Angouleme: une ecole de creation de jeux video

Une contribution de France 3

L'Ecole nationale du jeu et des medias interactifs numeriques (ENJMIN), creee en 2004 a Angouleme, repond, selon ses responsables, a l'attente des industriels du secteur puisque 90% de ses diplomes sont recrutes chaque annee par des professionnels.

Pour obtenir leur diplome, les etudiants de 2eme annee en Master "Jeu et medias interactifs numeriques" travaillent en equipe pendant six mois a la realisation d'une maquette jouable, dans des conditions industrielles (gestion du flux de production, d'un budget, etc.). Les pre-productions sont estimees selon l'inventivite, la qualite de l'animation, la "jouabilite", l'esthetique du jeu par un jury compose de professionnels et d'enseignants. Depuis sa creation en 2004, l'ENJMIN, en prolongement alors d'un DESS Jeu video et medias interactifs, est un institut du Conservatoire National des Arts et Metiers (CNAM). L'Ecole est issue d'un partenariat entre les universites de La Rochelle et de Poitiers, le CNAM Poitou-Charentes, le Centre national de la bande dessinee et de l'image (CNBDI) ainsi qu'avec les industriels des secteurs de l'audiovisuel, des telecommunications et du jeu. Une centaine d'eleves y est accueillie chaque annee. Sa vocation est d'etre une grande ecole publique qui forme des createurs de haut niveau. "La specificite du systeme pedagogique est de regrouper tous les metiers qui interviennent dans le jeu video", precise le directeur Stephane Natkin, faisant le parallele avec une ecole de cinema. Recrutes a bac + 3 pour une formation de deux ans, les candidats au Master viennent d'univers differents (graphistes, musiciens, informaticiens...). Ils optent alors pour l'une des six specialites proposees (game design, conception visuelle, conception sonore, programmation, ergonomie ou chef de projet). "Ces personnes apprennent a travailler en equipes pluridisciplinaires dans des conditions voisines de celles existant dans le monde professionnel", poursuit M. Natkin, ajoutant que son etablissement participe a "des programmes nationaux de recherche sur le jeu video".

L'AVIS DES PROFESSIONNELS
"La creation de jeux requiert des savoir-faire particuliers", souligne Pierre Deltour, consultant en technologies de jeux videos, pour qui "il est important de trouver des gens formes". Pour Sebastien Doumic, editeur de "casual games" a Angouleme, "l'ENJMIN est un reservoir de talents", ce qui est "le plus difficile a trouver dans l'industrie de la creation". "Le jeu video est majeur en terme de loisirs, mais nous n'en sommes qu'au debut", souligne M. Hascoet directeur de la creation chez le Francais Ubisoft, troisieme editeur mondial de jeux video, ajoutant qu'un etudiant de l'Ecole sur trois vient travailler dans son entreprise. "Le marche mondial du secteur a connu en 2008 une croissance de 16% et devrait connaitre une progression 12% en 2009", remarque Emmanuel Carre, porte-parole d'Ubisoft. "Je suis en permanence a la recherche de talents pour creer et produire des jeux", explique Serge Hascoet. Parrain de la promotion 2009, il explique etre venu assister a la mi-mars a l'evaluation des projets de fin d'etudes "pour la specialite "game design" (equivalent de celle de realisateur au cinema) pour laquelle les formations sont rares".

Interviews de la video :
- Stephane Naktin, Directeur de l'Ecole nationale du jeu video et des medias interactifs numeriques (Enjmin)
- Serge Hascoet, Directeur de la creation Ubisoft
- Jean-Philippe Durand, Etudiant, chef de projet "Alliance"

Pour visionner la video, cliquer ici.