

## Les salaires du jeu vidéo en France en 2003

Cette étude a été conduite de fin octobre 2003 à début février 2004. Tous les résultats ont été obtenus par un formulaire en ligne sur le site <http://www.jiraf.org>. Des mails ont été adressés aux professionnels inscrits sur le site, leur indiquant le lien. Elle s'inspire de l'étude de Gamasutra, qui porte sur les salaires américains.

Nous avons obtenu **143 réponses**, ce qui représente entre 3 et 10% des professionnels du jeu vidéo en France. En effet, le rapport Fries évalue le nombre de postes à un millier actuellement, et ce devait être trois ou quatre fois plus il y a deux ans. D'ores et déjà un grand merci à tous ceux qui ont bien voulu répondre aux nombreuses questions, qui permettent d'avoir une image de la situation salariale dans notre secteur.

Parmi ces réponses, 9 viennent de l'étranger (5 d'Angleterre, 1 de Chine, 1 du Bénélux, 1 des Etats Unis, et 1 du Canada). Elles ne sont pas comptabilisées dans les résultats, mais c'est l'occasion de saluer les lecteurs du site dans ces régions !

Le résultat principal de l'étude est bien entendu le salaire moyen de notre industrie en 2003 : il s'établit à **29095 euros bruts annuels**, soit 1960 euros nets mensuels.

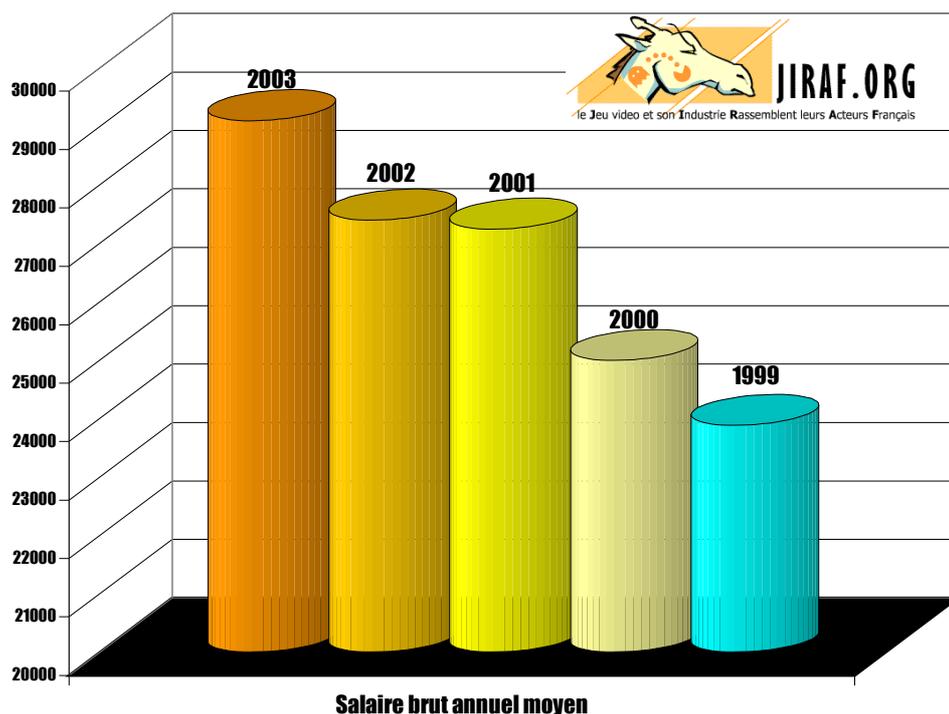
### Profil des professionnels

- La **moyenne d'âge est de 28 ans** (et seulement un cinquième des répondants a plus de 30 ans), et ce sont à 94% des hommes.
- Le **taux de chômage** établi par le sondage est **14%**, ce qui est bien plus élevé que la valeur nationale, mais est plus faible que ce qu'on aurait pu attendre. Ce n'est pas forcément représentatif de la situation, car beaucoup de personnes ont changé de secteur, voire quitté la France.
- Le **type de contrat** est principalement un **CDI pour 69%**, puis le CDD pour 23%. 9 répondants (soit 8%) sont dans une situation de type freelance, intérim ou intermittent.
- Le **niveau d'études** est en moyenne élevé : on consacre **en moyenne deux ou trois ans d'études supérieures** avant de travailler dans le jeu vidéo en France.
- Les **cadres** sont au nombre de 62, soit **près de la moitié**, ce qui est très élevé.

