

# Analyser une séquence de jeu vidéo

Document réalisé par Corinne Bourdenet, enseignante en arts plastiques (mise à jour 2019)

**Un jeu vidéo ne peut être analysé que si sa portée artistique et culturelle est avérée.**

Choisir des captures d'écran vidéo de 3 minutes maximum  
et/ou des photogrammes (captures sous forme d'images fixes) du jeu vidéo

Chaîne de Sébastien Genvo théoricien du jeu vidéo :

<https://www.youtube.com/channel/UC9vTJythO2YXBhu5MjqwCBw>

## Introduction de l'analyse

### 1. Identification du jeu choisi :

- Titre / Producteur.
- Nature et genre :

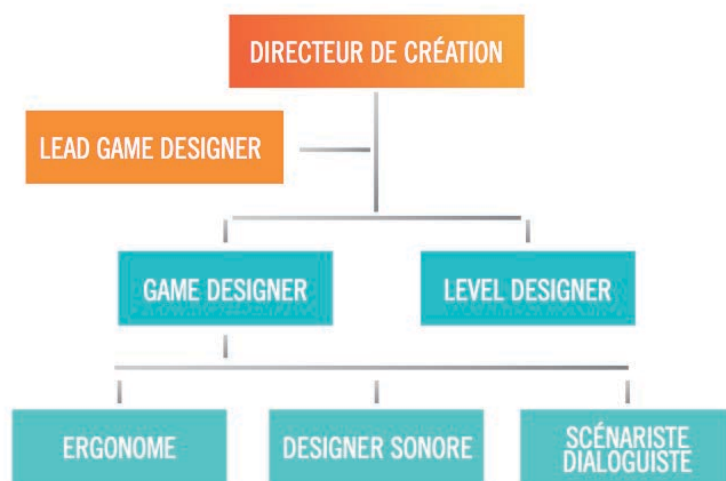
Action, Aventure, Jeu de rôle, Réflexion (Labyrinthe, Puzzle), Simulation, Stratégie, Autres genres (Sport, Course, Rythme).

- Date et pays de sa sortie et sous quelle forme (console, réseau, application, logiciel...)
- Public ciblé (limite d'âge signalée)
- Diffusion nationale ou internationale.
- Récompenses éventuelles reçues ( British Academy Video Games Awards, Hall of Fame...)
- Synopsis du film (résumé de l'histoire) : qui / quoi / quand / où / pourquoi ?

### 2. Identification de la ou des séquences choisies :

- A quel moment du jeu s'insèrent-elles ?
- Quel est leur intérêt ?
- Pourquoi les avoir choisies.

### 3. Présentation de l'équipe de production + voir à la fin du document



Document expliquant les **métiers du jeu vidéo** en version détaillé sur ce site et en synthétique à la fin de ce document.

4. **Pourquoi** avoir choisi ce jeu ? Quel est son intérêt culturel, historique, artistique ou son originalité ?
5. Ce jeu appartient au **domaine artistique des arts du visuel, des arts du son et des arts du langage** ? Être capable d'expliquer ces 3 domaines artistiques.
6. Quel est le **contexte historique** de ce jeu ? Les éléments relevés doivent permettre d'éclairer l'analyse de l'oeuvre.

# Développement de l'analyse

## I. Analyser la séquence : comment raconte-on quelque chose ?

### 1. Sujet :

- Que nous raconte-t-on ? De quels éléments devons-nous avoir connaissance pour comprendre le sujet du jeu ? En quoi consiste le jeu ? Fonctionne-t-il en niveaux ? Si oui combien ?
- Comment nous le raconte-t-on ? (la description peut se faire sous forme de story-board en quelques vignettes)
- Quelle est la situation géographique ? Le lieu où se déroule l'action ?
- Quels sont les objets visibles à l'écran et leur fonction.
- Qui sont les protagonistes (personnages principaux) ? Décrire leur caractéristiques (formes, vêtements, actions, voix, expressions, ce qu'ils symbolisent...)
- Quelle est la gestuelle des personnages ? De quelle manière occupent-ils l'écran ?
- Est-ce qu'il y a d'autres créatures ? Les décrire

- **Représentations** : Ne pas hésiter à tracer des lignes de composition, à montrer des gros plans, à montrer deux plans successifs pour montrer les raccords...

**Sur quelques photogrammes (captures en images fixes du jeu).** Décrire les **plans et cadrages** employés

Quelles sont les lignes dominantes de l'image ?

Quelles sont les couleurs / luminosité dominante ?

Quel angle est employé ? Quelle profondeur de champ ? Pourquoi ?

Quels sont les mouvements de cadrage ? de point de vue ?

Y-a-t-il un ou des hors-champ ? Comment est-il présent (sons, image coupée, suggérée...)

Quel est le point de vue de la caméra ? plongée, contre-plongée, subjective (on regarde à la place d'une personne du jeu (jeu de rôle subjectif))...

Imitation du réel et degré de réalisme : Comment pouvez-vous définir le design du jeu, l'ergonomie et les graphismes ? réalistes, stylisés, caricaturaux... Donner des exemples de personnages, des décors, d'objets.

### 3. Le son, les dialogues et les bruitages :

- Décrire la partie sonore : dialogue oui/non, musique oui/non, bruitage oui/non
- Quelle est l'importance des dialogues ? A-t-on le choix de la langue ?
- Quel est le ton, le débit, le vocabulaire employé ?
- Décrire les bruits : quelle est leur fonction ? Comment les a-t-on réalisés ? Parler du métier de bruiteur
- Y-a-t-il un lien entre des bruits que l'on « voit » et des bruits « hors-champ » ?
- Décrire la musique : quelle est sa fonction ? (angoisse, suspense, joie, etc.)

### 4. Le temps de la narration et du jeu : évolution du scénario

- Temps linéaire en succession cohérente ou au contraire flash-back, accélérations, ellipses ?
- Quel est le temps de l'histoire ? (sur combien de temps se déroule le jeu ?)
- Y a-t-il des raccourcis ? Au contraire étire-t-on un moment ? Comment ? (ralenti / dialogues)

Lien d'aide : jeu video et narration : <https://www.youtube.com/watch?v=GNR1QfyDk84>

### 5. Influences de dessins animés, œuvres ou films antérieurs

Est-ce que le jeu peut être mis en relation avec des créations antérieures ? Citations d'œuvres, emprunt de formes, de personnages, de décors, similitude dans le graphisme..., dans le scénario...

## II. Interpréter le jeu: pourquoi est-ce raconté ainsi ?

### 1. Rapport au spectateur : A qui s'adresse le jeu ? Quel risque d'être la réaction du public ?

Pourquoi ?

Le **message** du jeu : pourquoi ce jeu a-t-il été créé ? Quelles sont les sensations qui se dégagent du jeu ?

Pourquoi ?

