



LES MÉTIERS CRÉATIFS : GAME DESIGNER

PUBLIÉ PAR : POUR L'ECO (HORS SÉRIE) DATE DE PUBLICATION : OCTOBRE 2021

Vous êtes un fervent « gamer » et vous rêvez de passer de l'autre côté de la manette ? Game designer (concepteur de jeu) est peut-être un job pour vous.

L'économie du jeu vidéo est florissante et les entreprises françaises, qui défrayent régulièrement l'actualité, sont parmi les plus performantes au monde parce que les ingénieurs et les créatifs formés en France sont des talents très demandés dans le monde entier. Vous ne deviendrez pas forcément aussi célèbre que David Jones, le créateur de « Lemmings » et du premier « Grand Theft Auto », ou que Shigeru Miyamoto, le père de « Super Mario », mais le métier est extrêmement riche par les aptitudes qu'il demande. Au carrefour de l'art, de la technologie et du divertissement.

Dans la mise au point d'un jeu, le game designer a un rôle pivot : il imagine et conçoit la prise en main du jeu pour qu'elle soit la plus interactive et la plus fun possible. Un peu comme le réalisateur d'un film, mais avec plus de cordes à son arc, car dans un jeu vidéo, le spectateur est aussi un acteur, voire un collaborateur. C'est un métier à forte valeur ajoutée : il faut traduire un scénario écrit en système de jeu virtuel, avec personnages, scènes, situations et décors. Inclure des actions, des interfaces, des phases distinctes de jeu, des protagonistes surprenants et différents niveaux de difficulté. Au designer de construire des énigmes, d'imaginer le comportement des héros, de trouver des épreuves inédites...

Quelle(s) formation(s) ?

Connaître Word, Excel et l'anglais ? Indispensable. Maîtriser les images de synthèse, les logiciels de modélisation 3D et quelques langages de programmation ? Un gros plus. Mais il n'existe pas de parcours type. Un designer rencontré pendant l'enquête avait étudié la biologie et le japonais, puis commencé comme testeur. Parmi les formations spécifiques, signalons les Mastères de Game design. L'école Georges-Méliès propose un enseignement supérieur de trois à cinq ans orienté sur les arts, l'image animée et le numérique. L'Institut de création et d'animation numérique (ICAN) forme les infographistes et propose trois Bachelors et trois Mastères : Design 3D et Animation, Game Design et Web & Digital.

Antoine-Henry, 26 ans, est designer chez Ubisoft. Il a travaillé sur « The Lapins Cretins TV Show » et « Just Dance ». Il raconte : « Après un bac S, je me suis lancé dans un DUT Service et réseaux de communication, spécialisation Technique et réseaux du média. Je suis ensuite parti en Angleterre pour un Bachelor in entertainment Technology en un an. De retour en France, j'ai intégré l'Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques (ENJMIN) pour un Mastère en deux ans. Et j'ai été embauché par Ubisoft »

...

Il faut que ça pulse et que le joueur reste scotché à sa console, bousculé, mais pas perdu.

Taille des mondes, obstacles...

Le game designer rédige aussi tous les détails d'un jeu pour que les programmeurs et les graphistes puissent ensuite exécuter ces instructions. Tous les détails comptent : valider la taille des mondes, l'histoire, les adversaires, les obstacles, le tout en respectant l'identité, la personnalité du jeu. Le designer est aussi le garant du «gameplay», c'est-à-dire à la fois des règles du jeu, des fonctions à utiliser et de toutes les possibilités d'interaction offertes au joueur. En veillant constamment aux coûts de développement et au respect de la demande du client, le game designer intervient tout au long du développement, dans la logique et l'interactivité du jeu, pour créer un univers ludique et captivant.

Culture G et résistance au stress

Dans le jeu vidéo, il reste encore de nombreuses choses à inventer. Pour se lancer, il est bon de posséder une bonne culture générale, de la rigueur, des capacités d'analyse très fines, une créativité hors pair, une présence accrue sur les réseaux sociaux... et une excellente résistance au stress ! Il faut avoir des idées originales, penser « hors de la boîte », mais aussi de la rigueur, car le ressenti du joueur dépend d'un enchaînement parfaitement fluide des actions et des situations.

Diplomate et médiateur, le designer doit beaucoup communiquer et négocier, car il sert d'interface entre plusieurs autres métiers : les graphistes, les programmeurs et les producteurs. De la bonne collaboration entre tous ces talents dépend la qualité de l'expérience de jeu, donc du plaisir de jouer. Le game designer doit adopter une posture modeste et faire fonctionner à plein l'intelligence collective. Très tôt dans le développement du jeu, on teste celui-ci auprès des futurs joueurs et on l'améliore sans cesse grâce à eux. La communauté fournit des talents et des idées, elle est cocréatrice du jeu. Ce dernier subira des millions de changements tout au long de sa fabrication et les concepteurs de jeux doivent constamment vérifier et recoder des milliers de lignes de code.