

## « Jeux Vidéo et Cinéma d'Animation Entre art et technologie, un savoir-faire français »

Parcours, Débouchés et Avenir des métiers créatifs d'animation

Dans le cadre des « Mardis de la Sorbonne » du CIO des Enseignements Supérieurs

Mardi 10 Décembre 2024

9h30 – 12h

Salle Liard

Entrée : 17, rue de la Sorbonne 75005 PARIS

Conférence conçue et organisée par :

Julie LAVOIE et Laura VEZANT

Psychologues de l'Éducation Nationale, spécialité Conseil en Orientation



Les images animées sont présentes partout : à la télévision, au cinéma, dans les jeux vidéo, dans la réalité virtuelle et augmentée, dans des musées, ... Et aussi avec des applications de plus en plus insolites, comme par exemple dans les vitrines des grands magasins ou encore dans le domaine de la santé.

Les industries des jeux vidéo et du cinéma d'animation connaissent depuis plusieurs années un essor spectaculaire, attirant un public de plus en plus large et diversifié. Selon le Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC), la France est la troisième industrie au monde dans [le cinéma d'animation](#), mais aussi dans [la création de jeu vidéo](#) (avec les Etats Unis et le Japon). Outre les écoles, la France bénéficie d'atouts structurels majeurs : le Crédit d'impôt jeu vidéo, et le Fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) qui proposent toute une gamme d'accompagnements pour toutes les étapes de la production d'une œuvre. Le jeu vidéo est de plus en plus considéré non pas comme un simple loisir, mais bien comme une œuvre, au même titre qu'un film, mobilisant tous les corps de métier, toutes les techniques et tous les talents.

Face à cette croissance, plusieurs questions se posent : **quels sont les parcours et compétences nécessaires pour intégrer ces domaines, comment anticiper les évolutions de métiers encore jeunes et en constante transformation ?** Sachant que de nombreuses entreprises, studios indépendants et grands groupes recrutent aujourd'hui dans ces secteurs, quels sont les profils les plus demandés, et quelles perspectives d'évolution pour les jeunes diplômés ?

Cette conférence dédiée aux études, métiers, et perspectives de carrières dans les secteurs du jeu vidéo et du cinéma d'animation a pour objectif d'apporter un éclairage sur les parcours d'études et les formations spécialisées : quelles écoles et filières permettent d'accéder aux métiers de ces industries ? Quelles compétences, techniques ou artistiques, sont particulièrement recherchées ?

Cette rencontre a pour but d'offrir un éclairage approfondi et actualisé sur ces domaines passionnants, qui allient créativité et technologie, en répondant à des enjeux nouveaux pour la jeunesse et l'orientation professionnelle.

Pour répondre à ces différentes interrogations, par ordre alphabétique :

- [Le musée des Arts Ludiques](#)
- Monsieur [Benjamin Barbier](#) - Responsable pédagogique de la [Licence professionnelle Métiers du Jeu Vidéo](#) parcours Level Designer/Game Designer à l'Université Sorbonne Paris Nord
- Madame [Sophie Daste](#) – Co directrice du [département ATI](#) (Arts et Technologies de l'Image) de l'Université Paris 8
- Madame Dupont - Provisseure de [L'école Estienne](#) à Paris, accompagnée par Madame Tiêu et Madame Hervé, enseignantes en Cinéma d'Animation et Numérique (DNMADE)
- Monsieur [Esteban Giner](#) - enseignant / coordinateur du [Bachelor Jeu Vidéo](#) à GOBELINS Paris.