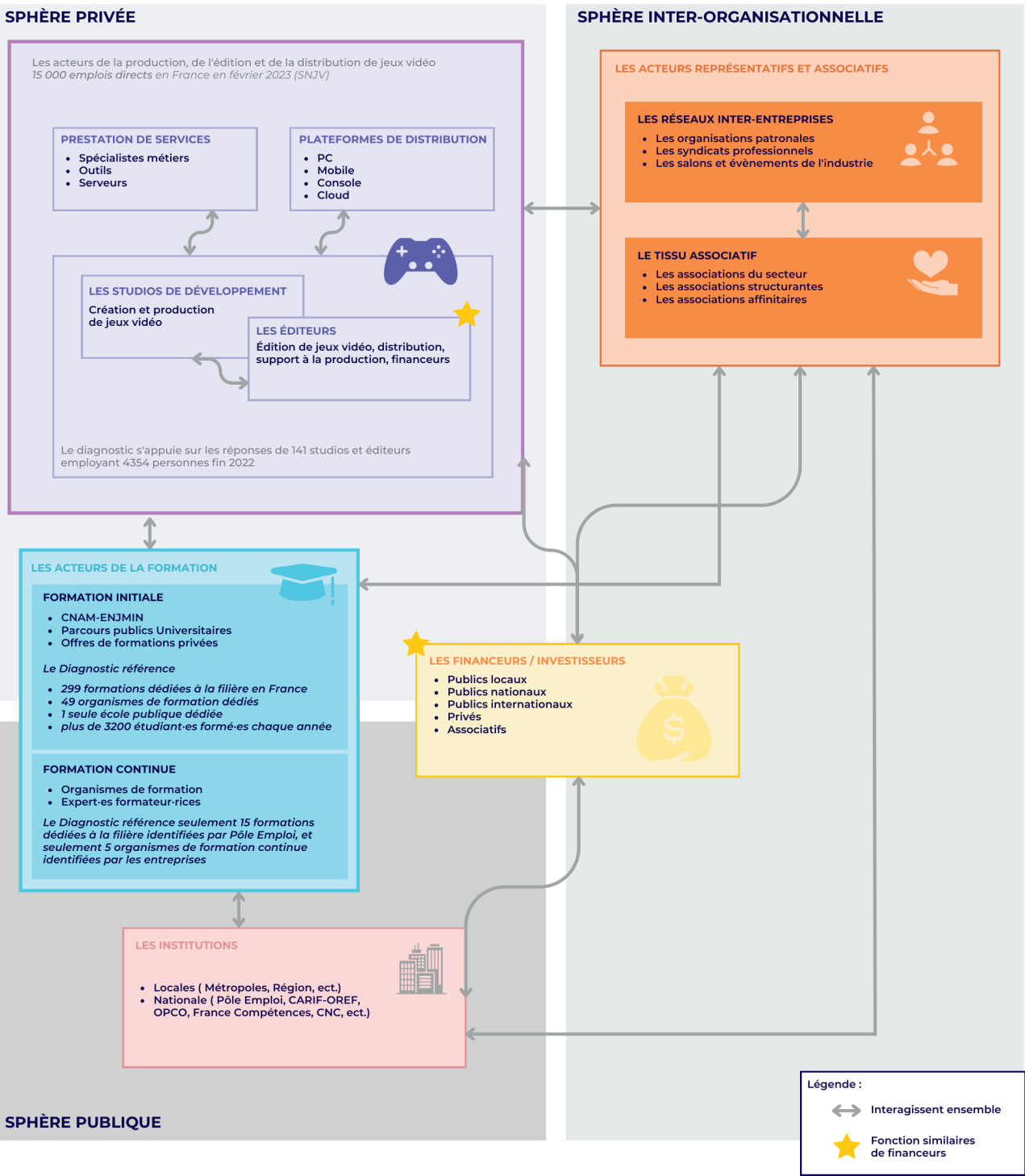
Cette opération est soutenue par l'État dans le cadre du dispositif « Compétences et Métiers d'Avenir » du Programme d'Investissements d'Avenir France 2030, opéré par la Caisse des Dépôts.

II. Ambition 2030 : Une industrie du jeu vidéo structurée, pérenne et qui rayonne au niveau international

• L'industrie française aujourd'hui

Comme on peut le voir dans le schéma ci-dessous, l'industrie française du jeu vidéo s'organise autour de trois types de métiers :

- 1. Le développement (54% des effectifs globaux) ;
- 2. L'édition (19%) ;
- 3. La prestation de services pour le développement et l'édition (27%).

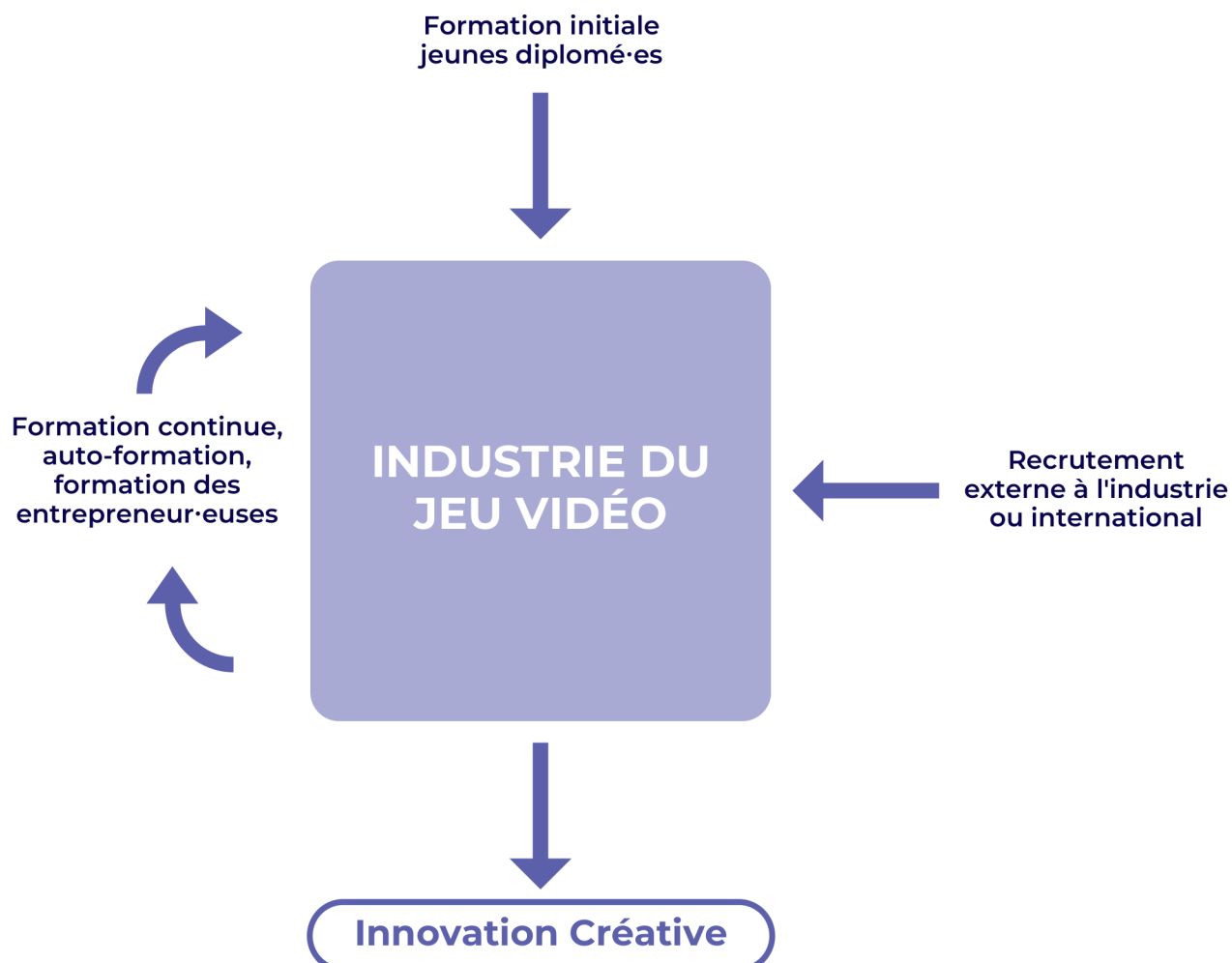


Cette industrie travaille majoritairement à l'international, tant pour ses clients intermédiaires (les entreprises) que pour ses clients finaux, les joueur·euses. Distribués dans le monde entier, principalement par des canaux digitaux concentrés par quelques plateformes (Google Play, Apple Store, Steam, Xbox Games Store - Microsoft, Nintendo eShop et PlayStation Store - Sony), les jeux français sont en concurrence avec les productions notamment issues des meilleurs studios de développement américains, japonais, chinois, suédois, finlandais ou allemands.

