

BAROMÈTRE

DU RÉSEAU DES FORMATIONS

AUX MÉTIERS DU

JEU VIDÉO

ÉDITION 2022

snjv

Syndicat National du Jeu Vidéo

ÉDITO

La formation aux métiers du jeu vidéo est un enjeu majeur pour l'industrie. En quelques années, notre secteur est passé d'une industrie de pionniers à un secteur mature, organisé et riche de compétences et de savoir-faire mis en œuvre par des talents au sein des équipes de production. La France est particulièrement emblématique sur ce point avec plus de **60%** des acteurs économiques du secteur qui intègrent des activités de production au sein de studios. Les talents recherchés bénéficient aujourd'hui des meilleures formations dispensées par les organismes en France.

Créé en 2015, le Réseau des Formations aux métiers du Jeu Vidéo est un regroupement d'organismes de formations qui travaillent avec les professionnels du secteur afin d'adapter leurs diplômes aux évolutions des métiers de l'industrie et aux besoins actuels des entreprises, dans un objectif d'excellence pour leurs étudiantes et étudiants. Cette excellence et la croissance du marché se retrouvent dans les chiffres de cette édition 2022 du baromètre des formations Jeu Vidéo : **+7,8%** d'étudiant(e)s, un taux d'employabilité de plus de **80%** après 6 mois, et **100%** des écoles du réseau qui sont positives quant à l'avenir de la filière.

*Anne Devouassoux,
Présidente du SNJV*

Les objectifs des écoles qui rejoignent le Réseau des Formations sont les suivants :

- Mettre en relation les formations dédiées aux métiers du jeu vidéo avec les professionnels de l'industrie.
- Permettre aux membres d'échanger sur des projets communs.
- Valoriser les formations sérieuses auprès du grand public.

Le baromètre des Formations Jeu Vidéo est une enquête réalisée entre le 18 octobre 2022 et le 13 février 2023, par un questionnaire auto-administré en ligne, dont la diffusion a été assurée par le SNJV. Il s'intéresse aux statistiques et tendances issues des organismes d'enseignements du Réseau des Formations aux métiers du Jeu Vidéo, afin de comprendre leurs enjeux présents, leurs évolutions et leurs réussites sur l'année.

Les organismes membres du Réseau des formations aux métiers du Jeu Vidéo ayant répondu à l'enquête 2022



Le Réseau des Formations aux métiers du Jeu Vidéo s'agrandit et compte désormais 17 organismes. Pour intégrer le Réseau, les formations doivent être acceptées sur dossier et répondre à des critères objectifs qui garantissent la qualité de leur enseignement :

- Proposer au moins une formation spécifique aux métiers du jeu vidéo.
- Avoir diplômé au moins trois promotions ayant suivi des formations spécifiques Jeu Vidéo.
- Avoir le parrainage d'au moins trois entreprises françaises de plus de 10 salariés dans le Jeu Vidéo.
- Garantir un taux d'employabilité de plus de 60% pour leurs anciens élèves.

LES DIPLÔMES PRÉPARÉS PAR LES FORMATIONS AUX MÉTIERS DU JEU VIDÉO

Statistiques

Les moyennes présentées dans le baromètre des Formations édition 2022 sont pondérées selon la taille des promotions au sein des formations, afin de garantir la cohérence des résultats.

