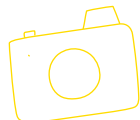


# Jeux vidéo & Cinéma d'animation



La France compte de nombreuses entreprises et studios spécialisés dans les jeux vidéos, la réalité virtuelle et le cinéma d'animation. Plus de 120 studios d'animation (Mac Guff, TAT productions, Illumination Studios, Ankama) et 1 200 entreprises de jeux vidéo (Ubisoft, Asobo Studio, Gameloft, Arkane Studio) font rayonner la France dans le monde.

Le secteur du jeu vidéo est un loisir intergénérationnel, vecteur de lien social, qui touche toutes les tranches de la population. Avec 37,4 millions de joueurs en France, ce sont 7 Français sur 10 qui pratiquent les jeux vidéo. Ubisoft (*Rayman, Just Dance, Prince of Persia, Assassin's Creed, Far Cry, Watch Dogs, The Division*), fondé en 1986 par les frères Guillemot, emploie 21 000 employés dans 50 studios et a développé plus de 760 jeux vidéo. *A Plague's Tale*, créé par Asobo, a suscité un engouement mondial ; tandis que Don't nod Entertainment, avec *Remember me* et *Life is Strange*, et Arkane Studios avec *Dishonored* et *Prey*, font partie des éditeurs français les plus connus.

Le cinéma d'animation français n'est pas en reste : la France est devenue le troisième pays producteur de films d'animation après les États-Unis et le Japon, avec plus de 8 000 auteurs, artistes et techniciens. Les studios d'animation Mac Guff et Illumination Studio Paris emploient plus de 600 personnes et sont à l'origine des films *Les Minions, Moi, moche et méchant* et *Tous en scène*.

Le secteur du jeu vidéo et du cinéma d'animation offre de nombreuses opportunités d'emplois en France dans des secteurs diversifiés. L'atout de la France réside dans la qualité des formations diplômantes de 3 à 6 ans, le savoir-faire et l'innovation des diplômés reconnus sur la scène internationale. La polyvalence des techniciens français, qui réussissent à combiner le dessin et la technologie, est une spécificité qui doit beaucoup à la qualité du tissu éducatif français. En 2022, quatre écoles françaises d'animation se classaient ainsi dans le top 15 du classement américain *Animation Career Review*.

• **5,5 Mds€** de chiffre d'affaires pour l'industrie française du jeu vidéo (2022)

• **120** studios d'animation et **700** studios de développement en France (2021)

• **1 200** entreprises dédiées au jeu vidéo en France (2021)

• La France est le **3<sup>e</sup>** pays producteur mondial de films d'animation et le **1<sup>er</sup>** pays en Europe (40 % de la production)

• **37,4 M** de joueurs en France, soit 7 Français sur 10, sur 3,2 Mds de joueurs dans le monde (2022)

• **1,3 M** de e-sportifs amateurs et 200 e-sportifs professionnels en France (2021)

Sources : INSEE - MC - MESR



## International

La France est le 3<sup>e</sup> pays dans le monde à produire des films d'animation et occupe le 1<sup>er</sup> rang européen. *Paris Games Week*, lancé en 2010, est l'évènement incontournable regroupant près de 120 exposants, plus de 1 250 journalistes et attirant plus de 150 000 visiteurs.

*L'Interactive & Digital Entertainment Festival* (IDEF), organisé par le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL) dans une grande ville française depuis 2006, est le festival permettant aux professionnels d'effectuer le lancement des nouveaux jeux vidéo et le rendez-vous des acteurs français du marché du jeu vidéo et des loisirs interactifs.

Le cinéma d'animation français récolte les distinctions internationales : 4 films d'animation français primés au *Tokyo Anime Award Festival* (TAAF) en 2015, 2 en 2022 et en 2023, dont 1 ayant obtenu le grand prix ; 9 Oscars pour des étudiants français au *Student Academy Awards* à Los Angeles depuis 2006 (dans les catégories Film, Réalisateur, Acteur, Animation, Documentaire et Musique). Le film français d'animation *Les Larmes de la Seine*, revenant sur la répression de manifestants algériens par la police à Paris en 1961, y a obtenu la médaille de bronze en 2022.