Pour rester compétitive, la France doit investir et capitaliser sur les professionnel·les qui constituent son industrie aujourd'hui et celles et ceux qui la rejoindront demain. L'innovation créative des entreprises du jeu vidéo français est le produit des compétences d'exception que rassemble la filière aujourd'hui, compétences qui doivent être renouvelées en permanence pour faire face à l'évolution rapide des usages et des technologies du secteur.

Dans cette course à l'excellence, l'industrie a plusieurs moyens d'action et en particulier :

1. **Former et intégrer de nouveaux entrants** au fait des nouveaux challenges de l'industrie, notamment via la formation initiale ou le recrutement d'expert·es étranger·es ou d'autres secteurs ;
2. **Accompagner l'amélioration et la progression des compétences des salarié·es** actuellement en poste via la formation continue dans ses différentes dimensions ;
3. **Former et accompagner les entrepreneur·euses** tout au long de leur parcours entrepreneurial, sur tout le territoire. Favoriser en particulier leur acculturation aux sujets relatifs à la structuration, la croissance et la transmission de leur entreprise en renforçant les moyens des dispositifs et parcours d'accompagnement déjà déployés en France.

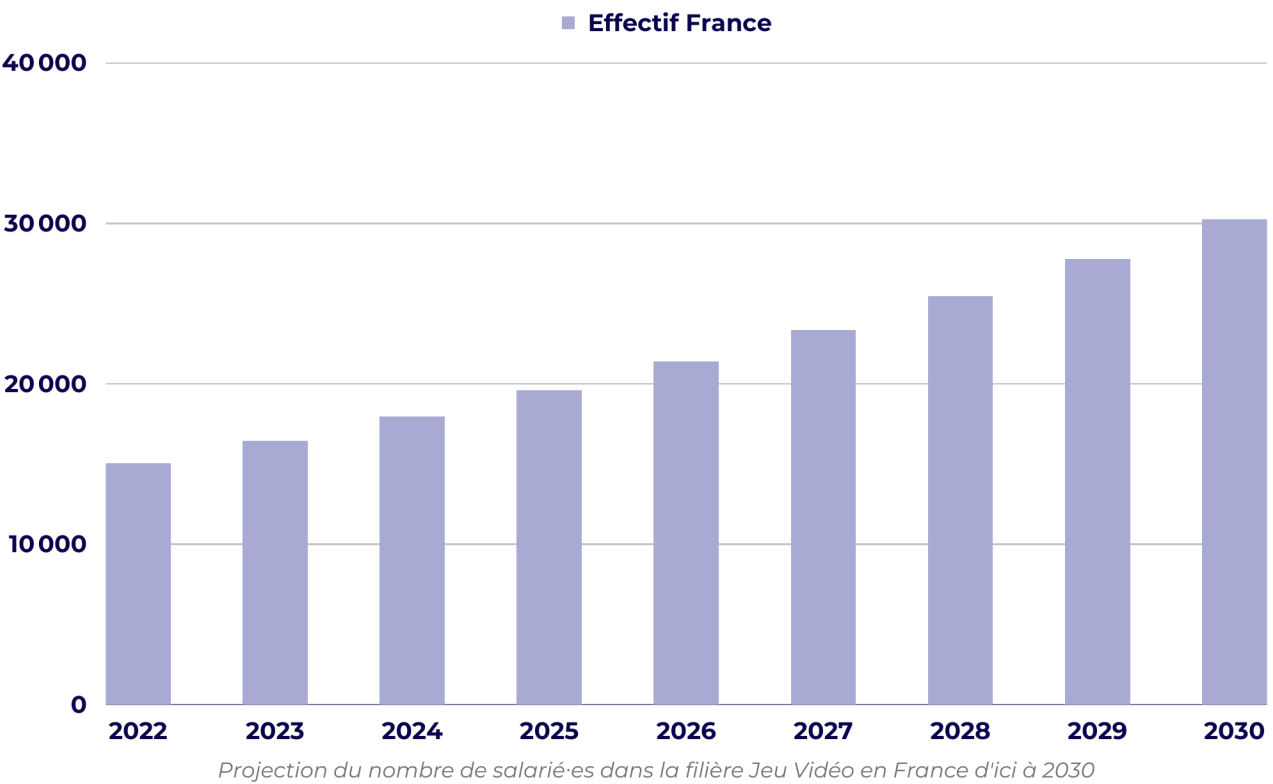




• **L'évolution attendue de l'industrie mondiale du jeu vidéo et la place de la France**

L'industrie française rassemble aujourd'hui un peu plus de 15 000 salarié-es (emplois directs, source SNJV). Elle s'inscrit dans une industrie mondiale en développement, avec des taux annuels de croissance pour les années à venir compris entre 4,5 et 13% selon les sources. Avec un scénario reposant sur une approche assez conservatrice de 8,30%, on peut considérer que le marché mondial va presque doubler d'ici à 2030, en passant de 196 milliards de \$ à 370 milliards de \$.

Dans ce contexte, la France peut se donner l'ambition de renforcer sa part de marché mondiale, et passer de 5,6 Md\$ de chiffre d'affaires en 2021 à 13,4 Md\$ en 2030. Suivant cette hypothèse, l'industrie française verrait doubler ses effectifs à cette échéance.