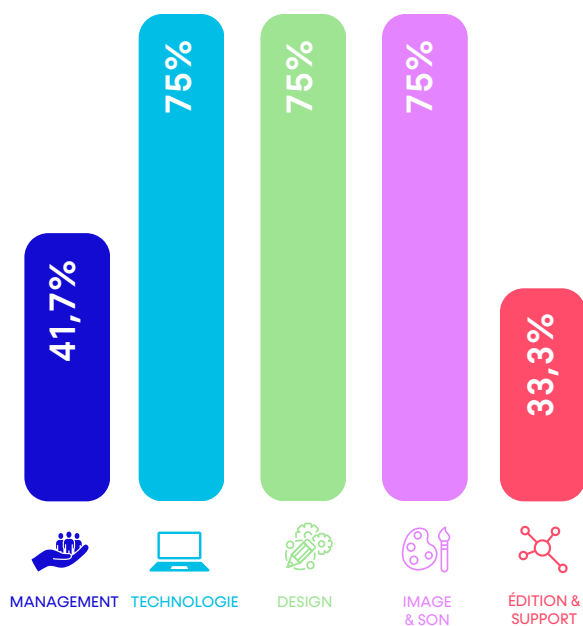


48 diplômes délivrés par les établissements du réseau

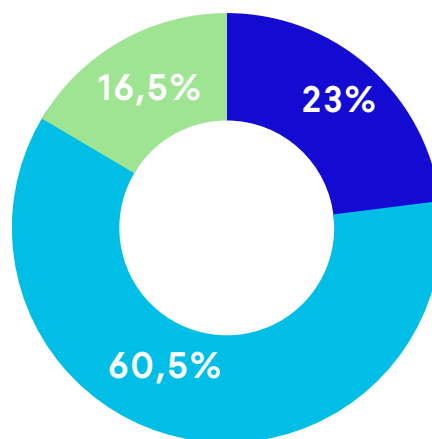


Entre **1** et **14** diplômes délivrés selon la taille de l'établissement

Taux de représentation des familles de métiers dans les écoles du Réseau



Les types de diplômes délivrés



Part des diplômes délivrés visés par l'État
Part des titres RNCP délivrés
Part des Certificats d'établissement délivrés

Les formations spécialisées dans les métiers du jeu vidéo délivrent trois types de diplômes :

- des diplômes visés par l'Etat : un diplôme visé est un diplôme de type académique, relevant du ministère de l'Education et de l'Enseignement Supérieur. Pour être visé, un diplôme doit être délivré par une école reconnue par l'Etat depuis au moins 5 ans et répondre à un certain nombre de critères.
- des titres certifiés RCNP (Répertoire National des Certifications Professionnelles) : les titres certifiés permettent à leurs titulaires de certifier les compétences, aptitudes et connaissances nécessaires à l'exercice d'un métier ou d'une activité correspondant à un domaine professionnel. Les établissements qui diffusent ces titres sont évalués par la commission nationale de la certification professionnelle (CNCP), placée sous l'autorité du ministre chargé de la formation professionnelle.
- des diplômes d'établissement : ces diplômes sont délivrés par un établissement d'enseignement, quel que soit son statut, sous son sceau propre et non sous celui du ministère responsable de l'enseignement supérieur.

