

# Concepteur(trice) de jeux vidéo

**Donner du plaisir et du fil à retordre aux «accros» de la console, tel est l'objectif premier du concepteur de jeux vidéo. Dans un secteur convoité mais fragilisé par la concurrence, le métier offre encore quelques opportunités... au compte-gouttes.**

- **Synonyme(s) :** *game designer, scénariste multimédia*
- **Métiers associés :** *maître(esse) de jeux (en ligne massivement multi-joueurs)*
- **Domaines professionnels :** *Arts graphiques, Information communication*
- **Centres d'intérêt :** *concevoir, utiliser les technologies modernes, exercer un métier artistique ou créatif, travailler à l'étranger*

**Métier accessible après un bac STI-GE**  
(Sciences et Technologies Industrielles spécialité Génie Electronique)  
**Métier accessible après un bac S-SI**  
(Scientifique option Sciences de l'Ingénieur)

## Nature du travail

### Créateur de mondes virtuels

Le concepteur détermine les différents éléments d'un jeu, son architecture, ses règles : personnages, situations rencontrées, niveaux de difficultés, épreuves, variations des décors... Et donne une dimension interactive à l'ensemble. Cela exige d'avoir une vision claire des moyens à utiliser. Toutes ces idées sont consignées dans le *game design*, document à partir duquel travaillera l'équipe de développement.

### Derrière le jeu, la technique

Ce professionnel n'est pas seulement un créateur de rêve à mi-chemin entre fiction et réalité. Concevant les mécanismes de jeu, il se plonge dans les techniques dont il exploite au maximum les progrès (choix des plates-formes, outils de création graphique, langages...), tout en tenant compte des contraintes budgétaires.

### Passage à la réalisation

Il travaille main dans la main avec le scénariste, les infographistes, les développeurs... Et surtout avec les *level designers* qui construisent les différents niveaux du jeu. Il est amené à faire évoluer et améliorer les phases du jeu au fil des différents prototypes et tests. À lui de consigner l'ensemble de ces étapes par écrit.

## Conditions de travail

### Toute une équipe !

Sous l'autorité du chef de projet, le concepteur de jeux vidéo intervient à chaque étape du processus de création, en lien avec l'ensemble de l'équipe : animateur, graphiste, *sound designer*, programmeur 3D, testeur... Il veille au respect du concept au fil de la réalisation du projet et prévient tout plantage.

### S'expatrier pour réussir ?

Si les concepteurs de jeux vidéo français sont reconnus à l'étranger (avec des succès tels que Rayman, Prince of Persia, Splinter Cell...), l'Hexagone n'en traverse pas moins une période difficile. Les éditeurs de jeux qui s'en sortent (tel Ubisoft) n'embauchent pas à tour de bras. Face à la concurrence étrangère, les jeux produits en France coûtent chers. Aussi, le jeune concepteur a parfois intérêt à s'expatrier vers les pays anglo-saxons (côte ouest des États-Unis, Japon et Canada avant tout), une expérience à l'étranger étant, dans tous les cas, une valeur ajoutée.

### Accepter la mobilité

Autre caractéristique du métier : l'instabilité de l'emploi. Un bon nombre des concepteurs de jeux vidéo salariés en France sont depuis trois ans, deux ans, voire un an ou moins dans la société qui les emploie...

## Vie professionnelle

### La porte étroite

Peu de places, beaucoup de candidats... Depuis début 2002, plus de la moitié des emplois du secteur ont disparu et quantité de studios ont mis la clé sous la porte. Tous les diplômés n'arrivent pas à trouver un emploi. Viennent s'y ajouter 8 % de professionnels en freelance, intérimaires ou intermittents. Autant dire que la motivation est une condition *sine qua non* pour réussir. Peut-être une ouverture avec les sociétés de création de jeux sur téléphone mobile et surtout la volonté du gouvernement de soutenir l'existence du jeu vidéo français par un système d'aides.