Les **sociétés sont avant tout des studios**, pour les deux tiers des répondants, et ensuite des éditeurs, pour un quart. Seule une personne sur sept est dans une entreprise de plus de 100 personnes, ce qui fait à nouveau ressortir l'importance des petites structures pour notre milieu.

## Evolution du salaire

Le salaire moyen évolue fortement d'année en année, de **5% en moyenne**. Ceci dit, cela reste plus faible que la hausse du marché du jeu vidéo (10 à 15% par an, d'après le [rapport Fries](#) ou [Le Diberder](#)). Il y a eu un fort ralentissement en 2002, qui correspond à l'année la plus meurtrière pour notre secteur (plus de 500 postes supprimés dans plus de 15 liquidations).



Année	2003	2002	2001	2000	1999
Salaire brut	29095	27392	27239	24992	23880
Variation	+6%	+1%	+9%	+5%	

## Salaire et évolution par catégorie

### ▪ Graphistes

Cette catégorie comprend les animateurs, modeleurs, textureurs, et lead artist. Leur salaire moyen s'établit à 24300 euros bruts annuels (près de 1650 euros nets mensuels), soit bien en dessous de la moyenne du secteur. Le taux de chômage est également plus élevé, à 16%. Ils semblent avoir connu un net rattrapage salarial l'an dernier.

Le salaire minimum dans cette catégorie, pour les leads, est de 16000 euros, et au maximum de 45600 euros. En-dehors des leads, il est au minimum de 6000 euros, et maximum de 48000 euros.

Année	2003	2002	2001	2000	1999
Salaire brut	24300	22040	21955	20605	19886
Variation	+10%	0%	+7%	+4%	

### ▪ Programmeurs

Cette catégorie comprend les ingénieurs réseau et les leads. Leur salaire moyen est de 31129 euros bruts annuels (2100 euros nets mensuels), au-delà de la moyenne. Le taux de chômage surtout est très faible, à seulement 7%. C'est aussi la catégorie qui a le plus répondu au sondage, 40% des réponses.

Le salaire minimum dans cette catégorie, pour les leads, est de 15000 euros, et au maximum de 75000 euros. En-dehors des leads, il est au minimum de 18000 euros, et maximum de 58000 euros.

Année	2003	2002	2001	2000	1999
Salaire brut	31129	30053	30225	27332	26462
Variation	+4%	-1%	+11%	+3%	

### ▪ Game Designers

Cette catégorie comprend les level designers et leads. Le salaire moyen est à 27167 euros bruts annuels (1830 euros nets mensuels), un peu en dessous de la moyenne. La variation du salaire est la plus faible d'année en année. C'est cependant le chômage qui est ici le plus marquant, avec un taux de 30%.

Le salaire minimum dans cette catégorie, pour les leads, est de 12600 euros, et au maximum de 75000 euros. En-dehors des leads, il est au minimum de 8000 euros, et maximum de 34500 euros.

Année	2003	2002	2001	2000	1999
Salaire brut	27167	26023	25944	26151	24813
Variation	+4%	0%	-1%	+5%	

## ▪ Producers

Il y a eu peu de réponses dans cette catégorie, ce n'est donc pas forcément représentatif. Cependant il y a également peu de postes de ce type. Le salaire moyen est à 39441 euros bruts annuels (2660 euros nets mensuels), soit le plus élevé par catégories. Après des variations très importantes en 2000 et 2001, la hausse des salaires devient plus raisonnable pour les personnes concernées. Avec 14% de taux de chômage, on peut supposer (malgré fait du faible nombre de répondants) qu'il reste dans la moyenne du secteur.