3475

étudiants spécialisés en formation Jeu Vidéo dans les établissements du Réseau

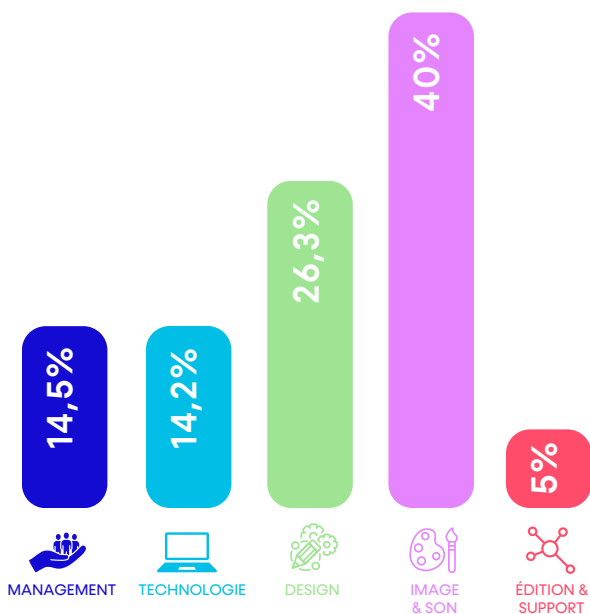
+7,8%

d'effectifs par rapport à 2021

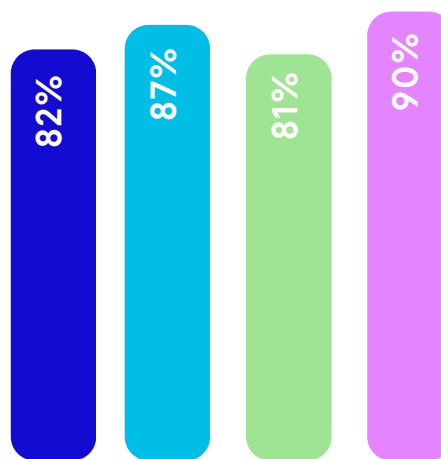
290

étudiants spécialisés dans les formations aux métiers du jeu vidéo par par école en moyenne (toutes promotions confondues)

Répartition des effectifs étudiants par familles de métiers



Le Taux d'employabilité des étudiants



Titres non RNCP après 6 mois

Titres non RNCP après 2 ans

Titres RNCP après 6 mois

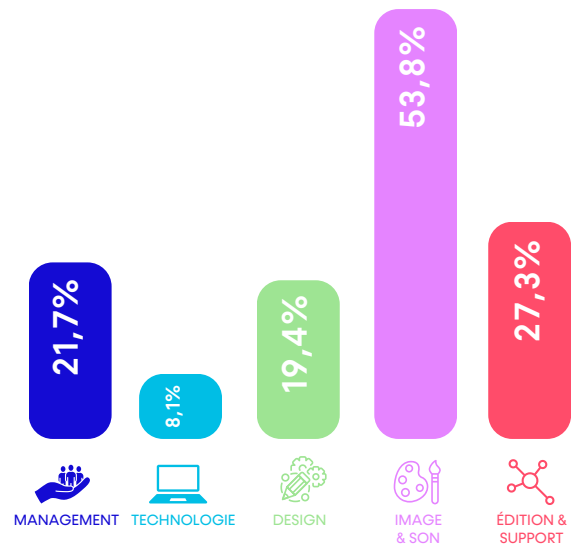
Titres RNCP après 2 ans

En 2021, le taux d'employabilité en France des étudiants JV était de 76% en moyenne après 1 an (pour le même échantillon d'écoles).

FÉMINISATION DE LA FILIÈRE FORMATIONS DES MÉTIERS DU JEU VIDÉO

26,7%

d'étudiantes dans les formations spécialisées aux métiers du jeu vidéo en 2022. C'est plus que dans l'industrie du Jeu Vidéo, qui présente un taux de 22% d'employées, et seulement 11% de femmes dans les directions des entreprises (source : Baromètre du Jeu Vidéo, édition 2021).



Taux d'étudiantes par familles de métiers

Les politiques mises en place pour augmenter le nombre d'étudiantes

Les écoles souhaitent recruter plus d'étudiantes dans leurs formations, c'est pourquoi aujourd'hui plus de **2 tiers** d'entre elles ont mis en place des politiques de féminisation de la filière, par des actions concrètes dans leurs écoles et auprès des jeunes qui pourraient postuler à leurs cursus :

- Communiquer lors des salons professionnels et étudiants sur les métiers du jeu vidéo auprès des jeunes femmes présentes.
- Montrer la réussite des femmes dans l'industrie du jeu vidéo par le témoignage de leurs diplômées.
- Faire des conférences dans les écoles non spécialisées en jeu vidéo et les lycées pour présenter leurs formations.
- Intervenir dans les collèges et lycées pour faire découvrir les métiers du jeu vidéo aux jeunes filles et sensibiliser aux sujets de parité, notamment avec des associations externes.
- Créer des boots camps spécialement pour les jeunes femmes.
- Respecter la parité dans les supports de communication, dans les jurys et les activités proposées aux étudiants.