### DOMAINES ASSOCIÉS

- Arts • Culture • Design
- Enseignement • Gestion
- Management • Sciences de l'ingénieur

### SOUS-DOMAINES

- Animation 2D/3D • Arts appliqués
- Ateliers • Cinéma • Création
- Design • Dessin • Illustration
- Informatique • Jeu vidéo
  - Métiers de l'art
- Multimédia • Numérique
  - Vidéo



## Liens utiles

- AFCA, Association française du cinéma d'animation : [www.afca.asso.fr](http://www.afca.asso.fr)
- AFJV, Agence française pour le jeu vidéo : [www.afjv.com](http://www.afjv.com)
- CampusArt, site de candidature en ligne aux écoles d'art : [www.campusart.org](http://www.campusart.org)
- CNC, Centre national de la cinématographie : [www.cnc.fr](http://www.cnc.fr)
- Culturethèque – Institut Français : [www.culturetheque.com](http://www.culturetheque.com)
- Diplômes d'art et de culture, fiche d'information : [www.campusfrance.org/fr/ressource/les-diplomes-d-art-et-de-culture](http://www.campusfrance.org/fr/ressource/les-diplomes-d-art-et-de-culture)
- INMA, Institut national des métiers d'art : [www.institut-metiersdart.org](http://www.institut-metiersdart.org)
- France Esports : [www.france-esports.org](http://www.france-esports.org)
- Ministère de la culture : [www.culture.gouv.fr](http://www.culture.gouv.fr)
- PEGI, *Pan European Game Information* : [www.pegi.info/fr](http://www.pegi.info/fr)
- RECA, Réseau des écoles françaises de cinéma d'animation : [www.reca-animation.com](http://www.reca-animation.com)
- RNCP, Répertoire national des certifications professionnelles : [www.francecompetences.fr](http://www.francecompetences.fr)
- SELL, Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs : [www.sell.fr](http://www.sell.fr)
- Syndicat national du jeu vidéo : <http://snjv.org>

NIVEAU

# Licence

## DIPLÔME NATIONAL DES MÉTIERS D'ART ET DU DESIGN (DNMADE)

DIPLÔME NATIONAL – 3 ANNÉES D'ÉTUDES SUPÉRIEURES – L3  
180 crédits ECTS

> Le **DNMADE** confère le grade de Licence. Il forme à l'acquisition des techniques d'animation 2D et 3D et propose les mentions **Animation** ; **Images numériques animées** ; **Cinéma d'animation et matériaux graphiques** ; **Spectacle** dans sept établissements.

## DIPLÔME NATIONAL D'ART (DNA)

DIPLÔME NATIONAL – 3 ANNÉES D'ÉTUDES SUPÉRIEURES – L3  
180 crédits ECTS

> **DNA** mention **Images animées**, sanctionne le 1<sup>er</sup> cycle à l'École Supérieure d'Art et de Design d'Amiens et confère le grade de Licence : [www.campusart.org/artsearch/#/program/578](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/578)

## LICENCE

DIPLÔME NATIONAL – 3 ANNÉES D'ÉTUDES SUPÉRIEURES – L3  
180 crédits ECTS

> **Licence** mention **Arts** parcours **Création numérique** options **animation 2D** ; **animation 3D - FX** ; **jeux vidéo**, Université Polytechnique Hauts-de-France (UPHF) en convention avec Piktura de l'Institut catholique de Lille : [www.campusart.org/artsearch/#/program/1295](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/1295) ; mention **Informatique jeux vidéo** au Conservatoire national des arts et métiers (CNAM) ; parcours : majeure **informatique** ; mineure **Conception et programmation de jeux vidéo** à l'Université Paris 8 : [www.univ-paris8.fr](http://www.univ-paris8.fr)