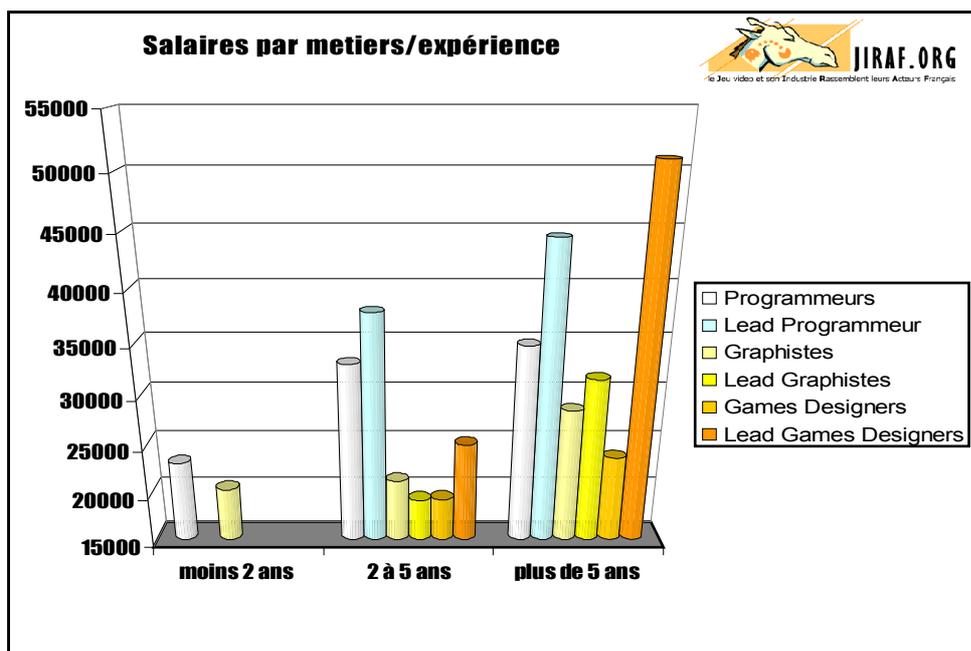
Le salaire minimum dans cette catégorie est de 30900 euros, et au maximum de 46000 euros.

Année	2003	2002	2001	2000	1999
<b>Salaire brut</b>	39441	37614	35542	30657	25857
<b>Variation</b>	+5%	+6%	+16%	+19%	

## ▪ Testeurs (QA)

Il y a là aussi peu de réponses, mais les résultats sont intéressants pour les aspirants développeurs de jeux vidéo. C'est en effet une porte d'entrée du secteur. Les résultats donnés ici ne concernent donc que les testeurs, et pas les leads. Le salaire moyen est à 17200 euros bruts annuels (1160 euros nets mensuels), ce qui est assez logiquement très bas. La hausse spectaculaire de 2003 permet tout de même un important rattrapage.

Année	2003	2002	2001	2000	1999
<b>Salaire brut</b>	17200	13000	13333	12333	10500
<b>Variation</b>	+32%	-2%	+8%	+17%	



## Salaire et évolution par niveau d'expérience

### ▪ Moins de deux ans d'expérience

Il est bien question ici d'expérience totale, c'est à dire le temps depuis lequel la personne travaille dans le jeu vidéo, quel que soit le poste ou la société.

Les plus récemment arrivés dans la production de jeu vidéo sont finalement peu touchés par le chômage, avec un taux de 10%, ce qui est logique puisque c'est souvent leur premier emploi, et qu'ils n'ont pas encore eu à changer de société. Leur salaire moyen avait beaucoup régressé jusqu'à l'an dernier, malgré l'augmentation significative en 2003, il a à peine rattrapé le retard. Hors inflation, le premier salaire n'a quasiment pas évolué, autour de 21800 euros bruts annuels (soit moins de 1500 nets mensuels).

Année	2003	2002	2001	2000	1999
<b>Salaire brut</b>	21809	17758	17955	18300	20800
<b>Variation</b>	+23%	-1%	-2%	-12%	

### ▪ De deux à cinq ans d'expérience

Ce groupe a été plutôt favorisé, avec une évolution salariale toujours supérieure à la moyenne, et de 9% par an sur quatre ans. On évolue vers des postes plus intéressants et avec plus de responsabilités, ou on change de société, avec une meilleure situation. Le salaire moyen, à 30105 euros bruts annuels (un peu plus de 2000 euros nets mensuels), marque une très nette progression par rapport au groupe précédent. Le taux de chômage, à 13%, est dans la moyenne.

Année	2003	2002	2001	2000	1999
<b>Salaire brut</b>	30105	26860	25846	23328	22166
<b>Variation</b>	+12%	+4%	+11%	+5%	

### ▪ De six à dix ans d'expérience

Ce groupe a été le plus défavorisé l'année précédente, et la variation des salaires a même chuté d'année en année. Avec 32590 euros bruts annuels (2200 euros nets mensuels), la variation par rapport au groupe précédent est bien moins marquée. Le chômage est le plus fort, avec 17% : beaucoup de sociétés assez anciennes ont disparu en 2002 et 2003, entraînant avec elles des gens qualifiés.