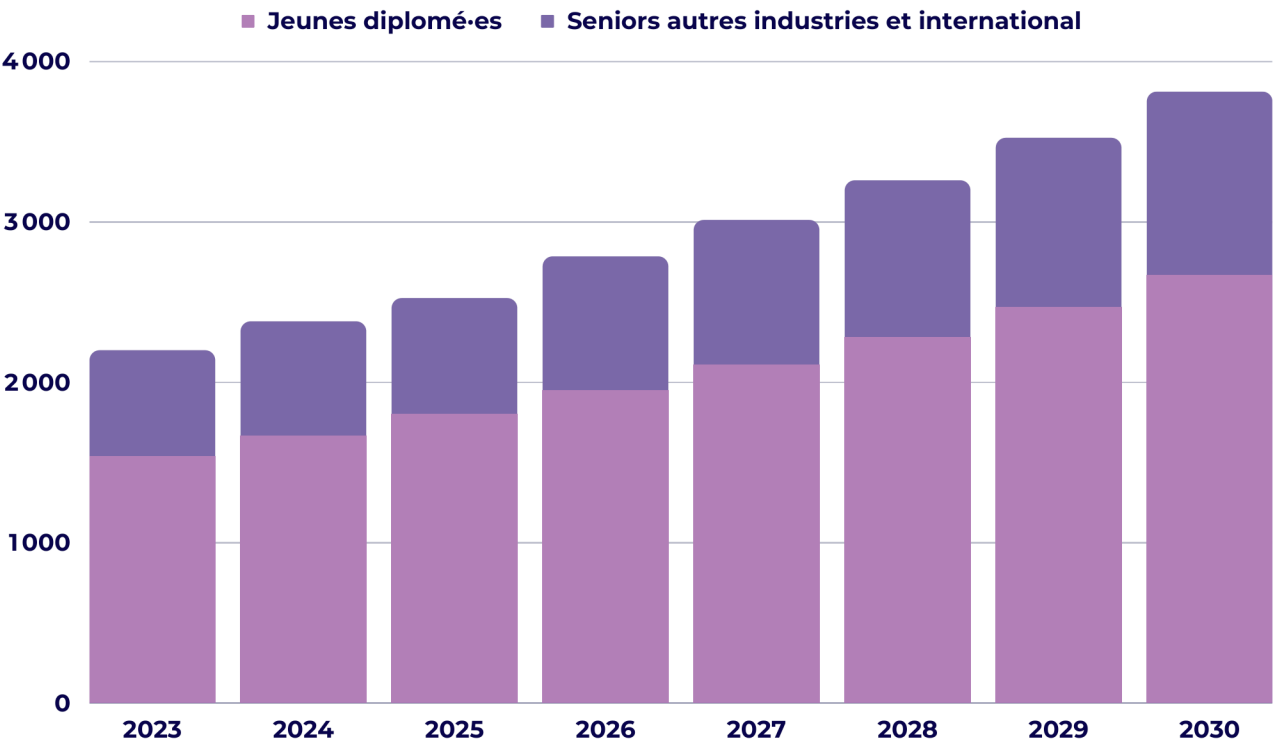


• **Les impacts humains de cette croissance attendue : former et accompagner les talents d’aujourd’hui et de demain**

Cette croissance significative de l’industrie dans les années à venir est un enjeu majeur qui va être renforcé par deux phénomènes concomitants :

- l’industrie perd chaque année des salarié-es qui migrent vers des industries parfois plus rémunératrices (banque, SSII, ESN, etc.) ;
- l’industrie vieillit et on observe les premiers départs à la retraite (très peu nombreux en 2023 mais ces départs vont augmenter d’ici à 2030).

Nous avons estimé qu’environ 70% des nouveaux entrants dans l’industrie seront issus des formations initiales pour 30% qui seront des profils seniors issus d’autres industries en France ou recrutés à l’international. Les besoins d’ici à 2030 seraient alors les suivants :



Estimation des effectifs de nouveaux entrants de 2023 à 2030 dans la filière Jeu Vidéo

En résumé avec cette approche, les besoins en recrutement de l’industrie sur les années qui viennent se chiffrent à plus de 23 000 - sans prendre en compte les mouvements au sein de l’industrie - dont 16 500 juniors.

Les formations initiales dédiées à la filière Jeu Vidéo en France identifiées



La formation initiale spécialisée (jeu vidéo), majoritairement privée et payante, domine le secteur et s'est largement développée ces dernières années. Ce Diagnostic référence ainsi **une offre publique inférieure à 5 % de l'offre totale de formation initiale dédiée à la filière.**

La question de la diversité des profils issus d'une filière de formation financièrement discriminante à l'entrée se pose ici comme un frein et un enjeu contemporain sur lequel il nous faut agir à horizon 2030.

Ce modèle semble aujourd'hui trouver ses limites. Avec **plus de 3 000 jeunes formé-es spécifiquement pour le secteur chaque année, pour une industrie représentant actuellement 15 000 emplois directs, nous pouvons craindre que la croissance du secteur ne suffise pas à absorber tou-tes ces diplômé-es.** Cette hypothèse pourrait se voir accentuée si une partie de cette offre de formation demeure perçue comme opaque. La formation publique à destination de la filière reçoit de très bons retours des studios, de même que plusieurs formations privées reconnues d'excellence. Cependant l'offre générale remonte comme étant difficile à évaluer par les recruteur-euses et parfois décorrélée des attentes des entreprises **faute de standardisation et de qualification de parcours pédagogiques.**

Ainsi, l'étude nous a permis d'observer qu'un certain nombre de formations initiales dispensées sur le territoire n'enseignent pas toutes les compétences requises pour réussir l'entrée des jeunes sur le marché du travail. En particulier, les compétences techniques relatives au code informatique, à l'anglais technique du jeu vidéo ou encore à la maîtrise des logiciels de production ne sont pas au niveau attendu par les entreprises. Les Savoirs-être, et en particulier la capacité à travailler en équipe et à rendre compte de son travail ont là aussi été relevés comme insuffisamment enseignés par les formations actuellement disponibles.

Cette crainte peut également être nourrie par le fait que les entreprises recrutent aussi dans les filières généralistes. Une action collective mise en œuvre avec les organismes de formation pourrait améliorer la lisibilité des débouchés et contribuer à ajuster les formations avec les besoins des entreprises.

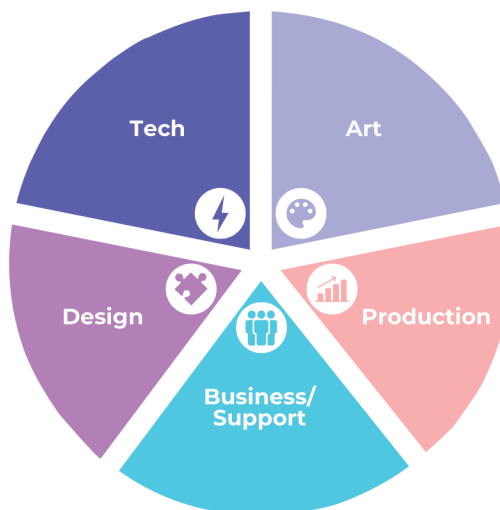
L'industrie doit donc se donner, avec le concours des pouvoirs publics et des instances paritaires, des objectifs ambitieux concernant les contenus indispensables et compétences requises lors de la conception des parcours de formation initiale dispensées pour atteindre ses objectifs 2030. Rationaliser le nombre de formations certifiantes et leurs contenus, élaborer un référentiel officiel des emplois et des compétences, travailler les blocs de compétences et la transversalité des formations doivent figurer parmi nos priorités. Favoriser le développement d'une offre de formation de qualité plus accessible financièrement et géographiquement doit également figurer parmi les chantiers majeurs de la filière, à travers des programmes de formations publiques notamment.

Concernant les actifs, l'industrie du jeu vidéo doit aussi se donner des objectifs ambitieux en termes de formation de ses salarié-es. Pour former 25% des professionnel·les chaque année, l'industrie doit envisager de former plus de 45 000 personnes d'ici à fin 2030.

III. Métiers en tension et compétences manquantes d'ici à 2030

L'industrie du jeu vidéo se caractérise notamment par la diversité des métiers qui la constitue. On peut les regrouper en 5 grandes familles :

- **Les métiers Tech** : l'ensemble des métiers de la programmation, du développement informatique et des technologies. Cette famille de métiers rassemble les programmeurs responsables du moteur de jeu - s'il est propriétaire - mais aussi les développeurs des outils spécifiques permettant aux autres métiers d'intégrer des éléments complémentaires dans le jeu ;
- **Les métiers Art** : cette famille rassemble l'ensemble des métiers de l'Image et du Son, comprenant les artistes responsables des éléments qui vont peupler le jeu ainsi que de l'expérience sensorielle/émotionnelle (personnages, décors, animations, son, etc.) qui seront également utilisés pour la promotion du produit final ;
- **Les métiers Design** : ces métiers sont responsables de la conception de l'expérience d'interaction avec le jeu (le gameplay et autres mécaniques de jeu) et de son implémentation opérationnelle dans le jeu ;
- **Les métiers Production** : ces métiers rassemblent notamment les chef-fes de projet chargées du suivi du bon développement des jeux et les directions opérationnelles et stratégiques ;
- **Les métiers Business et Support** : cette famille regroupe principalement les métiers de l'édition, du marketing, les fonctions support et la relation client.



• Des métiers en tension

Au sein de ces 5 grandes familles, certains postes sont difficiles à recruter.