### 2. Pourquoi peut-on dire que ce jeu a une **valeur politique / historique / artistique** ?

### 3. **Est-il novateur** ? en quoi ?

### III. Tirer une conclusion sur le jeu

Comment avez-vous fait le découpage des séquences ? Comment avez-vous réalisé les différents photogrammes ?

Quelles sources avez-vous utilisées ? Les citer. Comment avez-vous vérifié leurs informations ?

Expliquez ce que vous avez **appris en travaillant sur ce jeu** concerné, ce que vous avez **ressenti**.

Cherchez une ou des œuvres à mettre en lien mais appartenant à d'autres domaines artistiques et/ou d'autres périodes historiques. Quel(s) lien(s) faites-vous entre elle(s) et le jeu ?

De quand datent les premiers jeux vidéo ? Comment pourriez-vous différencier un jeu commercial d'un jeu éducatif ou « culturel » ?

**Sources : ouvrage *Jeux Vidéo, L'art du XXIème siècle* par Nic Kelman, éditions Assouline, 2005**

Détails : [http://www.gameblog.fr/blogs/levelfive/p\\_52915\\_livre-jeux-video-l-art-du-xxieme-siecle-nick-kelman](http://www.gameblog.fr/blogs/levelfive/p_52915_livre-jeux-video-l-art-du-xxieme-siecle-nick-kelman)

# Les phases de production

## Le concept

Au studio de développement, le directeur artistique détermine les grandes lignes du projet : le genre, les personnages, le point de départ du scénario, l'idée originale ou la déclinaison d'un thème, etc. Le tout est récapitulé dans un document détaillé remis à l'éditeur.

## Le prototype

Une équipe restreinte de concepteurs et graphistes élabore un prototype. À ce stade, les composants essentiels de l'univers et du fonctionnement du jeu en question sont tous intégrés dans le projet, de manière très succincte mais cependant suffisante pour permettre d'évaluer sa jouabilité. Les principaux éléments esthétiques des personnages, des décors et des objets sont définis, mais susceptibles de modifications ultérieures.

## La pré-production

La "personnalité" du jeu se précise dans cette phase de pré-production : les modelleurs, graphistes et animateurs élaborent des maquettes de personnages et d'environnements, pendant que le ou les scénaristes finalise(nt) certaines parties de l'architecture narrative. C'est à ce stade que s'opèrent les choix d'éléments sonores et que les programmeurs mettent au point les outils spécifiques du jeu ; les concepteurs de niveaux règlent le découpage et l'agencement des zones de jeu. Cette phase de pré-production débouche sur la réalisation d'une séquence complète (qui servira de modèle aux autres) et l'établissement d'un planning de production.

## La fabrication

Les personnages et les environnements sont transposés sur support électronique par divers procédés. On peut ainsi modéliser des personnages à partir de figurines sculptées à la main, qui sont ensuite numérisées et retravaillées à l'aide d'un logiciel graphique en 3D ; les graphistes établissent alors tous les paramètres de couleurs, de textures et autres détails associés à chaque personnage et chaque environnement. Ils seront ensuite "enfilés" sur les éléments en 3D sans modifier leurs structures. Les personnages et les environnements sont animés et sonorisés avant leur incorporation dans la trame du jeu. Pour obtenir un effet réaliste, on peut placer des capteurs sur un comédien et modéliser ainsi ses mouvements. De même, le son peut intégrer des enregistrements de bruits de voitures ou d'armes, des voix humaines. Pour les effets spéciaux, les éditeurs disposent de toute une palette d'outils permettant de créer de la fumée, des flammes, de la pluie, des variations d'éclairage...

Pendant ce temps, les programmeurs veillent à la cohérence et à la bonne jouabilité du produit fini. Ils doivent notamment maintenir le rythme des obstacles, assurer une interactivité constante avec les différents objets et créatures, vérifier la fluidité des mouvements de caméra et la pertinence des réactions des personnages non jouables.

## Tests et contrôles de qualité

Une première version achevée (version alpha) est soumise à des tests en situation réelle afin de détecter les défauts et erreurs de programmation. Après modification de certains effets sonores, dialogues ou même textures, une version bêta est soumise à de nouveaux tests.

Normalement, le jeu est alors évalué par l'ESRB (Entertainment Software Rating Board) qui le classe par catégorie (lettre E pour tout public, lettre T pour les adolescents).

## La commercialisation

Le conditionnement, la publicité et la distribution (décisifs pour le succès commercial du jeu) peuvent demander autant de temps et d'argent que pour une superproduction hollywoodienne.

*Toutes ces phases se déroulent parfois sur deux ou trois mois, et il arrive souvent que la création d'un jeu vidéo ait déjà commencé bien en amont, dans un petit studio indépendant. Elle peut se poursuivre en aval, si l'éditeur décide par exemple de vendre des extensions (add-ons) afin de prolonger la durée de vie d'un titre.*

# Petite histoire du jeu vidéo

**1958**

William Higinbotham, physicien au centre de recherches nucléaires de l'État de New York, et son collègue technicien Robert Dvorak, programment un jeu de tennis (*Tennis for Two*) sur un écran d'oscilloscope avec deux commandes munies d'une poignée pour modifier l'angle de la raquette, et d'un bouton, pour renvoyer la balle.

**1961**

La société DEC (Digital Equipment Corporation) construit son premier ordinateur, le PDP-1. Pour prouver les capacités de cette machine, des étudiants du Massachusetts Institute of Technology inventent le jeu *Spacewar* un combat entre deux vaisseaux spatiaux rudimentaires dans un espace étoilé sur le "mini-ordinateur" d'une valeur de cent vingt mille dollars, utilisant en tout neuf kilo-octets de mémoire (contre les deux millions de kilo-octets désormais utilisés par le moindre jeu vidéo).

**1966-1972**

Ralph Baer imagine un moyen de transformer la télévision en outil interactif grâce à un boîtier et deux commandes qui permettent à deux joueurs de s'affronter au ping-pong, au hockey, au volley-ball... Avec Bill Harrison, il construit un prototype fabriqué en série au bout de quelques années, puis commercialisé par Magnavox sous le nom d'*Odyssey*. Dès sa sortie, Magnavox vend cent mille exemplaires de cette console à 99,99 dollars.

**1971**

Nolan Bushnell distribue dans les bars et les cafés une version de *Spacewar* conçue comme le premier jeu vidéo d'arcade *Computer Space*, actionné par trois boutons et une poignée. Mais cette invention se vend mal.

**1972**

Nolan Bushnell et Ted Dabney fondent Atari, dont le nom signifie l'état d'échec au jeu de go. Ils mettent au point le deuxième jeu d'arcade, *Pong*, dont la règle tient en une phrase "Éviter de rater la balle pour marquer des points."