Année	2003	2002	2001	2000	1999
<b>Salaire brut</b>	32590	33826	31547	28215	25586
<b>Variation</b>	-4%	+7%	+12%	+10%	

### ▪ Plus de dix ans d'expérience

Il y a ici très peu de réponses, nous avons encore peu de vétérans en France, soit ils se sont expatriés.

## **Ancienneté et expérience**

La structure de **l'ancienneté** dans une société donnée reflète la volatilité de notre industrie. Près du tiers des répondants sont depuis un an ou moins dans la société qui les emploie (ou les employait). Un cinquième est employé par la même société depuis moins de deux ans, et un autre cinquième depuis moins de trois ans. Il y a donc bien une très grande mobilité (parfois subie), ceci dit la moitié est dans la même entreprise depuis plus de deux ans.

De même un facteur intéressant est **l'ancienneté dans le poste actuel**. Ici la moitié est depuis un an ou moins dans le poste qu'il occupe ou occupait avant le chômage. On a ensuite un gros cinquième qui a le même poste depuis moins de deux ans, et un autre cinquième depuis moins de trois ans. Il est donc assez facile de changer de poste au sein d'une société, puisque l'ancienneté au poste est globalement bien plus faible que l'ancienneté à l'entreprise.

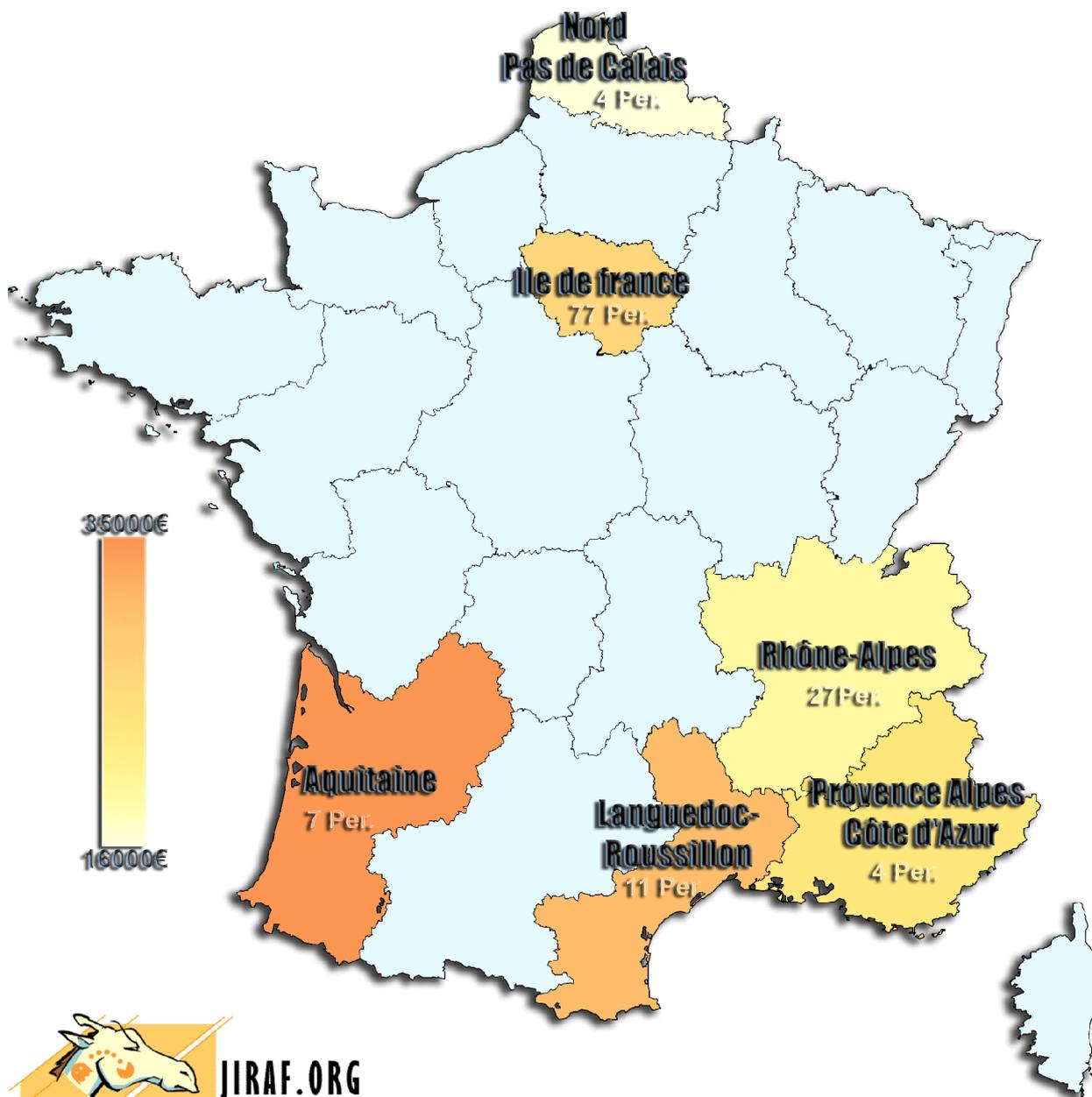
Les **titres publiés** sont probablement le meilleur reflet de l'expérience acquise : vivre une production de bout en bout est le seul moyen d'appréhender toute la difficulté du développement de jeux vidéo. Une personne sur six n'a pas encore publié de jeu, la moitié étant pourtant depuis plus d'un an dans leur société - mais au vu de la durée d'une production, ce n'est pas forcément gênant pour la carrière. Un peu plus d'une sur six a publié un seul titre, là encore, une bonne moitié est depuis plus d'un an en poste. La tranche la plus large, un bon tiers, a publié entre deux et quatre projets. Pour la tranche de cinq à sept jeux, on retombe à une sur six. Plus d'une dizaine de répondants ont plus de dix projets au compteur : ils sont presque tous en édition, et dans des postes "indirects", du type marketing, production, QA, ou musique, ce qui permet de passer d'un projet à l'autre très rapidement. Parmi les gens les plus expérimentés, 38% déclarent avoir travaillé sur cinq titres ou plus. Parmi ceux là, la moitié n'a pas vu tous leurs projets aboutir. Ceci inclus les projets en cours, bien sûr, mais ceci démontre également une vision de la mortalité importante des productions.