MÉTIER TECH

- Technical Artist*
- Gameplay Programmer
- Ingénieur C++

MÉTIER DESIGN

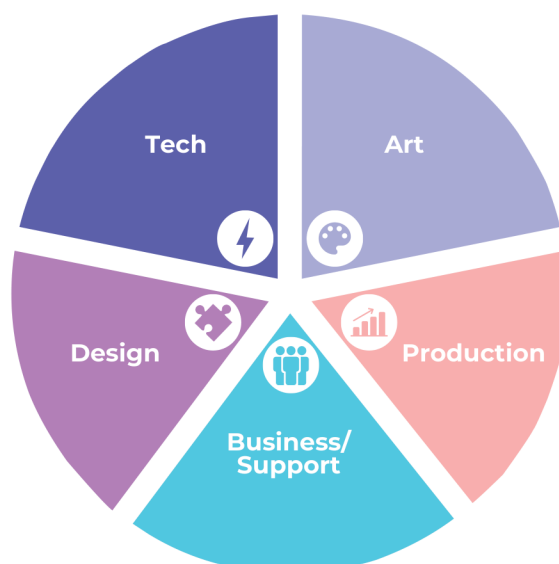
- Narrative Designer
- UX Designer

MÉTIER ARTS

- Technical Artist*
- VFX Artist
- UI Artist
- Animateur-rice 2D/3D
- Rigger

MÉTIER PRODUCTION BUSINESS/SUPPORT

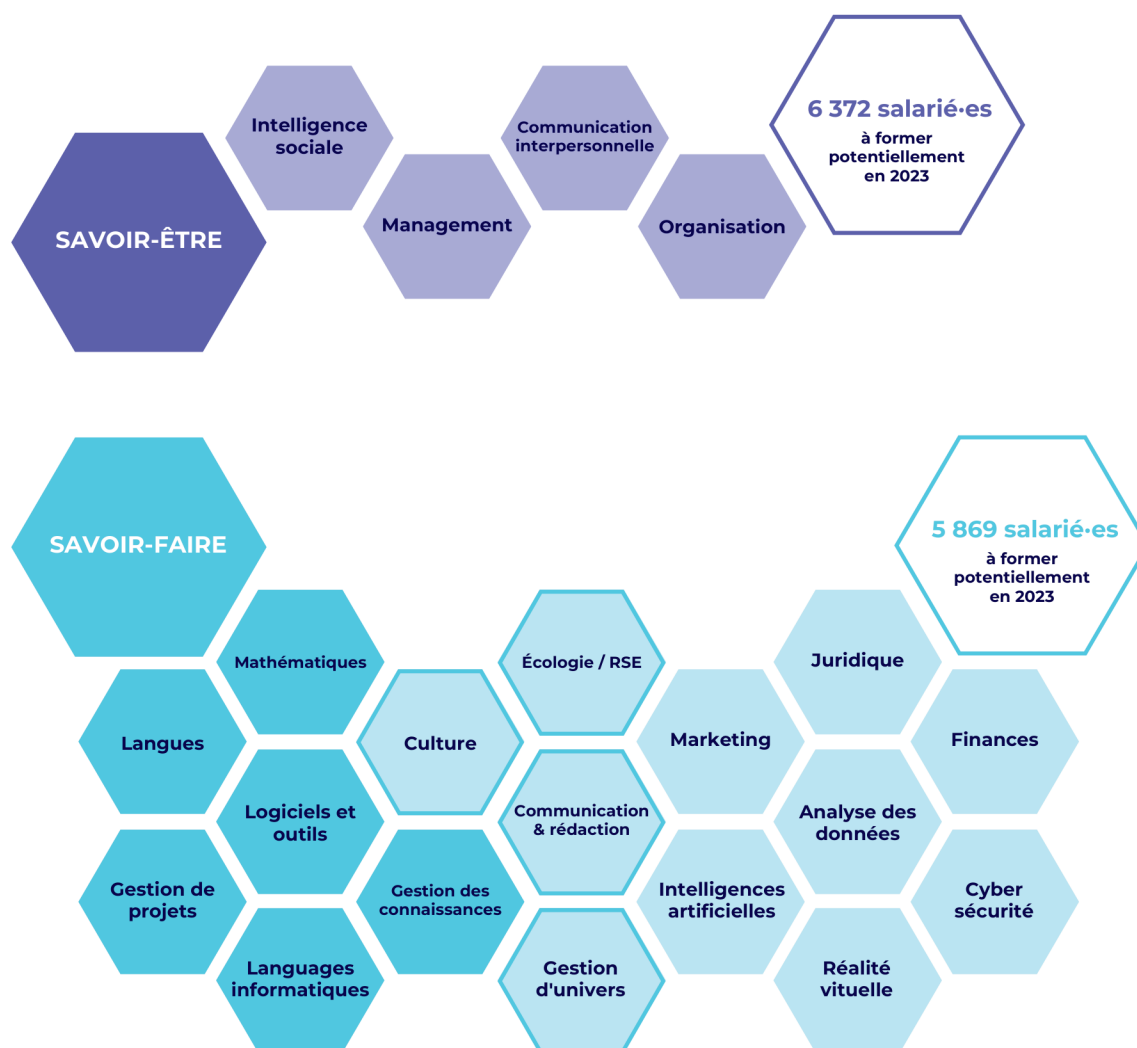
Pas de métier en tension directement identifié ici mais des besoins importants en savoir-être en général, socle de nombre de ces métiers



* Technical Artist : un métier transverse Tech/Art

Certains métiers en demande pourraient faire l'objet de formations initiales plus appropriées (Technical Artist par exemple), on note également un manque potentiel d'entrant-es pour d'autres de ces métiers en tension identifiés. Un observatoire de la filière permettrait d'anticiper les tensions à venir sur les métiers qui verront des seniors partir en retraite dans les 8 prochaines années notamment.