**1973**

Le marché du jeu d'arcade explose. Plusieurs titres sont disponibles, notamment *Tank*, *Drag Race* et *Sprint*.

**1974-1976**

Atari crée une version domestique de *Pong*, dont le grand magasin Sears écoule cent cinquante mille exemplaires, à 100 dollars pièce, pour Noël 1975.

**1976**

Exidy Games publie le premier jeu vidéo inspiré d'un film : *Death Race*, d'après *La Course à la mort de l'an 2000* de Roger Corman (1975). C'est le premier jeu vidéo retiré du marché suite au tollé soulevé par sa violence une voiture figurée par un cube poursuit des personnages en forme de bâtons sur un fond noir.

Atari lance *Breakout*.

**1977**

Atari lance la deuxième console de salon, baptisée Video Computer System, ou VCS, tandis que divers concurrents ont vainement tenté de s'engouffrer dans la brèche ouverte par l'*Odyssey* de Magnavox. À 200 dollars pièce, cette console ne rapporte pas grand-chose, mais les cartouches de jeux compatibles (notamment *Combat*) ne coûtent presque rien à fabriquer et se vendent 40 dollars. Cette stratégie commerciale sera adoptée plus tard par l'ensemble de l'industrie.

**1977-1981**

*Star Wars*, une autre version de *Spacewar*, est le premier jeu d'arcade à utiliser le graphisme vectoriel. Celui-ci offre plus de rapidité et un meilleur rendu des images. Plusieurs titres recourent à cette technologie, tels *Star Castle*, *Battlezone*, et *Tempest*.

**1978**

La société Taito, spécialisée dans les jeux de *pachinko* (sorte de flipper japonais), lance *Space Invaders*, développé par Toshihiro Nishikado.

**1979**

Atari vend soixante-dix mille exemplaires d'*Asteroids*, qui devient le jeu d'arcade le plus populaire de tous les temps.

Namco, fabricant japonais de manèges, sort le premier jeu vidéo polychrome, *Galaxian*.

Roy Trubshaw, de l'université d'Essex, invente le premier jeu de rôle multi-utilisateurs, ou MUD (pour *Multi-User Dungeon*) *Adventure*. Les joueurs se déplacent dans une suite de pièces en tapant le texte de la commande. Ils peuvent dialoguer entre eux et interagir avec des monstres. C'est l'ancêtre du jeu de rôle massivement multijoueur.

**1980**

Taito lance le premier jeu d'arcade intégrant des voix, *Stratovox*.

Moru Iwatani, chez Namco, crée *Puckman*, d'après le mot japonais *pakupaku* signifiant "ouvrir et fermer la bouche". Rebaptisé *Pac-Man* aux États-Unis, ce jeu d'arcade se vend à plus de trois cents mille exemplaires dans le monde entier. C'est le premier à présenter un découpage en "niveaux" à mettre en scène un protagoniste, à inspirer de multiples déclinaisons sous forme de bande dessinée et de dessin animé.

Le fabricant de jouets Mattel commercialise l'Intellivision, premier concurrent sérieux de la console VCS datant de 1977 désormais vendue sous le nom d'**Atari 2600**.

## 1980-1982

Atari contre-attaque en sortant une version de **Space Invaders** pour salon, et renoue enfin avec les bénéfices : les 415 millions de dollars ainsi engrangés sont réinvestis dans l'élaboration d'un catalogue de deux cents titres pour la console Atari, qui fait son entrée dans quinze millions de foyers.

## 1981

Universal édite le premier jeu de plateforme, **Space Panic**.

**Centipede** et **Frogger** sortent en arcade.

Shigeru Miyamoto, qui travaille chez le fabricant de cartes à jouer Nintendo, crée **Donkey Kong** et son protagoniste Mario.

## 1982

Coleco (Connecticut Leather Company), un ancien fabricant de chaussures reconverti dans les produits plastiques, puis dans l'électronique, lance la console Colecovision livrée avec sa propre version de **Donkey Kong**.

## 1981-1983

Plusieurs futurs classiques sont commercialisés par diverses compagnies, dont **Defender**, **Scramble**, **Super Cobra**, **Berzerk** et **Joust**.

## 1983

Le jeu pour borne d'arcade **Dragon's Lair** est le premier à adopter le support du disque laser.

## 1985

Nintendo fait une entrée remarquée sur le marché de la console avec la NES (Nintendo Entertainment System) accompagnée de titres bientôt légendaires, tels que **Duck Hunt** et **Super Mario Bros**.

Le jeu d'arcade **Gauntlet** permet de jouer à quatre en mode coopératif

## 1987

La console Nintendo prend la première place au palmarès des ventes de "jouets" aux États-Unis. Le jeu **The Legend of Zelda**, qui fonctionne sur cette console, est le premier à franchir le cap du million d'exemplaires vendus.

**Streetfighter** sort en arcade. Il définit les normes du jeu de bagarres.

## 1989

Nintendo commercialise la première console portable à cartouches, la Game Boy. Mario est aussi célèbre que Mickey dans les cours d'écoles.

Sega lance la console Sega Genesis.

## 1990

L'éditeur japonais SquareSoft publie le premier titre de la série **Final Fantasy**.

## 1991

Nintendo fabrique une nouvelle génération de consoles, la Super Nintendo, deux fois plus puissante que la précédente. La durée de vie de ces différents modèles de consoles s'établit désormais à cinq ans. Elle est vendue avec des titres comme **Super Mario World**, **Super Metroid**, **Killer Instinct**, **Donkey Kong Country** et **Legend of Zelda: A Link to the Past**.

## 1992

Dans le jeu d'arcade **Mortal Kombat**, les personnages sont modélisés d'après de vrais acteurs. La numérisation permet d'augmenter la qualité du graphisme, mais aussi la rapidité et la diversité des jeux de combat.

## 1994

Sony lance la PlayStation, deux fois plus puissante que la Super Nintendo. Parmi les titres qui lui seront dédiés au cours des cinq années à venir, **Metal Gear Solid** innove par son graphisme révolutionnaire et son scénario hyperréaliste, tandis que **Resident Evil 2** donne ses lettres de noblesse au jeu d'épouvante.

## 1996

Nintendo commercialise la console N64, deux fois plus puissante que la PlayStation de Sony, avec son microprocesseur de 64 bits qui permet d'utiliser des jeux en 3D, comme **Mario 64** ou **Goldeneye 007** (sorti en 1997).

## 1998

Sega présente sa Dreamcast équipée d'un microprocesseur de 128 bits. **Soul Calibur** y fixe les nouvelles normes du jeu de combat en 3D.

Nintendo édite le premier **Pokémon**, destiné à la Game Boy Color. Les Pokémon vont générer un chiffre d'affaires de plusieurs milliards de dollars, et assurer la moitié des bénéfices de Nintendo.