# JIRAF.ORG

le Jeu video et son Industrie Rassemblent leurs Acteurs Français

## La situation par région



# JIRAF.ORG

le Jeu video et son Industrie Rassemblent leurs Acteurs Français

L'association Loi 1901 **JIRAF** (le Jeu vidéo et son Industrie Rassemblent leurs Acteurs Français) se compose de professionnels du jeu vidéo français, associés à titre individuel pour aider au développement bénéfique et durable de ce secteur, et pour informer et sensibiliser l'opinion publique et les médias tant sur les réalités de ces métiers que sur le potentiel de ce support de création. Site WEB : <http://www.jiraf.org>, Contact : [president@jiraf.org](mailto:president@jiraf.org)

- **Ile-de-France (77 Per.)**

C'est toujours le coeur de l'industrie, avec plus de la moitié des réponses. Le salaire moyen, à 30358 euros bruts annuels (2050 nets mensuels), est seulement 5% au-delà de la moyenne, ce qui ne compense pas la différence de coût de vie. On remarque aussi un taux de chômage élevé, à 16%.

- **Rhône-Alpes (27 Per.)**

La deuxième région, avec un cinquième des réponses, a un salaire bien plus bas, à 25592 euros bruts annuels (1700 nets mensuels). C'est donc bien en dessous de la moyenne, mais le taux de chômage est également très faible, à seulement 7%.

- **Languedoc-Roussillon (11 Per.)**

Cette région apparaît probablement surreprésentée, avec 7% des réponses, d'autant plus qu'aucun ne se déclare chômeur. Le salaire moyen est également supérieur à Paris, avec 30464 euros bruts mensuels.

- **Aquitaine (7 Per.)**

Les réponses sont peu nombreuses ici, mais nous observons étonnamment un salaire très élevé, avec une moyenne de 34293 euros, près de 20% au-dessus de la moyenne.

- **Nord-Pas-de-Calais (4 Per.)**

Les salaires déclarés ici semblent très faibles, avec 16333 euros. Il y a peu de réponses, uniquement de juniors, ce qui laisse supposer qu'ils proviennent du même studio.

- **Provence Alpes Côte d'Azur (4 Per.)**

Là aussi peu de réponses, et un salaire moyen plus raisonnable de 27750 euros.

## La situation par niveau d'études

### ▪ Niveau bac ou avant

Chaque niveau est bien représenté et permet une bonne image de la situation. Ici près d'un cinquième des répondants ont ce niveau, ce qui ne les empêche pas d'avoir un salaire moyen supérieur à la moyenne, avec 29483 euros bruts annuels (2000 nets mensuels). Cependant le taux de chômage ravage ici, avec 30%, et il ne touche pas uniquement les plus jeunes.

