

Economie | Angoulême : le Pôle Image renforce sa branche jeu vidéo



ESA Games et Helios Gaming School s'installeront sur le campus Image Magelis à la rentrée. Elles compléteront l'offre de formation en jeu vidéo d'Angoulême, déjà reconnue à l'international grâce au cursus public de l'Enjmin, en apportant des spécialités liées à la réalité virtuelle et à l'e-sport.

Déjà reconnue à l'international comme capitale de la BD, Angoulême veut désormais s'imposer dans le monde du jeu vidéo. À la rentrée, deux nouvelles écoles ouvriront leurs portes sur le campus Image Magelis : ESA Games, tournée vers le *game design* (la conception d'un jeu, en quelque sorte) et le *game art* (la partie artistique) pour des jeux en réalité virtuelle ; et Helios Gaming School, spécialisée dans l'événementiel et la compétition à haut niveau (e-sport). Elles viendront cohabiter avec le Cnam-Enjmin, la seule école publique de jeu vidéo installée au pied des remparts angoumoisins, et elles accueilleront environ 80 étudiants la première année.

L'enjeu est énorme pour la ville et la Charente. Angoulême, qui a décroché le label Ville Créative de l'Unesco, est déjà reconnue pour son implication dans le domaine de la bande dessinée. Depuis quelques années, le Pôle Image Magelis a également développé le secteur de l'animation et des arts visuels en ouvrant des formations en dessin, vidéo, design, cinéma d'animation... Au total, douze écoles composent actuellement ce campus de l'image, formant près de 1500 étudiants par an.

Aujourd'hui, Magelis veut aller encore plus loin en s'ouvrant au monde du jeu vidéo, une industrie qui ne connaît pas la crise et qui pèse aujourd'hui près de 165 milliards de dollars à l'international, dont 4,8 milliards d'euros pour la France seule. Avec l'arrivée de la fibre, la démocratisation des jeux mobiles et du cloud gaming, qui permet de jouer sur n'importe quel support à tout moment, le secteur est en plein boom économique.

Un phénomène dopé par les confinements

Concrètement, ESA Games et Helios Gaming School compléteront l'offre déjà présente à Angoulême. L'Enjmin dispense en effet des formations très larges sur la création de jeu vidéo, allant de la programmation à l'animation en passant par le graphisme et le marketing. ESA Games abordera le jeu en réalité virtuelle et en réalité augmentée, avec une formation obligatoire en art.

Quant à Helios Gaming School, elle se concentrera sur l'aspect compétitif du jeu vidéo. Les étudiants pourront

s'entraîner pour espérer rejoindre une équipe et jouer en compétition de haut niveau, mais aussi suivre une formation sur l'événementiel, à savoir l'organisation de compétitions, le commentaire de matchs ou encore la logistique et la communication, pour leur assurer un avenir hors compétition.

Si l'e-sport est relativement récent, il suscite un énorme engouement chez les joueurs, dont les plus doués réussissent à en vivre, mais aussi chez les spectateurs qui suivent les compétitions officielles en ligne. Le phénomène est comparable au monde du sport, mais les confinements l'ont largement favorisé alors que les matchs de football et autres rencontres étaient suspendus.

Difficile pour Angoulême de passer à côté de cette opportunité, en particulier au moment où elle candidate au titre de Capitale française de la Culture. Mais si ce titre devait lui échapper, elle renforcerait quand même sa place de cœur des arts audiovisuels en France.

Julien Bonnet

Crédit Photo : Julien Bonnet
Publié sur aqui.fr le 04/02/2021
[Url de cet article](#)