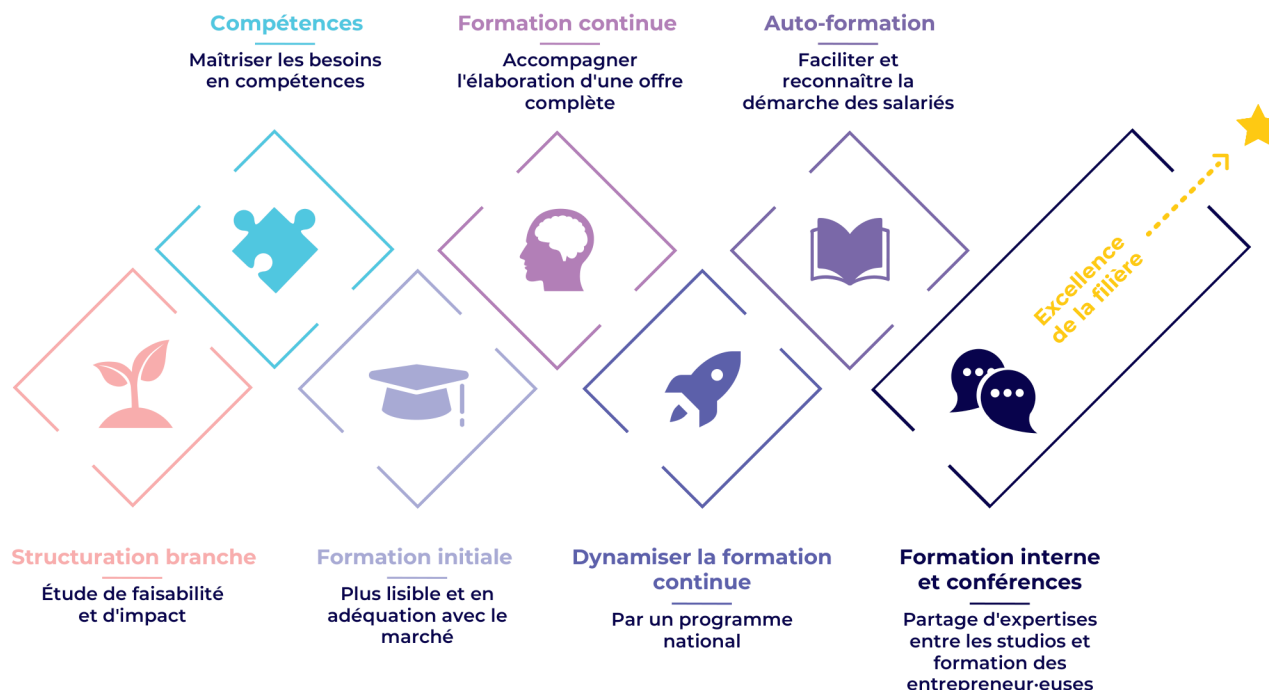
• Les compétences manquantes



Le besoin de formation continue est considérable tant sur les compétences transversales (Savoir-être), que sur les compétences métiers (Savoir-faire). Si une majorité des entreprises ne cherche pas aujourd'hui à satisfaire ce besoin, c'est d'abord parce qu'elles ne sont pas (ou peu) suffisamment structurées pour analyser le besoin de leurs salariés et en ce sens, organiser un plan de développement des compétences. Cela s'explique aussi parce que l'offre de formation continue en France est insuffisante à ce stade : moins de 5 % des studios répondants ont trouvé des formations continues professionnelles satisfaisantes. Un effort important doit être réalisé pour permettre l'émergence de cette offre, ainsi que pour l'accompagnement des entreprises qui leur permettra de s'approprier ces enjeux.

Le Diagnostic nous a permis d'observer un besoin encore très important de recrutement de profils expérimentés, pénuriques sur le marché de l'emploi actuel. Pouvoir maintenir dans l'industrie ces derniers, leur permettre la reconnaissance et la mise à niveau (formation continue, VAE, auto-formation, etc.) comme la passation de leur compétence (mentoring, accueil alternant-es, formations internes, etc.) est un enjeu majeur dès aujourd'hui.

IV. Agir aujourd'hui pour rester dans la course



Pour rester dans la course à l'innovation créative, l'industrie française doit investir dans ce qui fait sa force : l'excellence de ses talents, tant actuels pour ce qui concerne les professionnel·les déjà en poste par l'amélioration d'une offre de formation continue, que de ceux futurs par le biais des formations initiales structurées, référencées, mieux identifiées et plus accessibles.

Répondre à ces enjeux au niveau d'ambition attendu pour cette industrie aujourd'hui dynamique et florissante ne peut se faire qu'en développant une meilleure reconnaissance de la part des pouvoirs publics et l'outillage nécessaire à cette dernière.

Nous proposons pour conclure cette synthèse 7 axes de travail majeurs pour répondre à ces ambitions :

1. Ouvrir et financer un chantier d'analyse en vue de créer une branche ou une sous-branche professionnelle dédiée à l'industrie du jeu vidéo :

élément structurant majeur d'une industrie, cet organe serait un élément fort de cadre pour l'avenir de la filière, et permettrait d'appuyer notamment la mise en place d'un référentiel métier / compétence officiel pour l'industrie, d'un Observatoire de filière et certifications reconnues. En premier lieu, il est nécessaire de doter un groupe de travail qualifié des moyens d'analyse de faisabilité et d'impact d'un tel projet.

2. Développer des parcours ambitieux de formation publique :

les formations publiques supérieures françaises orientées vers l'industrie du jeu vidéo sont reconnues par les studios, mais ne représentent qu'une infime partie de l'offre disponible. Elles sont pourtant le premier vecteur d'excellence et de diversité pour préparer les professionnel·les de demain. En concertation avec des expert·es reconnu·es de l'industrie et des enseignant·e-chercheur·euses, la définition de parcours complets ou de modules spécialisés doit être envisagée au sein des cursus publics, et ouverts aux professionnel·les. La création d'un champ disciplinaire de recherche intégrant le jeu vidéo à part entière serait un facilitateur pour ce développement d'une offre de formation publique dédiée.

3. Développer une offre de formation continue et accompagner les entreprises dans l'élaboration et le déploiement des plans de développement des compétences de leurs salarié-es :

si le développement des compétences des salarié-es est une obligation et une nécessité pour maintenir un haut niveau de qualité dans nos productions, **le catalogue de formation professionnel·les appropriées reste à bâtir**. Il est aujourd'hui crucial de permettre l'émergence de cette offre, de doter les territoires des moyens de la qualifier et de la diffuser. Ceci notamment grâce à la gestion prévisionnelle des emplois et des compétences, et au soutien à des programmes de développements de compétences adaptés.

4. Encourager la diffusion du jeu vidéo et la visibilité de son industrie auprès du grand public :

former des talents, c'est en premier lieu pouvoir les **attirer vers notre filière**. La promotion des temps forts de l'industrie, la mise en avant de ses rôles modèles ou de ses créations, la **reconnaissance de son importance dans le paysage culturel et économique français** apparaît encore aujourd'hui peu proportionnelle à la place qu'occupe réellement le jeu vidéo. **Première Industrie Culturelle et Créative au monde, vecteur de culture et de souveraineté, cette industrie est encore peu mise en lumière sur les canaux de grande écoute et méconnue des acteurs publics**. L'attractivité de ses métiers est tributaire de la perception que peuvent s'en faire les Français-es.

5. Coordonner et structurer une offre d'accompagnement des studios et plus spécifiquement des créateurs·ices d'entreprises sur tout le territoire :

le secteur voit naître chaque année nombre de studios français, qu'il est primordial de pouvoir accompagner dès le début de leur aventure. **L'expérience acquise et l'équipe réunie pour un premier projet constitue un patrimoine en soit, qui ne pourra prospérer que si le studio parvient à s'ancrer dans la durée**. Permettre à ces structures de pouvoir se concentrer sur le cœur de leur activité en leur **facilitant l'accès à un savoir, des compétences et un réseau qualifié** venant les compléter est un puissant levier de pérennisation. Cette dynamique tisse également **du lien entre les studios** pour favoriser une montée en compétences collective. Les soutenir ensuite dans leur croissance garantira la présence d'entreprises solides et capables autant d'assurer leur place dans un marché globalisé qui change d'échelle que de faire face à des évolutions techniques et sociétales permanentes. **Des dispositifs d'incubation, d'accélération et de financement existent et commencent à être identifiés**. Il est nécessaire de renforcer leurs moyens pour remplir leur mission et se coordonner afin de couvrir au mieux tout le territoire et développer des formats adaptés aux besoins des studios.