### ▪ Niveau BTS

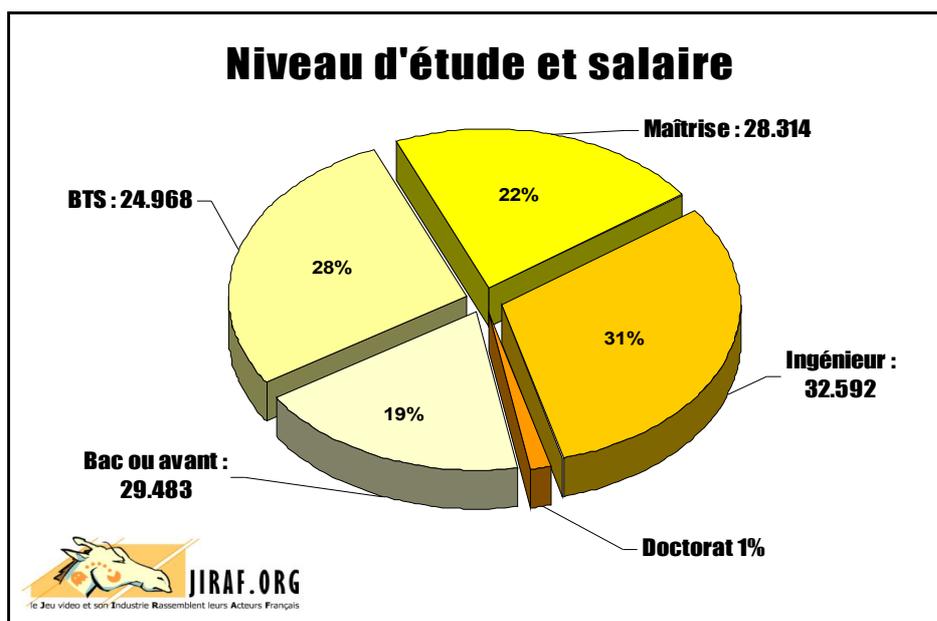
Plus du quart des répondants sont de niveau BTS. Leur salaire est le plus bas, avec 24968 euros bruts annuels (1700 nets mensuels). La moyenne d'age est ici de 27 ans, ce sont les plus jeunes de l'ensemble.

### ▪ Niveau maîtrise

A nouveau un cinquième des répondants pour ce niveau, dont le salaire est proche de la moyenne : 28314 euros bruts annuels (1900 nets mensuels).

### ▪ Niveau ingénieur

Les ingénieurs sont les plus nombreux dans le secteur, avec près du tiers des réponses. Ils cumulent tous les avantages, avec un taux de chômage extrêmement bas de 4%, et un salaire bien au-delà de la moyenne, à 32592 euros bruts annuels (2200 nets mensuels).