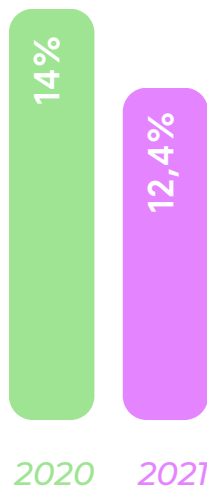
PARCOURS À L'ÉTRANGER

50%

des établissements du réseau des Formations sont certifiés Erasmus+ et proposent donc à leurs élèves d'étudier à l'étranger

Le Taux d'employabilité des étudiants à l'étranger

(Sur un panel équivalent entre 2020 et 2021)



Avec la fermeture des frontières due au COVID, les jeunes diplômés ont préféré se tourner vers le marché national, perçu comme moins risqué

6%

des étudiants venaient de l'étranger en 2022

L'ALTERNANCE

42%

des formations Jeu Vidéo au sein des formations intègrent l'alternance.

43%

des étudiants et étudiantes se forment en alternance dans les cursus qui le proposent

Des rythmes variés pour se former professionnellement pendant ses études :

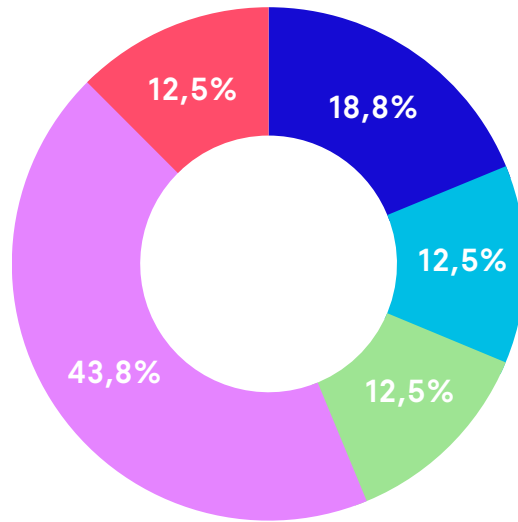
- 1 semaine en cours puis 3 semaines en entreprise
- 1 semaine sur deux en cours, l'autre en entreprise
- Matin en cours, Après-midi en entreprise
- 1 jour en cours et 4 en entreprise, avec des séminaires complémentaires

Des rythmes qui développent une expérience professionnelle durant ses études.

LA FORMATION CONTINUE

50%

des écoles proposent des formations continues pour les professionnels



Familles de métiers proposées en formations continues



MANAGEMENT



TECHNOLOGIE



DESIGN



IMAGE & SON



ÉDITION & SUPPORT

Pour les jeunes diplômés :

Les 3 métiers les plus cités comme en tension
(demande forte des employeurs) :

- Développeurs/Programmeurs
- Technical artist
- Animateur

Les 3 métiers les plus cités comme compétitifs
(métiers compétitifs pour les diplômés) :

- Game Designer
- Concept artist
- Narrative Designer

Les métiers cités ne concernent que des profils juniors pour un premier emploi après leur diplôme.

L'avenir de la filière

100%

des établissements sont optimistes quant à l'avenir de la filière Formation aux métiers du Jeu Vidéo. L'industrie continue de croître, et la multiplicité de projets créatifs et novateurs promet de belles carrières et expériences pour les étudiants spécialisés.

Le SNJV est le syndicat professionnel qui rassemble les entreprises de production et d'édition de jeux vidéo en France et toutes les structures qui concourent aux activités de production en France ainsi que les partenaires de la création de jeux vidéo. Le SNJV œuvre pour la promotion, la croissance et la compétitivité de l'industrie du Jeu Vidéo en France et pour l'attractivité du territoire. L'objectif du SNJV est de permettre aux entreprises de production de jeux vidéo établies en France d'accélérer leur développement et de renforcer leur compétitivité dans un contexte de marché international.

Contact

contact@snjv.org

34 rue Laffitte

75009 Paris

snjv.org



Syndicat National du Jeu Vidéo