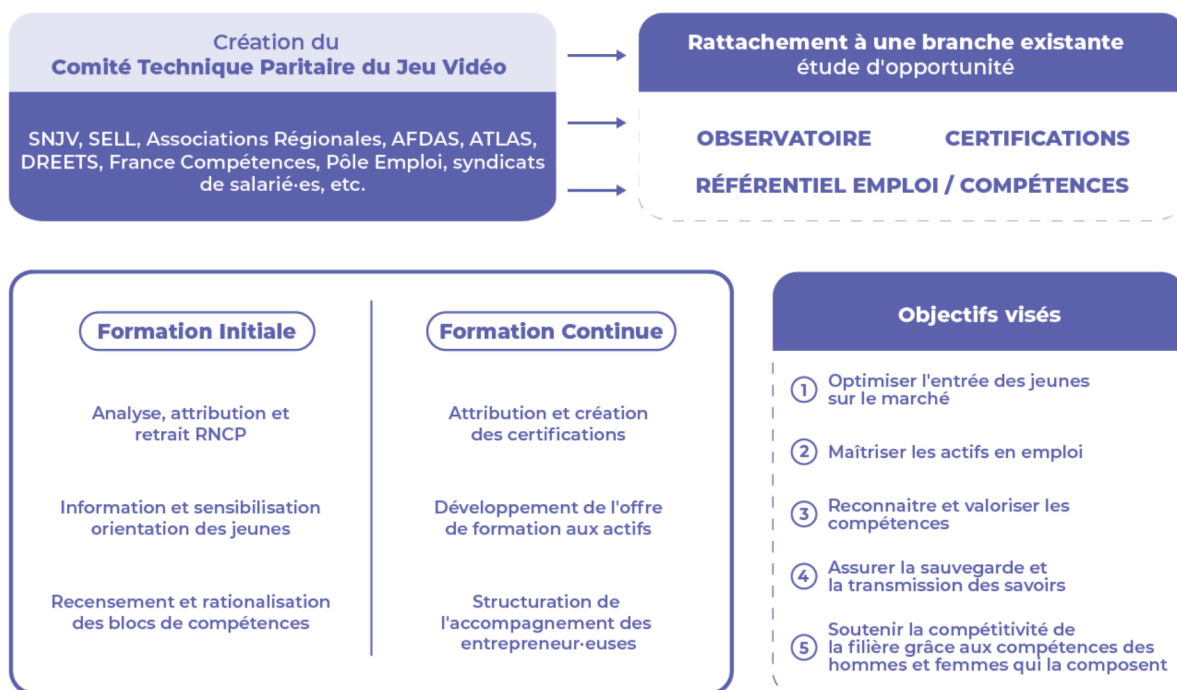
6. Capitaliser sur l'auto-formation :

méthode principale de renforcement des compétences au sein des studios, elle peut être encouragée, encadrée et soutenue par les pouvoirs publics. **La mise en place d'un système de mesure et de valorisation de cette pratique comme un des éléments de formation dans le parcours professionnel des salarié-es** offrirait un point d'entrée commun, et permettrait d'établir des standards de qualité et de bonnes pratiques reconnus collectivement. **La mutualisation de contenus qualifiés et mis à jour permettrait d'en assurer l'accès en libre-service ou à coût maîtrisé**. L'encouragement des événements professionnels de la filière en France est également souhaitable. Ils représentent l'un des vecteurs forts d'auto-formation et d'échange entre pairs, offrent une tribune de proximité à des expert-es renommé-es et génèrent la production de contenus métier de qualité. **Enfin, faciliter la mobilité du plus grand nombre de professionnel·les de l'industrie aux événements à dimension internationale** viendrait renforcer cette dynamique, les événements phares de l'industrie au niveau mondial se tenant hors du territoire.

7. Renforcer le lien entre studios et organismes de formation :

garantir la meilleure adéquation possible entre les besoins de l'industrie et les cursus proposés nécessite l'instauration d'un dialogue permanent entre ces acteurs. L'évolution rapide des outils, des techniques et des pratiques de la filière ne peut être appréhendée par les responsables pédagogiques qu'à travers le retour des professionnel·les en poste, et ces dernier·ères doivent pouvoir s'impliquer en participant aux temps forts et à l'encadrement des étudiant·es afin de garantir une transmission des savoirs au plus proche des réalités de la production. L'implication des enseignant·e-chercheur·euses est également nécessaire pour assurer une vision à long terme de l'industrie, interroger et anticiper les tendances, et préparer les étudiant·es pour aborder librement les mutations à venir. Pour réaliser ce diagnostic nous avons pu réunir ces acteurs, ainsi que les institutions publiques, autour de l'enjeu commun que représente la formation dans la filière et de la volonté de s'assurer de sa qualité et de son accessibilité. Ils ont au terme de la période d'étude exprimé un net intérêt pour pérenniser un tel canal de réflexion. Nous recommandons de soutenir la mise en place d'une plateforme d'échanges durable pour permettre aux écoles et aux entreprises de poursuivre ce travail de mise en commun au niveau local et régional.

SYNTHÈSE DES RECOMMANDATIONS



La filière du jeu vidéo français possède de nombreux atouts, et peut répondre au défi proposé par le Programme d'Investissements d'Avenir France 2030 : placer la France en pointe des industries culturelles et créatives (ICC).

Nous croyons fermement que ceci ne sera réalisable qu'en accentuant la collaboration entre les acteurs de la formation, les entreprises et les institutions afin de conduire à la **mise en œuvre de chantiers ambitieux accompagnant les professionnel·les** et futur·es professionnel·les à répondre aux besoins actuels de nos studios, tout en les préparant à faire face aux enjeux de demain. Ces derniers seront abordables sereinement par des profils ayant accès à une formation initiale structurante et pouvant compter sur une offre de formation continue qualifiée tout au long de leur carrière. **Des chantiers ambitieux, structurants et innovants**, tels ceux présentés dans ce document, permettraient à l'industrie du jeu vidéo français de répondre aux attentes de France 2030.

Vous pouvez accéder à ce diagnostic et aux sources disponibles en scannant le QR Code ci-dessous ou via <http://bit.ly/3IGjj4N>



lediad@push-start.org

Remerciements

Les membres du Consortium remercient tout d'abord l'Agence Nationale de la Recherche et la Caisse des Dépôts et Consignations pour leur confiance et leur soutien financier à cette étude inaugurale et structurante pour la filière professionnelle du jeu vidéo en France.

Le Consortium remercie également l'ensemble de l'équipe de Push Start et le travail mené par son Délégué Général François Cubaynes sans qui le présent rapport ne pourrait exister.

Les représentant·es des membres du Consortium

ATLANGAMES, Jim Gaudin, Délégué Général
BOUFTANG, Loïc Manglou, Président
CAPITAL GAMES, Hélène Delay, Directrice Générale
EAST GAMES, Alexandre Lefebvre, Permanent
GAME IN, Laurent Peroy, Délégué Général
GAME ONLY, Mathilde Yagoubi-Thery, Déléguée Générale
PUSH START, François Cubaynes, Délégué Général
SO· GAMES, Marie-Charlotte Ynesta, Déléguée Générale
LE SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDÉO, Vanessa Kaplan, Chargée du Développement

Les membres du Comité de Pilotage

CAPITAL GAMES, Hélène Delay
GAME IN, Laurent Peroy
GAME ONLY, Mathilde Yagoubi-Thery
OUNA, Sophie Romano
PUSH START, François Cubaynes

Les membres du Comité Technique INSTITUTIONS

ATLAS, Karin Le Roux, Cheffe de Projets, Antenne Auvergne-Rhône-Alpes
AFDAS, Emmanuel Chow-Chine, Délégué général Auvergne-Rhône-Alpes
CAISSE DES DÉPÔTS ET CONSIGNATIONS, Isabelle Leguay, Coordination PIA et programmes Action cœur de ville et Territoires d'industrie
CNC, Centre National du Cinéma et de l'Image Animée, Daphné Bruneau, Directrice adjointe
CNC, Centre National du Cinéma et de l'Image Animée, Olivier Fontenay, Chef du service création numérique
CNC, Centre National du Cinéma et de l'Image Animée, Catherine Merlhiot, Chef du département formation, écriture et développement
CNC, Centre National du Cinéma et de l'Image Animée, Laurent Mahuteau, Chargé de mission
DGE, Direction Générale des Entreprises, Marie-Pierre Bouvet
DREETS OCCITANIE, Corinne Berbeyer, Chargée de mission Numérique et Écosystème d'Innovation Est
PÔLE EMPLOI HÉRAULT, Céline Chauvet, Directrice Territoriale Déléguée Hérault
PÔLE EMPLOI HÉRAULT, Fabienne Bouchet, Directrice adjointe
PÔLE EMPLOI SCÈNES ET IMAGES, Sabine Danquigny, Directrice, Pôle emploi Scènes et Images, Auvergne-Rhône-Alpes