**Dance Dance Revolution** sort en arcade. Les joueurs exécutent avec leurs pieds une chorégraphie qui s'affiche à l'écran. Le phénomène DDR est né : le jeu d'arcade s'affirme sur un terrain où la console ne peut pas le concurrencer, proposant des ambiances plus "immersives"

## 1999

**Everquest** devient l'archétype du jeu de rôle en ligne massivement multijoueur.

## 2000

Sony lance la PS2 équipée d'un microprocesseur de 128 bits.

Nintendo franchit la barre des cent millions de Game Boy vendues (soit la moitié du marché américain du jeu vidéo) et chaque nouveau titre de Pokémon s'écoule à plus d'un million d'exemplaires en une semaine.

## 2001

Microsoft commercialise la Xbox 128 bits. Le jeu de tir à la première personne **Halo** fonctionne exclusivement sur Xbox : il devient un des jeux les plus largement diffusés au monde, et l'exemple même du titre capable de faire vendre la machine qui va avec.

Nintendo sort la GameCube 128 bits, qui arrivera en Europe en 2002.

## 2003

Dorénavant, toutes les consoles permettent de jouer en ligne.

## 2005

Sony met sur le marché la PlayStation Portable avec sa PSP.

## 2015

L'histoire n'est pas finie....

# RÉFÉRENTIEL DES MÉTIERS

Édition 2017

## JEU VIDÉO

# ÉDITO

## En 2017, le jeu vidéo est la 2e industrie culturelle en France.

Depuis sa création, il y a 40 ans, le secteur du jeu vidéo a connu de nombreuses mutations structurelles imposées par les nouvelles plateformes et les nouveaux modes de consommation. Dans ce contexte, l'industrie est marquée par une croissance soutenue, une grande vitalité entrepreneuriale et une progression des emplois. Selon le baromètre annuel sur le jeu vidéo en France, plus de 800 nouveaux recrutements ont eu lieu en 2016 sur un peu plus de 5000 emplois répartis dans les 700 entreprises de production référencées en 2017.

Les métiers évoluent constamment et les salariés et candidats se trouvent en concurrence avec des profils à l'étranger.

Afin de donner une meilleure lisibilité des métiers proposés et des réalités offertes par les entreprises en France, les entreprises du secteur, réunies au sein du [Syndicat National du Jeu Vidéo](#) se sont engagées en 2012

dans une démarche de recensement des compétences et savoir-faire présents dans la filière. Ce travail a donné lieu à la publication du premier référentiel des métiers et salaires du jeu vidéo.

Depuis 5 ans la chaîne de production du jeu vidéo a évolué et les métiers de l'édition se sont développés. Ainsi en 2017, aidé de l'AFDAS et en partenariat avec Capital Games nous avons souhaité faire une mise à jour du document de référence afin de promouvoir les métiers du Jeu Vidéo et d'œuvrer pour leur reconnaissance tant à l'échelle du grand public que des institutions majeures (Pôle Emploi, etc.) et des observateurs du secteur. Le référentiel est désormais un outil à destination des entreprises leur permettant de gérer leurs ressources humaines, c'est une référence commune pour aider aux évolutions de carrières et à la définition de rémunérations cohérentes et homogènes.

Cette 2e édition du référentiel des métiers et salaires du jeu vidéo compte désormais 39 métiers répartis en 5 familles.

**Le présent document constitue la synthèse du document complet accessible en téléchargement sur le site du SNJV.**

**Les estimations de salaires doivent être considérées comme un ordre de grandeur et doivent être modulées en fonction de la région, de la taille de la société, de l'âge du salarié et de sa séniorité.**

## FAMILLES DE MÉTIERS

- 3 MANAGEMENT
- 4 DESIGN
- 6 IMAGE
- 8 TECHNOLOGIE
- 10 ÉDITION & SUPPORT

## Les métiers du MANAGEMENT

Cette famille réunit les « chefs d'orchestre » de la production des jeux vidéo. Ce sont eux qui organisent les planning et assurent la coordination et le suivi des équipes.

### 1 Directeur de production / Executive Producer

Il garantit l'exécution de la stratégie de la société et le bon déroulement des projets (ressources humaines, infrastructure, méthodologie, qualité, délais, budget).

**Exemples d'intitulés de postes :** directeur opérationnel, directeur du studio

**Rémunération :** entre 40 k€ et 60 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 79 k€*)

### 2 Game Director

Il est le garant de tous les aspects créatifs du jeu.

**Exemples d'intitulés de postes :** directeur de jeu, réalisateur

**Rémunération :** à partir de 40 k€

### 3 Producer

Il pilote et coordonne les activités et les équipes dans le cadre d'un projet.

**Exemples d'intitulés de postes :** chef de projet, project manager, producer

**Rémunération :** Entre 30 k€ et 45 k€ (*minimum 18 k€ ; maximum 70 k€ ; médian 33 k€*)

### 4 Assistant chef de projet

Il assiste le chef de projet dans la gestion du projet, il gère l'équipe et supervise certaines tâches de fin de projet.

**Exemples d'intitulés de postes :** associate producer

**Rémunération :** Entre 24 k€ et 34 k€

DIRECTEUR DE PRODUCTION

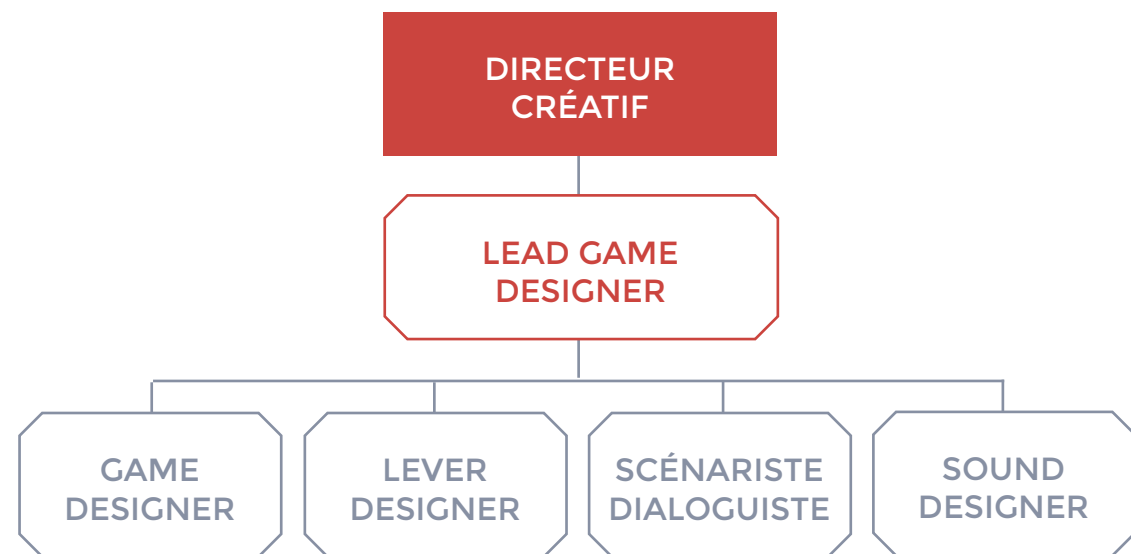
GAME DIRECTOR

PRODUCER

ASSOCIATE PRODUCER

# Les métiers du DESIGN

Cette famille est celle des professionnels de la conception de jeu. Une équipe complète travaille en concertation sous l'égide du directeur de création pour réussir à créer un univers unique dans lequel le joueur pourra se plonger et évoluer. Tout est pensé et articulé pour favoriser l'expérience de jeu du joueur.



