

[Lien](#)

GAMEKULT

Rechercher...

Cnam-Enjmin

Alertes 0

Bunks 0

Ex : FIFA 17, Battlefield 1... Autres jeux

PREMIUM

NEWS

TESTS

JEUX

MATÉRIEL

ASTUCES

VIDÉOS

FORUM

NX

PC

PS4

Xbox One

Réalité Virtuelle

Wii U

3DS

Comment les écoles de jeu vidéo font leur rentrée

par Michael Ducousso

10 minutes de lecture

Accès Premium

À propos de l'auteur



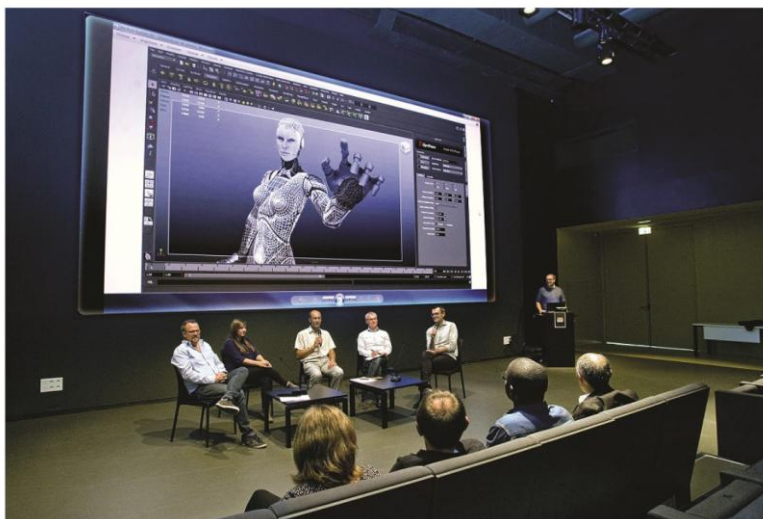
Michael Ducousso
(Michael Ducousso),
Journaliste



Cette semaine, et même un peu plus tôt pour certaines, les "écoles de jeu vidéo" ont elles aussi fait leur rentrée des classes. Face à un secteur en constante évolution, ces formations spécialisées (et souvent coûteuses) ont à nouveau adapté leurs programmes pour donner le plus de chances possible aux aspirants développeurs de trouver du travail, sur un marché de plus en plus concurrentiel et difficile. Leçon n°1 : faire redescendre sur terre ceux et celles qui s'imaginent finir sur une production triple A à coup sûr.

- I. Les add-ons de la rentrée
- II. La légende du graphiste qui savait programmer
- III. Échapper au boss final : Pole Emploi
- IV. La guilde des écoles du jeu vidéo
- V. Open world

L'été s'est bien passé. T'as pas vu la plage, mais tu t'es fait plaisir en chassant les Tortanks de la Villette avec tes (rares) potes de la Team Instinct. Seulement avec les premiers jours de septembre, tu sens une perturbation dans la triforce : comme des centaines d'autres élèves en école de jeu vidéo, tu vas retourner en classe en rêvant à ton diplôme qui te permettra de programmer *Assassin's Creed 12* ou *Call of Duty : Black Warfare*. Mais tu pourrais tout aussi bien te retrouver à cachetonner pour un futur *Candy Crush Bubblegum Saga* ou pour le nouveau *serious game* des concessionnaires Renault. Les programmes scolaires sont le reflet d'un métier qui évolue : Réalité Virtuelle, Langage mobile, Marketing... De nouvelles disciplines apparaissent ou prennent une part de plus en plus importante dans ta formation.



*Les conférences à
Supinfogame.*

LES ADD-ONS DE LA RENTRÉE

Pour Laure Casalini, la directrice de Supinfogame, l'un des principaux établissements spécialisés situé à Valenciennes (Nord), ce n'est pas une mince affaire. Après avoir passé l'été à préparer le programme qui sera enseigné aux 320 élèves de l'école cette année, elle pense déjà à l'an prochain, à ce qui peut être fait sur la réalité virtuelle, sur les leviers d'achats dans les *free-to-play*, à ce qui fera de ses étudiants des professionnels opérationnels. *“L'industrie est hyper-dynamique, on voit que les évolutions sont fréquentes et rapides et la valeur des écoles comme la nôtre, c'est d'être capable de proposer un cursus adapté”*, résume-t-elle. *“Quelqu'un qui rentre aujourd'hui à 18 ans, sera, à la sortie de l'école, dans un monde qui ne sera plus celui d'aujourd'hui”*. Et pour avoir un coup d'avance, pour anticiper les besoins du marché, il n'y a pas beaucoup de solutions : il faut être au contact des acteurs du secteur.