STUDIOS ET ÉDITEURS

ARKANE STUDIOS, Lydie Follie, HR Generalist
ARKANE STUDIOS, Émilie Erbin, HR Manager
LEIKIR STUDIO, Aurélien Loos, CEO
PASTAGAMES, Fabien Delpiano, Founder & Owner
SAVAGE LEVEL, Aurélien Josse, Co-Founder & Chief creative officer
SHIRO GAMES, Franck Delfortrie, Game Director
WANADEVSTUDIO, Magdeleine de Percin, Directrice des Ressources Humaines
WANADEVSTUDIO, François Deleglise, Directeur de la communication
UBISOFT MONTPELLIER, Coralie Sevin, Talent Development Manager
UBISOFT MONTPELLIER, Camille Péchon, HR Career & Production Manager

ÉCOLES ET ORGANISMES DE FORMATION

ARTFX MONTPELLIER, Lionel Rico, Video Games Program Director
AUDIO WORKSHOP, Gaëtan Theyssier, CEO
CNAM-ENJMIN, Axel Buendia, Chair Professor of Digital Interactive Media
EMILE COHL, Aymeric Hays-Narbonne, Directeur pédagogique
POLE IIID, Olivier Carlot, Directeur pédagogique
RUBIKA, Franck Letiec, Directeur pédagogique
UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER, Antoine Chollet, Maître de Conférences
UNIVERSITÉ SORBONNE PARIS NORD, Benjamin Barbier, Maître de Conférences

Les membres du Conseil d'Administration et de l'équipe opérationnelle de Push Start mobilisé-es

Abdelkader Cheab, Administrateur
Alice Ourliac, Trésorière
Anaïs Simonnet, Présidente
Astrid Tallec, Chargée de Mission
Cédric Pluta, Secrétaire
Élodie Tribout, Chargée de Mission
François Cubaynes, Délégué Général
Gaëtan Theyssier, Administrateur
Gwendolyn Garan, Vice-Présidente
Lucas Lubiénicki, Administrateur Étudiant
Lucie Bidault, Chargée de Communication
Nolwenn Armand, Administratrice Étudiante
Sophie Romano, Consultante Formation et QVT

Les membres de l'équipe opérationnelle de Game Only mobilisé-es

Clémence Auger, Responsable Formation Continue
Lucie Davenne, Responsable Administrative et Financière
Mathilde Yagoubi-Thery, Déléguée Générale
Maureen Binckly, Chargée de Projets RH & Formation
Tanguy Rousselin, Chargé de Communication
Théo Vignon, Responsable Communication/Marketing

Les membres de l'équipe opérationnelle de Capital Games mobilisé-es

Camille Rivière, Cheffe de projet formation et insertion professionnelle
Hélène Delay, Directrice Générale
Romain Lenoir, Responsable adjoint

Les membres de l'équipe opérationnelle de Game IN mobilisé-es

Laurent Peroy, Délégué Général
Sophie Maleval, Cheffe de Projet

Pour la mobilisation de leur territoire et la remontée de données régionales

Alexandre Lefebvre, Permanent chez East Games
Jim Gaudin, Délégué Général chez Atlangames
Loïc Manglou, Président chez Bouftang
Marie-Charlotte Ynesta, Déléguée Générale chez SO· Games
Les associations Pixel Players, Sud'Anim et le studio Iconik

Pour leurs contributions précieuses, leurs conseils avisés et leur relecture approfondie

Antoine Chollet, Membre de Push Start, Maître de Conférences à l'Université de Montpellier
Benjamin Barbier, Maître de Conférences à l'Université Sorbonne Paris Nord
Christophe Gerzain, Sympathisant
David Elahee, Vice-Président Charentes de SO· Games, Co-fondateur de Headbang Club
Franck Delfortrie, Vice-Président Formation de SO· Games, Game Director chez Shiro Games

Stéphane Rappeneau, Creative Producer & CFO chez Hawkswell Studios
Vanessa Kaplan, Chargée du Développement au SNJV
Et tou·tes les relecteurs·trices qui ont pris de leur temps

Pour leur participation aux entretiens de la phase qualitative en tant que personnalités de l'industrie, professionnel·les et futur·es professionnel·les du jeu vidéo ou représentant·es des partenaires institutionnels

EDEN GAMES, Charles Gruss, Lead GD
EDEN GAMES, Virginie Geffroy, DRH
ELIA GAMES, Damien Pegoraro, Lead Developer Unity
EMILE COHL, Aymeric Hays-Narbonne, Directeur Pédagogique
FOCUS ENTERTAINMENT, Xavier Marot, Chief Production Officer
FREYA GAMES, Alexis Deschamps, CEO
FULL MANA PRODUCTION, Gurvan Nativel, Gameplay Developer
GAME SUP, Bruno Marion, Directeur Pédagogique
GAMELEON STUDIO, Colin Tissot, Environment Artist
GAMING CAMPUS, Valérie Dmitrovic, Directrice Générale
GOBLINZ, Johann Verbroucht, CEO
GROUPE ICÔNES, Laurent Michaud, Directeur du Développement
HOMO LUDENS, Paul Blachère, GD & Creative Director
IIM, Thomas Nicolet, Directeur Pédagogique
ILOI, Thierry Brochart, Responsable Pédagogique
ISART DIGITAL, Charlotte Lavergne, Directrice Pédagogique
ISART DIGITAL, Jean Philippe Ourry, Directeur Relation Entreprises
ISHTAR GAMES, Benjamin Coquelle, Game Producer & Game Designer
KYLOTONN - KT RACING, Anne Devouassoux, Production Director
KYLOTONN - KT RACING, Hardouin Pouzet, Lead Programmeur Gameplay
LEIKIR STUDIO, Aurélien Loos, CEO
MICROIDS STUDIO PARIS, Antoine Villette, Directeur
MIDGAR STUDIO, Julien Galibert, Lead Artist Midgar
MIDGAR STUDIO, Léni Béguin, Level Designer Midgar
MIDGAR STUDIO, Jérémy Zeler, CEO Midgar Studio
MIDGAR STUDIO, Paul Leduc, Développeur
MILLION VICTORIES, Arnaud Dreistadt, Marketing Director
NERIAL, Laura Fournier, Senior Producer
OBJECTIF 3D, Thomas Houdard, Étudiant
OCTOPOULPE STUDIO, Guillaume Le Souchu, Développeur
OH BIBI!, Jean Kraemer, Producer
OLD SKULL GAMES, Lilian Gergeres, Directeur Artistique
OLD SKULL GAMES, Andréas Bonnardel, Game Director & Lead GD
PASTAGAMES, Fabien Delpiano, Founder & Owner
PLAYDIGIOUS, Thomas Legal, Développeur
PLUG IN DIGITAL, Francis Ingrand, CEO
PÔLE EMPLOI, Fabienne Boucher, Directrice adjointe, Antenne Hérault
PÔLE EMPLOI SCÈNES ET IMAGES, Sylvie Brisse, Conseillère Entreprise
PÔLE EMPLOI SCÈNES ET IMAGES, Angélique Monteilhet El Moussi, Conseillère Entreprise
POLE IIID, Olivier Carlot, Directeur Pédagogique
SANDBOX, Sébastien Borget, CEO
SANDFALL, Vincent Constantin-Turki, Associate Producer
SANDFALL, Thomas Frappart, Game Designer & Level Designer
SANDFALL, François Meurisse, COO & Producer
SAVAGE LEVEL, Aurélien Josse, Directeur Artistique
SAVAGE LEVEL, Saida Mirzoeva, Production Director
SEENAPSIS, Pierre Laloge, Art Director & Co-Founder
SHIRO GAMES, Nicolas Cannasse, CEO
SHIRO GAMES, Etienne Jeambrun, QA Tester
SHIRO GAMES, Maeva Delaunay, Designer UI /UX
SHIRO GAMES, Jeremy Vitry, Directeur Artistique
SHIRO GAMES, Arnaud Richard, Business Strategy and Live Performance Director
SHIRO GAMES, Franck Delfortrie, Game Director
SHIRO UNLIMITED, Adrien Briatta, Head of Marketing & Publishing
SHIRO UNLIMITED, Adrien Dugue, Publishing Producer