## 1 Directeur créatif / Creative Director

Il construit l'identité des jeux de l'entreprise et veille à la conformité des réalisations aux attentes des clients.

**Exemples d'intitulés de postes :** directeur créatif

**Rémunération :** entre 42 k€ et 60 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 92 k€ ; médian : 31 k€*)

## 2 Lead Game Designer

Il coordonne les équipes de game designers en charge de concevoir le principe de jeu.

**Exemples d'intitulés de postes :** lead concepteur de jeux

**Rémunération :** entre 35 k€ et 45 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 47 k€ ; médian : 28 k€*)

## 3 Game Designer

Il conçoit le principe de jeu (gameplay) et assure la cohérence entre les différents éléments le composant (genre, thème, règles, décors, personnages, structure logique, interactivité) afin d'optimiser l'expérience de jeu de l'utilisateur.

**Exemples d'intitulés de postes :** créateur de jeux, concepteur de jeux

**Rémunération :** entre 25 k€ et 33 k€ (*minimum 24 k€ ; maximum 48 k€ ; médian : 27 k€*)

## 4 Level Designer

Il conçoit les niveaux du jeu en créant des cartes et en mettant en place une série d'événements et d'obstacles qui rythment la progression du joueur.

**Exemples d'intitulés de postes :** concepteur de niveaux

**Rémunération :** entre 22 k€ et 30 k€ (*minimum 18 k€ ; maximum 32 k€ ; médian : 23 k€*)

## 5 Scénariste / Dialoguiste

Il décrit la trame narrative du jeu, crée des personnages mémorables ou originaux, écrit les dialogues mais aussi tous les textes (écrits ou oraux) contenus dans le jeu (menus d'aide, tips, commentaires, informations de contexte, résumés de niveaux, objectifs de niveaux...).

**Exemples d'intitulés de postes :** narrative designer, story designer, writer

**Rémunération :** entre 24 k€ et 35 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 48 k€ ; médian : 27 k€*)

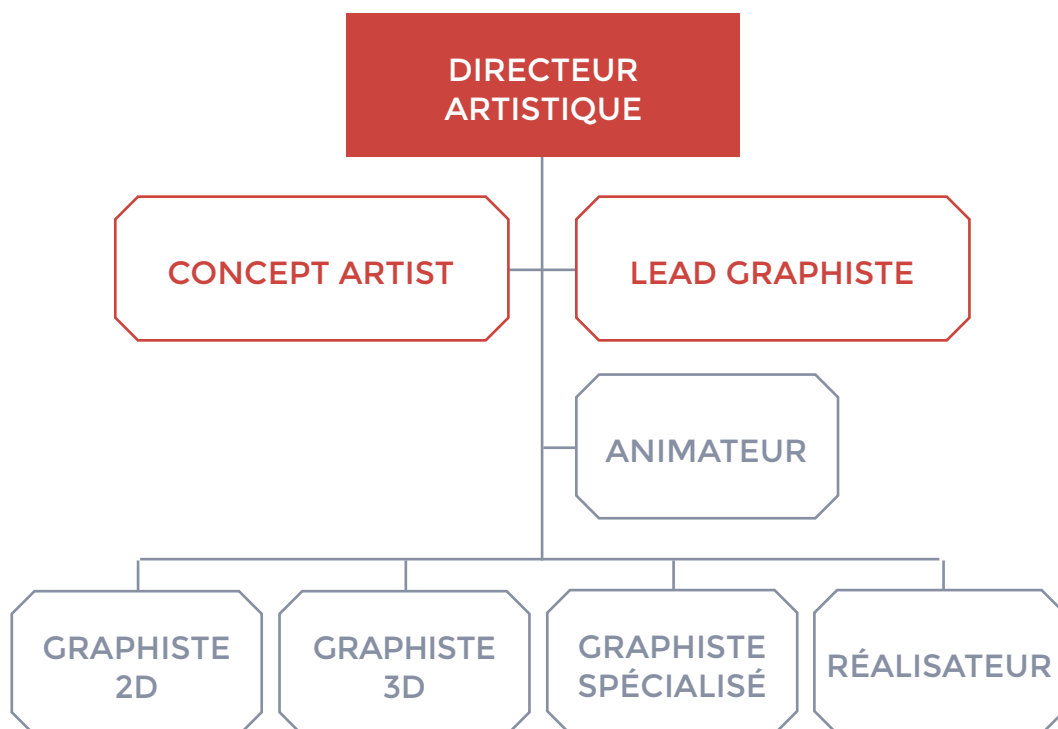
## 6 Sound Designer

Il définit et retranscrit de manière interactive l'ambiance sonore du jeu (musique, bruitages, dialogues...).

**Exemples d'intitulés de postes :** concepteur sonore, sound designer

**Rémunération :** entre 24 k€ et 35 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 45 k€*)

C'est grâce aux différentes contributions de cette famille de métiers que se matérialise l'univers du jeu. Les effets spéciaux, les personnages animés, les décors en 3D... La mission de cette famille de métiers est de rendre le jeu animé et esthétique. Chacun, dans sa fonction - mais jamais l'un sans l'autre - assure le rendu visuel du jeu.



## 1 Directeur artistique

Il dirige la production de tous les éléments visuels et coordonne l'équipe de graphistes tout au long du développement du jeu.

**Exemples d'intitulés de postes :** art director

**Rémunération :** entre 35 k€ et 48 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 91 k€ ; médian : 37 k€*)

## 2 Concept Artist

Il contribue à réaliser la vision artistique du projet en créant des personnages, des objets et un univers artistique à partir de compositions de couleurs.

**Exemples d'intitulés de postes :** character designer, decor designer

**Rémunération :** entre 25 k€ et 35 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 42 k€ ; médian : 25 k€*)

## 3 Lead graphiste

Il gère la mise en application du style graphique du jeu.

**Exemples d'intitulés de postes :** -

**Rémunération :** entre 32 k€ et 40 k€ (*minimum 32 k€ ; maximum 43 k€ ; médian : 36 k€*)



## 4 Animateur

Il anime les personnages, les objets et les éléments de décors du jeu en créant leurs mouvements et leurs comportements.