C'est vrai à Supinfogame, et ça l'est aussi à ISART DIGITAL (basé cette fois à Paris) où Arnaud de Psichof et ses collègues sont attentifs aux tendances émergentes. *“Toutes les équipes pédagogiques ici ont un gros réseau, parce qu'on a passé des années dans l'industrie, donc on garde le contact, explique le responsable du département jeux vidéo. “Mais on est aussi tous passionnés par ce que l'on fait donc on continue à regarder comment ça évolue, vers où ça va et du coup ça se répercute sur les programmes”*.

LA LÉGENDE DU GRAPHISTE QUI SAVAIT PROGRAMMER

Ainsi, ces dernières années, dans l'enseignement du jeu vidéo, la tendance est à la polyvalence. Souvent modestes, les entreprises cherchent toujours des jeunes professionnels aguerris dans un domaine, mais s'ils peuvent se débrouiller avec d'autres aspects du métier, c'est encore mieux. Résultat, à ISART, les différents cursus proposés sont composés d'une spécialisation et des “*plug-ins*”, explique le directeur de l'école Xavier Rousselle. “*Pour les graphistes, par exemple, c'est tout ce qui est un peu technique, qui va concerner la programmation*”.

Passer de la tablette graphique aux lignes de code, ça peut en rebuter quelques-uns, mais ça peut surtout s'avérer crucial dans la recherche d'un emploi ou dans la concrétisation d'une aventure professionnelle. “*A la naissance d'un projet, dans la recherche d'un nouveau gameplay ou de nouvelles interactions, on a besoin de gens agiles qui vont pouvoir générer des projets qui coûtent pas grand chose pour développer des idées*”, assure-t-il. Et de citer le studio parisien Amplitude (**Endless Space...**), récemment racheté par SEGA et composé de “*démordards*”. “*Ils se sont débrouillés, en petite équipe à très vite monter un prototype, qui est devenu un projet, et ce projet est devenu une production qui est devenue un succès*.”



L'entrée d'ISART, l'une des écoles françaises enseignant l'art de créer un jeu vidéo.

Cet état d'esprit *démerdard*, les écoles spécialisées essaient aussi de le transmettre à leurs étudiants par le biais d'incubateurs. Au sein de ces structures, les élèves diplômés peuvent finir de développer un projet en se confrontant à de nouveaux challenges, dans un cadre relativement protégé. Mathilde, Zakaria et leurs amis peaufinent ainsi leur jeu, “*Stomp*” en découvrant des aspects du processus de création auxquels ils n'auraient pas été confrontés s'ils n'avaient pas dû créer leur propre embryon de studio.

« *Ca a un aspect très formateur pour tout ce qui concerne le lancement d'un jeu, la communication autour du jeu, la gestion d'une équipe... C'est une manière de compléter notre formation, tout ce qu'on a appris, et de la mettre en œuvre dans un cadre professionnel tout en conservant notre liberté créative. On a beaucoup réfléchi pour les histoires de statuts, de rémunération, sur les canaux qui permettent de faire rentrer de l'argent, sur la création de propriété intellectuelle... On a beaucoup, beaucoup potassé sur l'administratif.* »

Mathilde KALLENBRUNN, Producer sur le projet Stomp

D'ici six mois à un an, les membres de l'équipe créative de "Stomp" quitteront l'incubateur d'ISART pour continuer leur carrière que ce soit au sein de leur studio indépendant ou d'une autre entreprise. Mais leur expérience leur permettra toujours de mieux se vendre sur un marché de plus en plus concurrentiel.



ÉCHAPPER AU BOSS FINAL : POLE EMPLOI

Car même si tout le monde assure que le secteur reste dynamique et qu'il y a des embauches, le jeu vidéo n'échappe pas au marasme économique ambiant. Dans son dernier baromètre, le [SNJV](#) estimait ainsi que 800 emplois avaient été créés en 2015, contre 1000 en 2014. Les entreprises françaises embauchent, mais elles embauchent moins, et avec des contrats plus précaires : les contrats CDI restent largement majoritaires dans le secteur du jeu vidéo (63%) en 2015 malgré une diminution de 7,4 points par rapport à 2014. La part de CDD gagne du terrain (de 8,9% en 2014 à 12,4% en 2015) en raison notamment de l'incertitude du marché. Il n'y a pas encore de quoi faire suer les conseillers Pôle Emploi, mais face à cette réalité, les écoles sont désormais tenues, elles aussi, de former un nombre adéquat de travailleurs.



