

Etude emploi dans le jeu vidéo et l'Esport : 2 secteurs d'activité en plein essor qui recrutent de plus en plus

Avec l'E3 tout juste terminé et la Paris Games Week et la Blizzcon en approche, les conférences dédiées aux jeux vidéo et à l'Esport sont nombreuses et porteuses de bonnes nouvelles pour les joueurs et les passionnés d'Esport.

Si ces conférences sont organisées tous les ans et sont attendues par des milliers voir des millions de personnes, ce n'est pas pour rien. En effet, l'industrie vidéo-ludique se porte très bien, et certaines sources prévoient même que ce marché atteigne 118.6 milliards de dollars de chiffre d'affaires mondial en 2019 ([source](#)).

Évidemment pour alimenter ces nombreuses conférences il faut de la matière et donc des personnes pour créer et développer des jeux vidéos, ainsi que des athlètes pour constituer les équipes Esport. [Gaming Jobs](#), plateforme de recrutement dédiée au marché du jeu vidéo et du sport électronique, en partenariat avec l'agence de consulting [The Pawn](#), a mené une étude approfondie sur l'emploi et les stages dans ces deux secteurs d'activités.



L'industrie vidéo-ludique et l'Esport : des secteurs qui recrutent

L'étude menée par Gaming Jobs et The Pawn s'est basée sur un panel de 281 offres d'emploi ou de stage postées sur la plateforme.

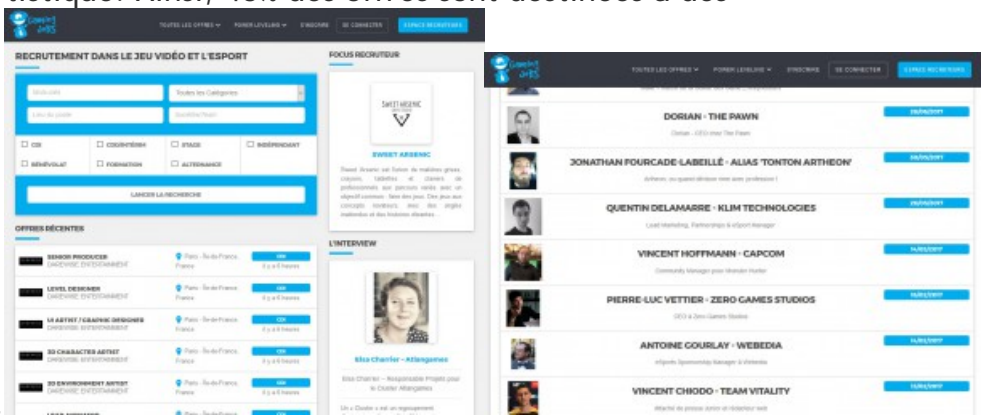
La première chose que l'on constate est que les secteurs qui recrutent sont très variés. De la programmation au marketing, en passant par la création artistique ou encore les ressources humaines, les secteurs sont diversifiés et de nombreux métiers sont accessibles selon le type de formation.

Les postes liés à la programmation sont les plus représentés : ils représentent à eux seuls 26% des offres d'emploi et de stage du panel étudié. Viennent ensuite la création artistique et le marketing, qui représentent respectivement 22% et 16% des offres du panel. Il y a ensuite dans l'ordre : les fonctions support, le community management, la production, le Web, la création de contenus, et les ressources humaines.

Parmi les recruteurs, près de 17% recherchent des joueurs professionnels pour constituer leur team Esport.

Même si la majorité des offres concernent des emplois en CDI (40%), l'industrie vidéo-ludique française s'appuie largement sur les offres de stages qui représentent près de 35% des offres proposées.