# JIRAF.ORG

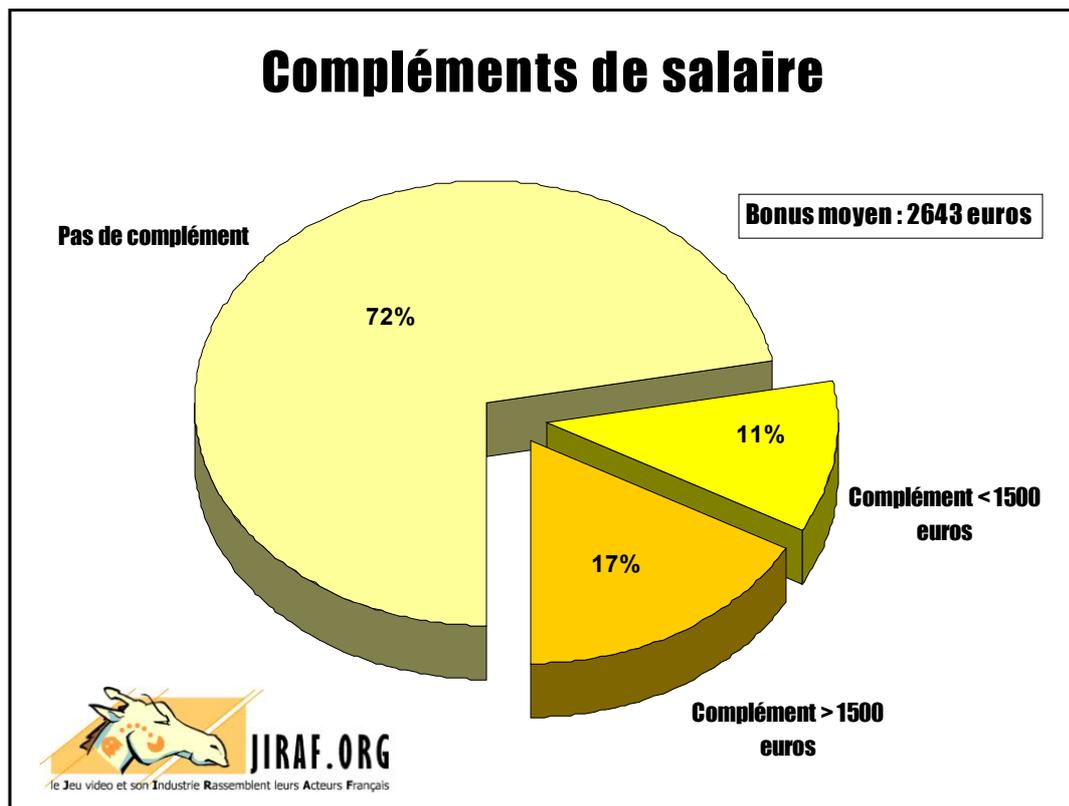
le Jeu video et son Industrie Rassemblent leurs Acteurs Français

## **Les compléments de salaire et avantages**

Près des trois quarts des répondants déclarent ne recevoir aucun bonus au-delà du salaire fixe. C'est exactement la situation inverse de celle aux Etats-Unis. De plus 11% déclarent un bonus annuel inférieur à 1500 euros, soit seulement 5% du salaire.

Pour ceux qui ont des formes salariales supplémentaires, le plus commun est le bonus par projet, puis l'intéressement. Loin derrière, on trouve à égalité le bonus annuel et les stock-options, puis les royalties, pour quelques uns. Seul un tiers déclare avoir plusieurs sources de complément de salaire. On note également que les stock-options apparaissent bien plus souvent dans les avantages proposés par la société : il est donc plutôt rare d'en bénéficier, même si un programme existe.

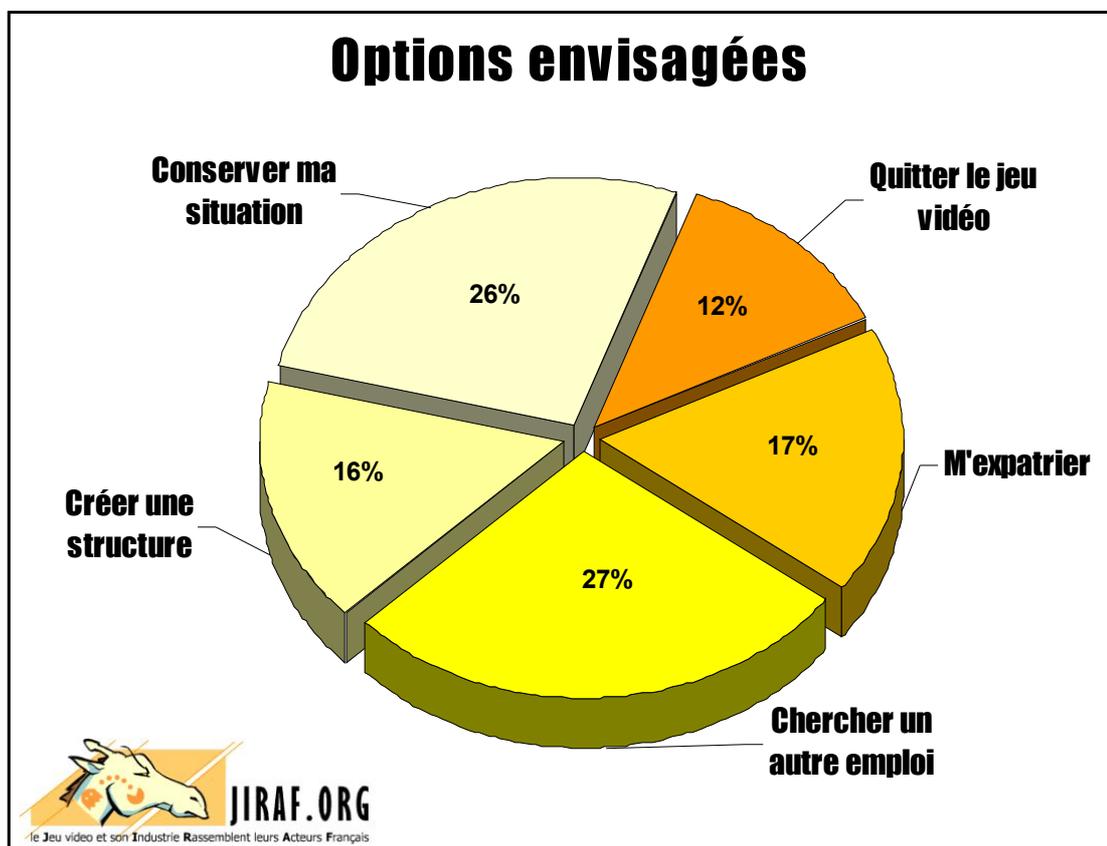
Pour les avantages offerts par la société, le plus fréquent est de très loin la mutuelle, pour la moitié des réponses. Vient ensuite la ludothèque, pour un quart seulement, un chiffre surprenant au vu de l'importance d'un tel outil de travail. Les soirées/sorties/voyages, et réductions CE viennent ensuite, et très peu (un sur dix) bénéficient d'un club de sport.