Xavier Rousselle est ainsi très content d'avoir emménagé dans des locaux deux fois plus grands que les anciens, mais assure ne l'avoir pas fait pour transformer son école en usine à chômeurs. *“On n'a pas augmenté notre nombre d'entrées par rapport à ces nouveaux locaux, on est simplement plus à l'aise pour travailler”*. Plutôt qu'augmenter la taille de ses promotions, le directeur a préféré ajuster la proportion d'étudiants dans chaque filière. *“On est là pour écouter les professionnels et comprendre qu'aujourd'hui il y a des métiers qui sont encore plus prisés ou sur lesquels il y a des difficultés de recrutement. Nous, nous sommes là pour accompagner ce mouvement”*. Ainsi, une classe de dernière année de *Music sound designers* ne comprend pas plus de 15 élèves, quand une promo de *Programmers* en compte 40.

Xavier Rousselle, le grand
manitou d'ISART (crédits :
AFJV).



Malgré cette régulation, près de 160 élèves vont sortir diplômés d'ISART à la fin de l'année. Les différentes sections de l'Enjmin vont aussi lâcher entre 100 et 200 nouveaux travailleurs sur le marché de l'emploi, comme Supinfogame et une cinquantaine d'autres cursus va ajouter ses étudiants à la masse des demandeurs d'emploi dans le secteur du jeu vidéo. Pour un marché qui n'a créé "que" 800 postes l'an dernier, c'est dur à absorber.

LA GUILDE DES ÉCOLES DU JEU VIDÉO

Voilà pourquoi douze écoles - dont les trois citées - se sont associées au SNJV afin de fonder, cette année, le [Réseau des écoles du jeu vidéo](#). Cette organisation a été pensée pour permettre à ses douze adhérents de parler d'une seule voix aux entreprises et aux pouvoirs publics, que ce soit pour la mise en place de conventions de stage ou l'acquisition de logiciels professionnels, mais aussi pour éviter le grand n'importe quoi. Une charte a donc été mise au point, pour assurer une certaine cohérence entre les formations adhérentes et la réalité du secteur.



S'il n'a pas valeur de label, la création du Réseau permet au moins d'indiquer quels sont les cursus les plus sérieux selon la profession et d'éviter aux aspirants créateurs de jeu vidéo de se fourvoyer. Car *“il y a eu un phénomène, il y a 4-5 ans, après l'explosion du marché console, où les formations poussaient un peu comme des champignons, surtout en game design”*, se souvient Julien Villedieu, du SNJV, qui relève que *“celles qui posaient le plus problème c'était celles qui faisaient croire qu'on pouvait atteindre une spécialisation juste après le bac, mais elle s'est éteintes toutes seules. En revanche celles qui étaient de bonne qualité se sont élevées d'elles-mêmes et on a vu apparaître des classes préparatoires en deux ans, ce qui est plutôt une bonne initiative”*.

OPEN WORLD

Même si une partie de ces formations opportunistes a disparu, l'illusion qui les a bien servies demeure et, encore aujourd'hui, de nombreux amateurs de jeux vidéo pensent pouvoir intégrer Blizzard ou Ubisoft pour travailler sur un triple A dès la sortie de l'école. C'est un vrai défi à gérer pour les équipes pédagogiques, car *“ce qui est le plus difficile, c'est de convaincre des personnes qui se voyaient sur le dernier Far Cry, qu'elles vont faire un jeu thérapeutique”*, assure Stéphane Natkin, le directeur de l'Enjmin.

Dissiper cette illusion est d'autant plus capital que ces élèves vont avoir besoin d'être ouverts d'esprit pour trouver du travail. A en croire ses prédictions : *“les techniques du jeu vidéo vont se dissoudre dans l'ensemble des techniques de communication et les gens qui vont se former à ça, vont avoir accès à un marché de plus en plus ouvert”*. Il a déjà pu le constater avec un groupe d'élèves qui se retrouve *“à la direction des constructions navales pour concevoir le nouveau dispositif d'interaction des bateaux de demain”*. Géants du web, banques, téléphonie mobile, musées... Dans une société où les technologies interactives sont de plus en plus présentes, ceux qui en maîtrisent les arcanes seraient en effet particulièrement recherchés. Reste à voir si, pour ces passionnés de jeu vidéo qui aspirent surtout à placer leurs titres sur Steam, Xbox Live, PSN ou Apple Store, la réciproque est aussi vraie.



*Stéphane Natkin, directeur
du Cnam-Enjmin.*