SOPRA STERIA, Cédric Pluta, Technical Leader
SPLASHTeam, Thibault Blanche, Level Designer
SQUARE SQUID, Younes Lazreg, Directeur Artistique Senior
STUDIO PITAYA, Loïc Manglou, Creative Director
THE GAME BAKERS, Emeric Thoa, Creative Director
UBISOFT, Vivien Cauhepe, Business Strategy and Live Performance Director
UBISOFT, Julien Delalande, Studio Brand Director
UBISOFT ANNECY, Marie Deschamps, Talent Acquisition Director
UBISOFT MOBILE, Vianney Lançon, Senior Engine Programmer
UBISOFT MONTPELLIER, Léo Marambat, Développeur
UBISOFT MONTPELLIER, Jean-Christophe Alessandri, Directeur Artistique Senior
UBISOFT MONTPELLIER, Loïc Gounon, Brand Director Senior
UBISOFT MONTPELLIER, Romain Petitmangin, Directeur Design Senior
UBISOFT MONTPELLIER, Emilie Dugène, Producer Cinématiques
UBISOFT MONTPELLIER, Sébastien Serrano, Senior Lead Gameplay Programmer
UMESHU LOVERS, Gabrielle Clegnac, Chargée de Projet
UMESHU LOVERS, Sylvain Sarrailh, Lead Director Concept Artist
UMESHU LOVERS, Antoine Maniet, Project Manager & Lead Developer
UNITY, Sébastien Lagarde, Paris Studio Head
UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER, Noura Faraj, Co-head of the Imagine Master's program
UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER, Antoine Chollet, Maître de Conférences
VIRTUOS, Christophe Gandon, Managing Director Western Region
VIRTUOS, Corinne Legentil, HRD Europe
WANADEVSTUDIO, Suzanne Rault, Directrice Artistique
WANADEVSTUDIO, Magdeleine De Percin, DRH
ZÉRO GAMES STUDIO, Tony Taysse, Producer

Pour leur réponses à l'enquête quantitative "Studio"

ABYSS CREW, AIKO, ALKEMI, ALMÉDI, ALT SHIFT, AMPLITUDE, ANGEL CORP, ANKAMA, APPERTURE, ARTEFACTS STUDIO, ARTISAN STUDIOS, ASOBO STUDIO, ATLANTIDE, BABAOO, BABY CORP, BBLACK STUDIO, BRAIN UP, BREAKFIRST, BULWARK STUDIOS, CASUS LUDI, CATARTSYS ENTERTAINMENT, CELSIUS ONLINE, CHEEKY MONKEY, CREARTSTUDIO, CROOZY, DAMNATIO GAMES, DOUZE DIXIÈMES, DOWINO, DREAM POWERED GAMES, EDEN GAMES, EMBERS, EMOTION DESIGNERS, EODE, ERNESTINE, EVENT ORIZON, EVIL EMPIRE, EXALTED STUDIO, FIREPLACE GAMES, GAMABILIS, GAMELEON STUDIO, GEARPROD, GFACTORY, GOBLINZ STUDIO, GRAFITOID, HEADBANG CLUB, HELPY, HOMECOMING STUDIO, HUMBLE REEDS, I AM A DOG STUDIO, ICONIK, INNERVERSE, ISHTAR GAMES, JELLYFOX, KATA.GAMES, KINKY ROCKS, KYLOTONN, LA BELLE GAMES, LA MOUTARDE, LAZAG STUDIO, LOZANGE LAB, LUCID FACTORY, LUDOGRAM, LUGLUDUM, MADGIK YARN STUDIO, MANUFACTURE 43, MASTODONTE, MESHROOMVR, MI-CLOS STUDIO, MIDGAR STUDIO, MIDNIGHT CIRCUS GAMES, MILLION VICTORIES, NARENJO, NEURONALITY, NICE PENGUINS, OLD SKULL GAMES, PIXEL SUNSET STUDIO, PLAYRION, POLYCORNE, REDLOCK STUDIO, REROLLED STUDIO, ROAR GAMES, RUNES STUDIO, SALTITUDE, SANDFALL INTERACTIVE, SAVAGE LEVEL, SEED BY SEED, SEVEN JAMS, SHIRO GAMES, SIDERIFT, SOURIS-LAB, SPLASHTeam, SPORTY PEPPERS, SQUARE SQUID, STAR REGULUS TECHNOLOGIES, STORMANCER, STUDIO BLACK FLAG, STUDIO CAMELIA, STUDIO PITAYA, SUPAMONKS / JUST KIDS, SURAU GAMES, SWEET DREAMS STUDIO, SWING SWING SUBMARINE, SYNNAIXIUM STUDIO, TACTICAL ADVENTURES, TAVROX GAMES, THE GAME BAKERS, TINY DIGITAL FACTORY, TOWER FIVE, UBISOFT ANNECY, UBISOFT BORDEAUX, UBISOFT MONTPELLIER, UNEXPECTED, VOXLER, WILD WITS GAMES, XENO BITS ainsi que les studios n'ayant pas souhaité s'identifier mais ayant pris le temps de nous partager leurs précieuses informations.

Pour leur réponses à l'enquête quantitative "Éditeur"

DON'T NOD, DOTEMU, ISHTAR GAMES, MICROIDS, NACON, PLAYDIGIOUS, PLUG IN DIGITAL, QUANTIC DREAM S.A, RANDOM BAZAR, RED ART GAMES

Pour leur réponses à l'enquête quantitative "École"

ART FACTORY, ARTFX, ARTSIDE GAMES, AUDIO WORKSHOP, BRASSART MONTPELLIER, CIME ART, CNAM-ENJMIN, E-ARTSUP, ECOLE 42 ANGOULEME, ECOLE EMILE COHL, ECV, GAME SUP, HUMAN ACADEMY, LA HORDE, LICENCE PROFESSIONNELLE LEVEL DESIGN/GAME DESIGN UNIVERSITÉ SORBONNE PARIS NORD, LISAA BORDEAUX, LYON YNOV CAMPUS, MASTER MAAAV UNIVERSITÉ LYON 2, OBJECTIF 3D, OXO, POLE IIID, UNIVERSITÉ CLERMONT AUVERGNE DÉPARTEMENT MMI VICHY, UNIVERSITÉ DE LA RÉUNION, UNIVERSITÉ DE MONTPELLIER, XP SCHOOL ainsi que les écoles n'ayant pas souhaité s'identifier mais ayant pris le temps de nous partager leurs précieuses informations, et à tous les établissements nous ayant transmis les listes à jour de leurs formations dispensées en rapport avec la filière jeu vidéo.

Nous remercions également les institutions suivantes pour leur soutien global au projet, leurs conseils et mises en relation avisées

France Compétences
Le Ministère de la Culture

Enfin, François Cubaynes souhaite remercier tout particulièrement Mathilde Yagoubi-Thery et Gaëtan Theyssier pour leur implication forte tout au long du projet, Sophie Romano pour son accompagnement professionnel et bienveillant, Hélène Delay et Corinne Berbeyer pour leur soutien précieux à la rédaction de la réponse à l'Appel à Manifestation d'Intérêt, Gwendolyn Garan pour son engagement sans faille sur les dernières semaines du projet et son apport rédactionnel impressionnant, Christophe Gerzain pour sa relecture appuyée et ses retours très professionnels, Élodie Tribout pour sa persévérance au-delà de sa mission sur les dernières étapes de ce projet ; et enfin sa compagne Ada pour sa patience et sa compréhension.

Toute l'équipe de Push Start, et plus largement le Consortium, tient pour clôturer ces remerciements à faire part de tout son soutien à Astrid Tallec pour les épreuves personnelles auxquelles elle aura eu à faire face durant sa mission à nos côtés. Nous devons ce rapport à son travail rigoureux et à sa grande curiosité pour notre industrie. Merci !