**Exemples d'intitulés de postes :** animateur 2D / 3D

**Rémunération :** entre 24 k€ et 35 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 33 k€ ; médian : 27 k€*)

## 5 Graphiste 2D

Il crée des textures de personnages, objets, décors, véhicules, etc.

**Exemples d'intitulés de postes :** -

**Rémunération :** entre 24 k€ et 30 k€ (*minimum 25 k€ ; maximum 37 k€ ; médian : 27 k€*)

## 6 Graphiste 3D

Il conçoit les décors, les objets (dynamiques, non dynamiques), les scènes et les personnages 3D en conformité avec la direction artistique et les contraintes du moteur.

**Exemples d'intitulés de postes :** modelleur, textureur 3D

**Rémunération :** entre 22 k€ et 30 k€ (*minimum 25 k€ ; maximum 30 k€ ; médian : 27 k€*)

## 7 Graphiste spécialisé

Il décline le projet graphique sur les aspects visuels (éclairage, effets spéciaux ou mouvements).

**Exemples d'intitulés de postes :** infographiste effets spéciaux, VFX artist

**Rémunération :** entre 28 k€ et 36 k€ (*minimum 28 k€ ; maximum 90 k€ ; médian : 42 k€*)

## 8 Réalisateur de cinématiques

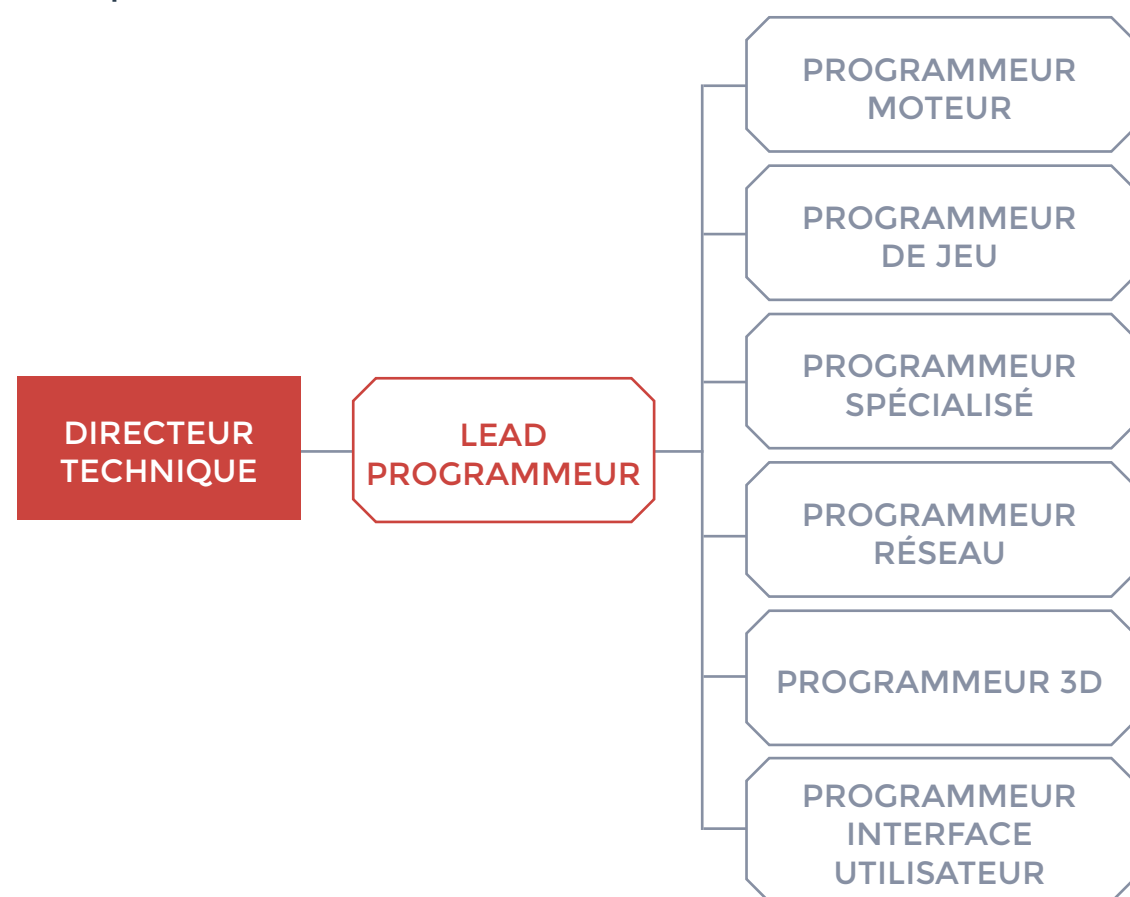
Il crée des scènes cinématiques à l'intérieur du jeu et/ou réalise des bandes annonces et vidéos marketing.

**Exemples d'intitulés de postes :** réalisateur de bandes annonces, réalisateur cinématiques, réalisateur trailers

**Rémunération :** à partir de 48 k€

# Les métiers de la TECHNOLOGIE

Cette famille est celle des programmeurs. Elle réunit l'ensemble des acteurs chargés du développement informatique sur lequel se connectent les autres métiers du design et de l'image pour donner corps au jeu vidéo. Ces métiers s'occupent également du déploiement et de la maintenance des différents outils de conception utilisés en interne.



## 1 Directeur technique / Technical Director

Il définit et supervise la mise en œuvre des activités de développement.

**Exemples d'intitulés de postes :** directeur créatif

**Rémunération :** entre 44 k€ et 54 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 100 k€ ; médian : 34 k€*)

## 2 Lead programmeur

Il encadre les équipes de développeurs et de programmeurs.

**Exemples d'intitulés de postes :** lead développeur, lead coder

**Rémunération :** Entre 32 k€ et 42 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 86 k€ ; médian : 34 k€*)

## 3 Programmeur moteur / Engine programmer

Il développe et maintient la technologie « moteur de jeu » (qui se compose de moteurs graphiques, sons, physique, réseau, etc) et du pipeline de production correspondant à ce moteur.

**Exemples d'intitulés de postes :** développeur moteur, ingénieur moteur, programmeur technique

**Rémunération :** entre 30 k€ et 40 k€ (*minimum 22 k€ ; maximum 55 k€ ; médian : 33 k€*)

## 4 Programmeur de jeu / Gameplay programmer

Il développe les mécanismes du jeu.

**Exemples d'intitulés de postes :** développeur jeu, développeur gameplay, programmeur gameplay

**Rémunération :** entre 27 k€ et 37 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 53 k€ ; médian : 33 k€*)

## 5 Programmeur spécialisé IA, outils, physique

Il assure le développement et la maintenance de nouvelles fonctionnalités dans les outils existants. Il développe des moteurs de jeux de stratégie lors d'une spécialisation en IA.