### Passage obligé, le stage

Dans tous les cas, le concepteur doit passer par la case stage. Conjoncture morose oblige, les éditeurs de jeux vidéo apprécient de cette main-d'œuvre peu onéreuse... On débute souvent comme *level designer*. Avoir plusieurs cordes à son arc est un autre atout. Il faut apprendre à connaître les autres métiers (graphiste, infographiste). Au final, l'expérience compte parfois autant que la formation initiale.

## Rémunération

### Salaire du débutant

Variable suivant l'entreprise et l'ampleur du projet. Environ **1 500** euros brut/mois.

## Compétences

### Technique et passion

Jeux sur ordinateur, jeux de rôles, jeux sur plateau... Le concepteur de jeux vidéo est avant tout un passionné qui joue beaucoup ! De bonnes bases en logiciels graphiques 3 D et en développement informatique sont indispensables. De même que la maîtrise de l'anglais. Bien sûr, il se tient au courant de l'évolution des technologies et de ce qui se fait sur le marché.

### Ouverture et réaction

Curieux et plein d'imagination, le concepteur de jeux vidéo propose sans cesse de nouvelles idées. Il maîtrise les techniques d'écriture des scénarios interactifs et possède une solide culture générale, ce qui lui permet, entre autres, de veiller à la vraisemblance d'un jeu. Homme de contact, il sait communiquer et entretenir de bonnes relations avec son équipe. Organisé, le travail dans l'urgence ne lui fait pas peur.

## Bac + 4 minimum conseillé

**La concurrence étant rude, un diplôme de niveau bac+4 dans une filière de création multimédia, graphique ou informatique semble un minimum.** Autodidactes, s'abstenir !

- **À bac + 2, le DUT services et réseaux de communication** et le BTS communication visuelle option multimédia, effectués en alternance, offrent quelques débouchés mais plutôt un tremplin pour poursuivre.
- À bac + 3, la licence pro mathématique, informatique, technologies mention techniques et activités de l'image et du son, spécialisation création et développement numérique en ligne, est bien cotée. Cette licence pro se prépare en un an après un BTS ou un DUT, elle est commune à l'université Paris 8 et à l'école des Gobelins.
- À bac + 5, le master pro sciences humaines et sociales mention jeux et médias interactifs numériques se prépare en deux ans après la licence, en partenariat avec le CNAM (Conservatoire national des arts et métiers), les universités de Poitiers et de La Rochelle, le Centre national de la bande dessinée et de l'image et l'École nationale du jeu et du média interactifs et numériques à Angoulême.
- Les écoles spécialisées. Supinfogame à Valenciennes forme au *game design* et à la production : cycle préparatoire (2 ans) et cycle supérieur de spécialisation. Parmi les nombreuses écoles privées (à bac + 4/5), en voici quelques-unes reconnues par la profession : l'école des Gobelins à Paris, l'ESRA Sup'Infograph à Nice et Rennes, ARIES -École supérieure d'infographie 3D à Grenoble, Annecy et Marseille.

## Des formations menant au métier :

- Animation jeux vidéo
- Bachelor of science option technologies des jeux vidéo
- Certificat supérieur d'infographie de l'ESRA-Sup'infograph
- Cycle préparatoire aux études supérieures de game design et gestion de production
- Cycle supérieur de spécialisation en Game Designer et gestion de production
- Diplôme de chef de projet jeux vidéo
- Diplôme d'ingénieur de l'Université de Marne-la-Vallée, spécialités image, multimédia, audiovisuel et communication
- Game design
- Jeu vidéo - game designer
- Licence pro Mathématique, informatique, technologies Techniques et activités de l'image et du son spécialité création et développement numérique en ligne
- Licence Sciences humaines et sociales mention arts et technologies
- Master of science in computer games and software design
- Master pro Sciences et technologies de l'information et de la communication mention informatique spécialité jeux et médias interactifs et numériques
- Master pro Sciences et technologies mention informatique, mathématiques et leurs applications spécialité jeux et médias interactifs numériques
- Master pro Sciences humaines et sociales mention jeux et médias interactifs numériques
- Master rech. Sciences et technologies de l'information et de la communication mention informatique spécialité jeux et médias interactifs et numériques