C'est chiffres différents selon les différents secteurs de métier, par exemple dans le domaine artistique. Ainsi, 43% des offres sont destinées à des



The image shows a screenshot of the Gaming Jobs website. The main content area is titled 'RECRUTEMENT DANS LE JEU VIDÉO ET L'ESPORT'. It features a search bar with filters for 'Tous les métiers', 'Tous les niveaux', and 'Tous les types'. Below the search bar, there are several job listings under the heading 'OFFRES RÉCENTES'. The listings include roles like 'SENIOR PRODUCER', 'LEVEL DESIGNER', 'LE ARTIST / GRAPHIC DESIGNER', '3D CHARACTER ARTIST', and '3D ENVIRONMENT ARTIST'. To the right, there is a 'FOCUS RECRUTEUR' section featuring 'SWIFT ARCADE' and an 'L'INTERVIEW' section with a profile for 'Eliza Charrier - Atlangames'. On the far right, there is a vertical list of recruiters with their names and roles, such as 'DORIAN - THE PAWN', 'JONATHAN FOURCADE-LABELLÉ - ALIAS TONTON ARTHEDU', 'QUENTIN DELAMARRE - KLIM TECHNOLOGIES', 'VINCENT HOFFMANN - CAPCOM', 'PIERRE-LUC VETTER - ZERO GAMES STUDIOS', 'ANTOINE COURSLAY - WEBEDIA', and 'VINCENT CHODO - TEAM VITALITY'.

freelances.

Une légère différence entre les offres et les candidatures

Parmi les offres du panel, 26% portaient sur le domaine de la programmation. Cependant, sur les 1950 candidatures reçues, seulement 6% d'entre elles étaient adressées à ce secteur de métier.

Ce sont les fonctions marketing qui attirent le plus au sein de cette industrie, et selon cette étude. En effet 29% des candidatures ont été adressées pour des fonctions marketing alors que ce secteur de métier n'est que le troisième en terme de nombre d'annonces.

Il en est de même pour le domaine artistique, 2ème secteur qui recrute plus. Pourtant en terme de candidatures il arrive en 4ème position avec 10% de candidatures reçues.

Le profil des candidats

La majorité des candidats a entre 19 et 30 ans avec une plus forte concentration pour la tranche d'âge comprise entre 23 et 26 ans. En effet, 35% des 1650 candidats inscrits sont compris dans cette tranche d'âge.

Une très grande majorité des candidats dispose au minimum d'un BAC +2 ou d'une équivalence. 33% des candidats disposent d'une maîtrise/doctorat ou d'une équivalence.

On remarque également que les majorité des candidatures proviennent de la région Île-de-France, et que suivent ensuite l'Occitanie et les Pays de la Loire.

Un secteur peu représenté par les femmes

Pour 1950 candidatures, seulement un cinquième (21%) a été envoyé par des femmes.

On remarque effectivement que pour de nombreux postes, les candidatures envoyées par des femmes sont moins importantes en terme de volume que pour les hommes.

Certains postes sont même uniquement recherchés par les hommes : les postes de joueurs professionnels, de data manager, de testeurs ou encore liés à la direction. Les relations publiques sont également demandées quasi exclusivement par les hommes.

Toujours d'après cette photographie de la plateforme de recrutement, il n'y a qu'un seul secteur de métier où les femmes sont plus représentées que les hommes : celui de la traduction.

Pour autant, certaines entités du milieu, telle que [Women in Game](#) ont à cœur d'œuvrer au quotidien pour la mixité dans l'industrie du Jeu Vidéo.

Est-ce que l'Esport recrute en France ?

Il semblerait que oui !

Poussé par l'impulsion de très nombreux acteurs, publics comme privés, amateurs comme professionnels, l'Esport français semble vouloir se développer, étape par étape.

Ainsi, l'on peut constater au travers des infographies que 24% des annonces de CDI publiées sur Gaming Jobs ont attiré à ce secteur, 37% pour les stages, et 58% pour les freelances !

Ces proportions sont le reflet d'un secteur en devenir, conscient de la nécessité de se structurer, tout en ne brûlant pas les checkpoints obligatoires à sa consolidation. De plus, des acteurs fédérateurs ont, depuis quelques années, accompagnés le secteur de l'Esport dans cette dynamique de professionnalisation. Nous pensons notamment à l'association [France Esports](#).

Pour en savoir plus

Site web l'étude :

<https://www.gaming-jobs.fr/profils-candidats-jeu-video-et-esport/>

<https://www.gaming-jobs.fr/analyse-emplois-stages-jeu-video-esport-2018/>

Contact presse

Matthieu Leclère

E-mail : presse@gaming-jobs.fr

Tél. : 06 84 64 65 72