**Exemples d'intitulés de postes :** Programmer tools, IA specialist

**Rémunération :** entre 27 k€ et 40 k€ (*minimum 20 k€ ; maximum 50 k€ ; médian : 32 k€*)

## 6 Programmeur réseau

Il conçoit et programme les mécaniques multi-joueurs associées au gameplay.

**Exemples d'intitulés de postes :** programmeur online

**Rémunération :** entre 30 k€ et 40 k€ (*minimum 30 k€ ; maximum 46 k€ ; médian : 34 k€*)

## 7 Programmeur 3D

Il assemble les modules logiciels (moteur 3D, moteur physique, moteur de son, etc.) afin de former un ensemble parfaitement adapté au type de jeu concerné.

**Exemples d'intitulés de postes :** programmeur 3D, développeur 3D, programmeur Unity 3D

**Rémunération :** entre 20 k€ et 40 k€

## 8 Programmeur interface utilisateur

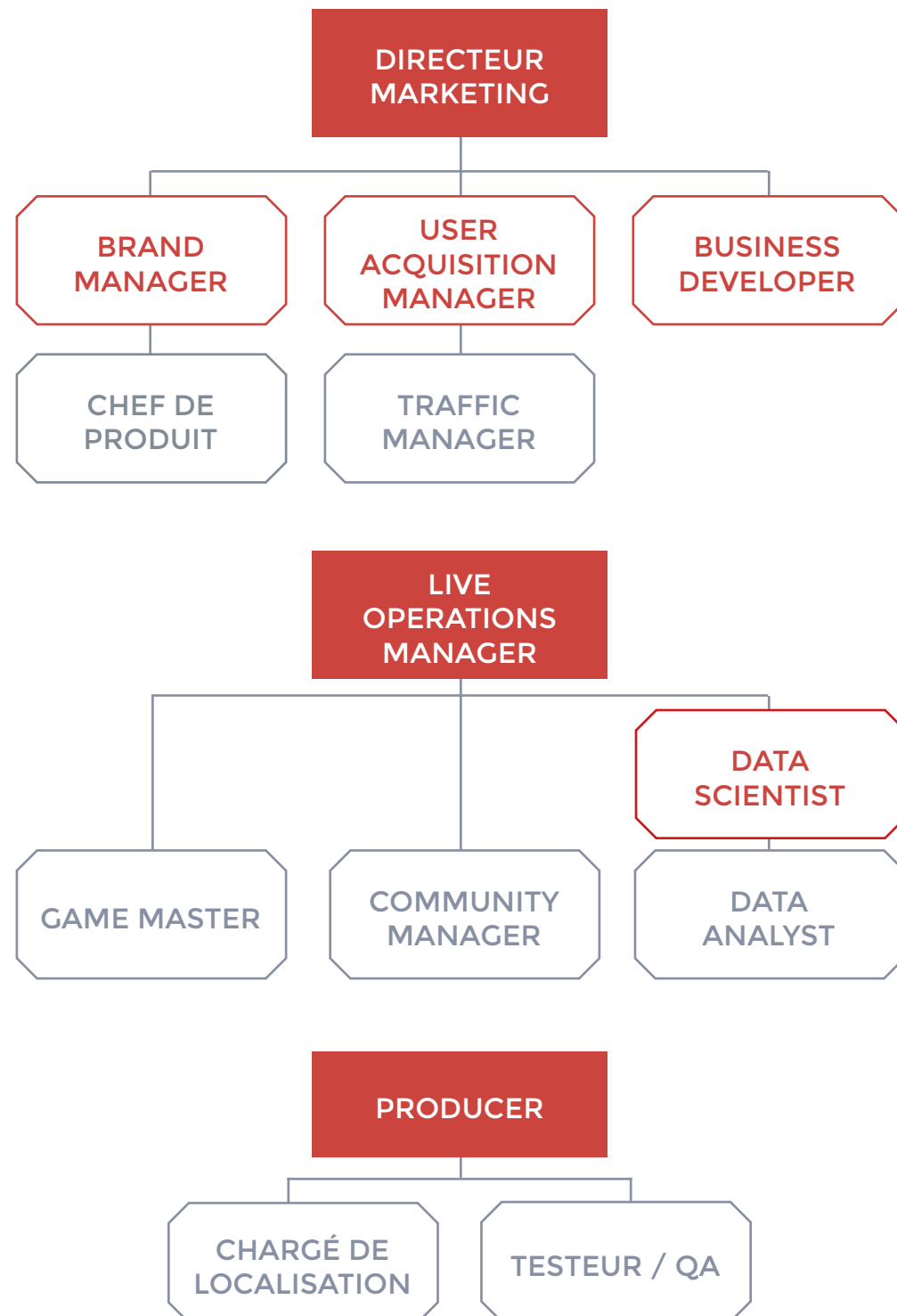
Il crée les modules de présentation et éléments de contrôle de l'interface du jeu.

**Exemples d'intitulés de postes :** programmeur UI

**Rémunération :** entre 25 k€ et 32 k€ (*minimum 22 k€ ; maximum 41 k€ ; salaire médian : 29€*)

# ÉDITION & SUPPORT

Cette famille est celle des professionnels qui contribuent au déploiement, à la commercialisation, à la distribution et la pérennisation du jeu. On retrouve ces métiers chez les éditeurs mais aussi au sein des studios de production qui assurent directement la commercialisation de leurs jeux.



## 1 Directeur Marketing

Il élabore des plans marketing (analyse du marché, détermination des cibles, plan d'action, choix des axes publicitaires, etc.) et met en place les actions destinées à développer la vente des produits.

**Exemples d'intitulés de postes :** marketing director, responsable marketing

**Rémunération :** entre 45 k€ et 70 k€ (junior)  
À partir de 70 k€ (expérimenté)

## 2 User Acquisition Manager

Il est chargé d'identifier et d'instaurer la stratégie d'acquisition des applications du portefeuille, en fonction des leviers payants ou gratuits.

**Exemples d'intitulés de postes :** responsable d'acquisition

**Rémunération :** entre 40 k€ et 70 k€ (5 à 10 ans d'expérience)

## 3 Chef de produit

Il gère un produit dans son ensemble, de sa conception à la fin de son cycle de vie.

**Exemples d'intitulés de postes :** directeur opérationnel, line producer

**Rémunération :** entre 27 k€ et 45 k€

## 4 Live operations manager

Il anime l'équipe de maintenance d'un jeu en ligne (PC, mobile ou console), il crée et gère les promotions et les événements spéciaux pour chaque jeu.

**Exemples d'intitulés de postes :** live ops manager, responsable des opérations, live producer

**Rémunération :** entre 20k k€ et 60 k€

## 5 Brand manager

Il gère et développe la notoriété d'un ou plusieurs produits sur l'ensemble des médias et en lien avec la stratégie média de l'entreprise.