## LICENCE PROFESSIONNELLE

DIPLÔME NATIONAL – 3 ANNÉES D'ÉTUDES SUPÉRIEURES – L3  
180 crédits ECTS

> **Licence Professionnelle**, en un an, mention **Métiers du jeu vidéo** : **Level Designer et Game Designer** proposée à l'IUT de Bobigny de l'Université Sorbonne Paris Nord, à l'Université Paul-Valéry Montpellier 3 et à l'Institut de la Communication (ICOM) de l'Université Lumière Lyon 2.

## TITRE PROFESSIONNEL

RNCP – 3 ANNÉES D'ÉTUDES SUPÉRIEURES

> **Animation 2D et 3D**, Institut Supérieur des Arts Appliqués, LISAA : [www.campusart.org/artsearch/#/program/345](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/345), Les Gobelins, Itecom Art Design : [www.campusart.org/artsearch/#/program/1093](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/1093) et Écoles de Condé : [www.campusart.org/artsearch/#/program/961](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/961)

> **Graphiste Motion Designer**, Les Gobelins

> **Game Designer concepteur en gamification**, École Brassart : [www.campusart.org/artsearch/#/program/1182](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/1182)

> **Concepteur 3D animation VFX jeux vidéo**, Autograf : [www.campusart.org/artsearch/#/program/1290](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/1290), École Brassart : [www.campusart.org/artsearch/#/program/475](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/475), Institut Supérieur des Arts Appliqués, LISAA : [www.campusart.org/artsearch/#/program/626](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/626), Écoles de Condé : [www.campusart.org/artsearch/#/program/954](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/954)

> **Dessinateur 3D**, École Emile Cohl, diplôme visé par le MESR : [www.campusart.org/artsearch/#/program/1180](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/1180)

> **Diplôme d'Études Supérieures du Film d'Animation (DESFA)**, École Supérieure de Réalisation Audiovisuelle (ESRA), diplôme visé par le MESR : [www.campusart.org/artsearch/#/program/306](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/306)

NIVEAU

# Master

## DIPLÔME SUPÉRIEUR DES ARTS APPLIQUÉS (DSAA)

DIPLÔME NATIONAL – 5 ANNÉES D'ÉTUDES SUPÉRIEURES – M2  
120 crédits ECTS

> **DSAA** option **Design et création numérique (DCN)**, s'articulant autour de trois domaines : Motion design & design sonore ; Édition numérique et webdesign ; Dispositifs interactifs physiques, dispensé dans trois établissements.

## DIPLÔME NATIONAL SUPÉRIEUR D'EXPRESSION PLASTIQUE (DNSEP)

DIPLÔME NATIONAL – 5 ANNÉES D'ÉTUDES SUPÉRIEURES – M2  
120 crédits ECTS

> **DNSEP** mention **Images animées**, sanctionne le 2<sup>e</sup> cycle à l'École Supérieure d'Art et de Design d'Amiens et confère le grade de Master : [www.campusart.org/artsearch/#/program/579](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/579)

## MASTER

DIPLÔME NATIONAL – 5 ANNÉES D'ÉTUDES SUPÉRIEURES – M2  
120 crédits ECTS

> **Master** mention **Audiovisuel, médias interactifs numériques, jeux**. Ce cursus est destiné à former des artistes, des concepteurs et des chercheurs dans les domaines des jeux et médias interactifs numériques, et est dispensé dans sept établissements, dont l'Institut National Universitaire Jean-François Champollion : [www.univ-jfc.fr](http://www.univ-jfc.fr), La Rochelle Université : [www.campusart.org/artsearch/#/program/570](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/570) et le CNAM : [www.campusart.org/artsearch/#/program/1044](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/1044)