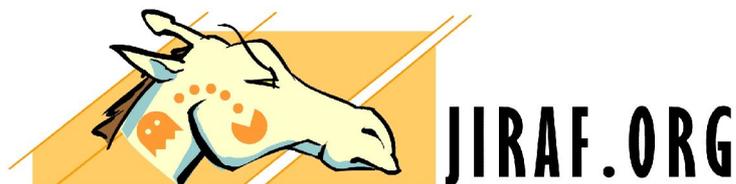


## Vision de la situation

En pensant à leur **situation professionnelle**, près des trois quarts l'estiment précaire ou instable, avec seulement 5% pour qui elle est confortable : l'opinion est donc très négative. De même pour le salaire, 58% l'estiment dévalorisant ou très dévalorisant, ce qui est plus équilibré mais reste négatif. Par contre, la situation sociale au sein de leur société est vue comme à l'équilibre en moyenne. Enfin, en regardant les perspectives professionnelles, 61% se déclarent optimistes, ce qui est plutôt encourageant, et ce malgré une vision pessimiste du présent.

Face à cette vision du marché, les principales **options envisagées** consistent à chercher un autre emploi dans le secteur, ou conserver son poste actuel. A elles deux, ces options retiennent plus de la moitié des suffrages. Il y a donc bien moins de votes pour les autres choix, mais ceux-ci sont également bien plus engageants : une personne sur six envisage de s'expatrier, ou de créer sa propre structure. Et finalement, à peine plus d'une sur dix veut quitter le jeu vidéo, la passion reste donc la plus forte.





le Jeu video et son Industrie Rassemblent leurs Acteurs Français

### **En conclusion...**

Grâce au nombre et à la qualité des réponses reçues, nous disposons pour la première fois d'une bonne image de la situation salariale et professionnelle en France. Elle souligne les écarts que tout le monde pouvait imaginer, entre graphistes et programmeurs, ou entre juniors et seniors, de même que le grand creux de 2002. Il y a également beaucoup d'enseignements, comme le nombre de professionnels ayant une faible qualification, mais un salaire plutôt bon. Des perspectives sont aussi mises en avant : très peu de compléments de salaire sont attribués par exemple. Face à une industrie qui sort à peine de la tourmente dans notre pays, et malgré un grand nombre de chômeurs, les développeurs français semblent regarder l'avenir avec espoir.

Nous vous invitons à comparer les résultats de l'étude à celle de Gamasutra, à cette adresse : [http://www.gamasutra.com/features/20040211/olsen\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20040211/olsen_01.shtml)

Encore merci aux participants, nous donnons rendez-vous à tous les professionnels français l'année prochaine pour l'étude 2004 !



*Etude effectuée par Fabrice Cambounet et Nicolas Perret pour JIRAF.*

#### **Références :**

Rapport Fries : <http://www.telecom.gouv.fr/documents/rapportfries.pdf>

Rapport Le Diberder : <http://www.culture.gouv.fr/culture/editions/r-devc/dc139.pdf>

Salaire du JV US 2003 (par Gamasutra) : [http://www.gamasutra.com/features/20040211/olsen\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20040211/olsen_01.shtml)