**Exemples d'intitulés de postes :** responsable de marque, gamme, chef de marque, brand manager, brand marketing manager, coordinateur de marque

**Rémunération :** entre 35 k€ et 60 k€

## 6 Business developer

Il développe et met en œuvre une stratégie pour trouver de nouveaux leviers de développement de manière directe (projet, produit) ou indirecte (marketing, communication). Il est en charge de la vente de jeux à des publishers ou partenaires ou de la vente de services.

**Exemples d'intitulés de postes :** responsable du développement et des partenariats, business development director, commercial, producer

**Rémunération :** entre 35 k€ et 80 k€

## 7 Traffic Manager

Il est en charge de la gestion et de l'organisation des espaces et des campagnes publicitaires sur Internet. Il optimise les leviers d'acquisition du trafic sur le web pour générer le maximum de trafic et de chiffre d'affaires.

**Exemples d'intitulés de postes :** responsable gestion du trafic, responsable web analytics, responsable partenariats et management du trafic web

**Rémunération :** entre 25k k€ et 60 k€

## 8 Maître du jeu / Game Master

Il assiste ou supporte en direct la communauté des joueurs en utilisant les outils de communication qui ont été créés spécifiquement pour le jeu (blogs, forum, réseau social, site Internet, messagerie instantanée)

**Exemples d'intitulés de postes :** game master

**Rémunération :** entre 22 k€ et 28 k€ (*minimum 18 k€ ; maximum 35 k€*)

## 9 Data Scientist

Il crée et applique des modèles d'analyse algorithmiques complexes à partir du croisement de données émanant de sources multiples et dispersées pour aider l'entreprise à faire des choix stratégiques et opérationnels.

**Exemples d'intitulés de postes :** data analyst (expérimenté) , data miner, chargé de modélisation de données, explorateur de données analyste donnée

**Rémunération :** entre 50 k€ et 60 k€

## 10 Data Analyst

Il fournit et produit les données et analyses liées aux comportements des joueurs, analyse des données et formulation de suggestions de contenus. Il interroge les bases de données, construit des agrégats, mène les analyses nécessaires et réalise les reportings.

**Exemples d'intitulés de postes :** data miner, chargé de modélisation de données, explorateur de données, analyste données

**Rémunération :** entre 47 k€ et 52 k€

## 11 Community Manager

Il analyse, anime, fédère et fidélise la communauté de joueurs autour du jeu tout en veillant au respect des règles de bonne conduite au sein de la communauté.

**Exemples d'intitulés de postes :** community developer, social media, animateur de communauté, gestionnaire de communautés

**Rémunération :** entre 25 k€ et 40 k€ (*minimum 22 k€ ; maximum 60 k€, salaire médian : 27k€*)

## 12 Chargé de localisation

Il coordonne l'adaptation des caractéristiques d'un jeu à un marché spécifique.

**Exemples d'intitulés de postes :** localisation manager

**Rémunération :** entre 23 k€ et 30 k€

## 13 Testeur / QA

Il assure l'identification et la validation des anomalies au cours du cycle de production en élaborant plusieurs tests.

**Exemples d'intitulés de postes :** QA tester, chargé de qualité

**Rémunération :** entre 22 k€ et 28 k€ (*minimum 18 k€ ; maximum 39 k€ ; salaire médian : 23€*)

# le SNJV

Créé en 2008, dans la continuité de l'Association des Producteurs d'Oeuvres Multimédia (APOM), le Syndicat national du jeu vidéo (SNJV), syndicat professionnel, intervient dans tous les domaines permettant de préserver ou développer la compétitivité des entreprises de production de jeu vidéo implantées en France :

- politiques publiques permettant de garantir la compétitivité internationale des entreprises de création de jeux vidéo;

- dispositifs réglementaires et législatifs adaptés au développement durable de la filière;
- formation professionnelle;
- promotion de l'industrie française du jeu vidéo en France et à l'international;

Le SNJV intervient également dans l'intérêt de ses membres à chaque fois que l'actualité le nécessite.

## L'Afdas : la référence emploi-formation

L'Afdas est une institution paritaire qui, suivant la loi et les accords professionnels conclus par les partenaires sociaux dans les secteurs de la culture, de la communication, des médias, des loisirs, recueille et mutualise chaque année les contributions obligatoires versées par les employeurs, au titre de la formation professionnelle continue.

Dans ce cadre, l'Afdas assure une mission d'information, d'orientation, de conseil, d'accompagnement de ses ressortissants et prend en charge les actions de formation, de bilan de compétences et de validation des acquis de l'expérience des salariés permanents (CDI et CDD) de ces secteurs, à leurs propres demandes ou à celles de leurs employeurs ; ainsi que celles des intermittents du spectacle (CDDU) intervenant dans les mêmes secteurs et pour lesquels, du fait de leurs multiples et divers employeurs, l'Afdas constitue une direction de la formation au plan national.

En parallèle, l'Afdas assure également :

- en tant qu'OCTA, la collecte et la répartition de la taxe d'apprentissage,
- le financement, la gestion ainsi que la mise en œuvre de certains des travaux des Observatoires prospectifs des métiers et des qualifications, dont les CPNEF des branches concernées assurent le pilotage stratégique et politique.

Avec plus de 40 000 entreprises adhérentes, l'Afdas est un acteur incontournable de la formation initiale et continue

dans les champs de la culture, de la communication, des médias, des loisirs.

Au service des 10 branches professionnelles qui l'ont désigné, l'Afdas assure aujourd'hui bien plus que le financement des actions de formation : l'Opca, Opacif et Octa accompagne les entreprises et les salariés dans leur projet de développement économique et social, en prise directe avec les mutations profondes que connaissent les secteurs concernés.

La formation est un levier évident de la performance durable. Et la proximité avec les problématiques récurrentes de l'emploi dans ces secteurs constitue l'atout majeur de l'optimisation des politiques et stratégies de formation par l'Afdas.

En 2015, l'Afdas :

- a collecté 271,4 millions d'euros (dont 55,8 millions au titre de la taxe d'apprentissage) auprès de 40 405 entreprises,
- a pris en charge 106 319 actions de formations pour 7,7 millions d'heures au total

### Contacts

**Cécile Denis / directrice de la communication :** c.denis@afdass.com - 01 44 78 39 01

**Kris Ludhor / directeur partenariats et relations institutionnelles :** k.ludhor@afdass.com - 01 44 78 39 16



14, rue Alexandre Parodi

75010 PARIS

Tél. 0970 460 611

[dg@snjv.org](mailto:dg@snjv.org)

Retrouvez les interventions, prises de  
positions et propositions du SNJV sur  
le site web :

[www.snjv.org](http://www.snjv.org)