



COMMUNIQUE DE PRESSE – Paris le 10 Juillet 2009 pour diffusion immédiate

Le SNJV publie les résultats de l'enquête sur la formation initiale dans le secteur du jeu vidéo en France

À l'heure où les résultats du bac viennent de tomber, le Syndicat National du Jeu Vidéo (S.N.J.V.) publie [les résultats de son enquête annuelle sur la formation initiale](#). Cette enquête fait la lumière sur le recrutement dans le secteur du jeu vidéo, qui attire chaque année de nombreux jeunes diplômés. Cette étude constitue la première étape d'une démarche qui aboutira à la labellisation des formations reconnues par le milieu professionnel et à la signature d'une charte nationale de la formation spécialisée aux métiers du jeu vidéo, dès la rentrée prochaine. Les étudiants qui se destinent à ce secteur pourront ainsi y voir plus clair dans les nombreuses formations qui leur sont proposées.

Le jeu vidéo, une industrie de talents, à la recherche de jeunes diplômés hautement qualifiés

Le jeu vidéo est, à travers le monde, la première industrie culturelle. Au plan européen, la France représente le 2^e marché de la production de jeux vidéo grâce à un nombre important de studios de développement (une centaine environ), reconnus pour leur créativité et rivalisant avec les meilleures entreprises au niveau mondial. Ces entreprises emploient majoritairement moins de 20 salariés (57% du secteur). Et même si la situation économique est aujourd'hui complexe, l'enjeu des ressources humaines reste pour les sociétés un élément majeur de différenciation à l'international. « *L'émergence de nouveaux talents ou compétences susceptibles de générer les futurs succès commerciaux attendus par le marché est un enjeu de premier ordre pour les entreprises françaises* » souligne Roman Vincent, responsable de studio chargé de la commission Emploi et Formation du SNJV. « *C'est la raison pour laquelle 72% des entreprises interrogées ont, malgré le contexte*

économique, l'intention d'embaucher cette année », conclue t'il.

Mais la garantie de disposer en France de ces hauts niveaux de compétence n'est possible que grâce à une offre de formation initiale de premier plan, en lien avec les réalités de cette industrie et les professionnels du secteur. Car le marché du jeu vidéo évolue. D'ailleurs, les intentions d'embauche reflètent parfaitement cette évolution notamment vers les productions proposées directement aux consommateurs sur Internet ou téléphones mobiles, puisque pratiquement 30% des futurs salariés seront employés dans des fonctions marketing ou commerciale auparavant dévolues aux éditeurs.

Les formations spécialisées aux métiers du jeu vidéo, une réponse adaptée aux besoins des professionnels.

Cette enquête confirme l'importance d'être formé spécifiquement aux métiers du jeu vidéo pour intégrer cette industrie créative. Aujourd'hui, 74% des entreprises du secteur ont des salariés qui proviennent de ces formations. Les professionnels soulignent également la nécessité d'acquérir une bonne culture vidéoludique et de l'expérience afin de garantir une intégration des jeunes diplômés en entreprises. L'expérience est d'ailleurs considérée par 58% des professionnels comme un élément très important pour intégrer le secteur. Les formations initiales spécialisées constituent une première réponse adaptée aux besoins des entreprises pour 70% des personnes interrogées, même si elles suggèrent malgré tout de nombreuses pistes d'améliorations. Les entreprises sont d'ailleurs une majorité à s'impliquer à différents degrés dans les enseignements proposés en France. 24% sont présentes dans les jurys et 20% mettent à disposition des salariés pour enseigner au sein de ces formations.

Dans le même temps, les professionnels confirment leurs difficultés à recruter certains profils spécifiques, comme les Game Designer(21%) ou les Programmeurs (33%).

Des formations labellisées pour aider les étudiants à bien s'orienter.

« Choisir sa formation aux métiers du jeu vidéo n'est aujourd'hui pas chose aisée pour les étudiants qui veulent s'orienter dans ce secteur » souligne Thierry Platon, responsable de studio, chargé de la commission emploi et formation du Syndicat. Et d'ajouter *« La spécificité de nos métiers oblige les organismes de formations à faire un sérieux effort de lisibilité et les professionnels à orienter les choix des futurs candidats dans les bonnes directions ».*

Pour répondre à ces enjeux, les professionnels du jeu vidéo, réunis au sein du SNJV ont donc souhaité engager un dialogue permanent avec les organismes de formation aux métiers du jeu vidéo. Ils ont réuni les principales formations spécialisées (Enjmin, Isart Digital, SupinfoGame, Emile Cohl, Institut International du Multimédia, Les Gobelins, CréajeuX, Lisaa et Autograf) fin juin pour leur présenter la démarche de labellisation proposée qui débouchera sur l'attribution d'un label et la signature d'une charte dès la rentrée scolaire 2009. La commission Emploi et Formation du SNJV, ainsi constituée, se réunira 3 fois par an avec les différents responsables de formation pour permettre de faire avancer les sujets de préoccupations du secteur.

« Cette charte constitue un engagement réciproque des professionnels et des

organismes d'enseignements labellisés, portant sur des coopérations et une implication notamment dans les enseignements, les stages et l'évolution de nos métiers » souligne Nicolas Gaume, Président du SNJV. Et de conclure « L'ensemble de ces initiatives permettra aux entreprises françaises de maintenir leur niveau d'attractivité vis-à-vis des étudiants mais aussi des donneurs d'ordres internationaux, grâce aux compétences déployées au sein des entreprises. »

[Téléchargez les résultats de l'enquête](#)

Fin du communiqué

A propos du SNJV :

Créé en 2008, dans la continuité de l'Association des Producteurs d'Œuvres Multimédia (APOM), le SYNDICAT NATIONAL DU JEU VIDEO (SNJV) rassemble les professionnels de la production de jeux vidéo et de programmes multimédias ludiques ainsi que les institutions et les organisations œuvrant au développement de la filière jeu vidéo en France;

Le SNJV est un des membres fondateurs de l'EGDF (European Games Developer Federation).

Pour plus d'informations : www.snjv.org

Président : Nicolas Gaume
(Également Président Directeur Général de la société MIMESIS REPUBLIC)

Délégué Général : Julien Villedieu dg(at)snjv.org

contact presse: Julien Villedieu