> **Master** mention **Création numérique** parcours **Design graphique et design d'interaction** option **jeux vidéo** ; **Scénarisation et réalisation transmédia** option **animation 2D** ou option **animation 3D - FX**, UPHF en convention avec Piktura de l'Institut catholique de Lille : [www.campusart.org/artsearch/#/program/1298](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/1298)

> **Master 2** mention **Informatique**, parcours **Ingénierie du jeu vidéo, GAMAGORA**, proposé par l'Institut de la Communication (ICOM) de l'Université Lumière Lyon 2. Il a pour objectif de spécialiser des programmeurs dans le développement des jeux vidéo : <https://icom.univ-lyon2.fr> ; mention **Arts Plastiques** parcours **Jeux vidéo**, proposé par l'Université Paul-Valéry Montpellier 3 : [www.univ-montp3.fr](http://www.univ-montp3.fr)

## TITRE PROFESSIONNEL

RNCP – 5 ANNÉES D'ÉTUDES SUPÉRIEURES

> **Concepteur réalisateur de films d'animation**, Les Gobelins

> **Arts jeu vidéo**, Institut International de l'Image et du Son - 3IS : [www.campusart.org/artsearch/#/program/805](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/805)

> **Animation 3D - Réalisateur numérique**, Rubika : [www.campusart.org/artsearch/#/program/219](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/219)

> **Cinéma d'animation 3D & Jeu vidéo**, École de Communication Visuelle (ECV) : [www.campusart.org/artsearch/#/program/1107](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/1107), Écoles de Condé :

# Jeux vidéo Cinéma d'animation

[www.campusart.org/artsearch/#/program/912](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/912) et Institut International de l'Image et du Son - 3IS : [www.campusart.org/artsearch/#/program/804](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/804)

> **Expert en conception, réalisation et animation 3D**, MoPA - Motion Picture in Arles : [www.campusart.org/artsearch/#/program/1132](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/1132), Isart Digital : [www.campusart.org/artsearch/#/program/646](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/646) et ESMA :

[www.campusart.org/artsearch/#/program/735](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/735)

> **Concepteur artistique - Réalisateur de jeu vidéo** et **Concepteur artistique - réalisateur en cinéma d'animation**, École Emile Cohl : [www.campusart.org/artsearch/#/program/1179](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/1179) et ECV : [www.campusart.org/artsearch/#/program/955](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/955)

## TITRE D'INGÉNIEUR DIPLÔME

GRADE DE MASTER – 5 ANNÉES D'ÉTUDES SUPÉRIEURES – M2  
120 crédits ECTS

> Deux établissements délivrent un diplôme d'ingénieur spécialité **Informatique et multimédia** au CNAM : <https://enjin.cnam.fr> ; spécialité **Multimédia et technologies de l'information** à l'École supérieure d'ingénieurs Paris-Est de l'Université Gustave Eiffel :

<https://esipe.univ-gustave-eiffel.fr>



NIVEAU

# Post-M

## DIPLÔME D'ÉTABLISSEMENT

1, 2 OU 3 ANNÉES D'ÉTUDES SUPÉRIEURES

> **Post-master Cinéma, Audiovisuel, Média Design et Image Animée (CAMEDIA)** dispensé à l'École Supérieure d'Art et de Design d'Orléans : [www.campusart.org/artsearch/#/program/837](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/837)

## MASTÈRES SPÉCIALISÉS® (MS)

DIPLÔME D'ÉTABLISSEMENT – 1 ANNÉE D'ÉTUDES SUPÉRIEURES

Labellisée par la Conférence des Grandes Écoles, la formation du **Master Spécialisé** permet l'obtention d'un diplôme d'établissement attestant d'une double compétence.

> **Master Spécialisé® Interactive Digital Experiences - Designer d'expérience interactive et ludique pour le jeu vidéo, la culture et la communication**, dispensé au CNAM en partenariat avec Les Gobelins : [www.campusart.org/artsearch/#/program/1045](http://www.campusart.org/artsearch/#/program/1045)