

Jeux vidéo : un secteur qui recrute mais où il faut être mobile

Du bac à bac + 8, la filière Laval 3D interactive propose des formations dédiées à la création de médias interactifs numériques. « **Dans le secteur du jeu vidéo, les étudiants sortis de chez nous il y a dix ans se retrouvent maintenant à des postes clés** », assure Érik Geslin. Titulaire d'une thèse de doctorat en génie industriel, c'est l'un des responsables de la filière. Laval 3Di est née en 2013 de l'union entre l'Université catholique de l'Ouest et l'École nationale supérieure des Arts et métiers (Ensam). Aupara-

vant, chacune dispensait des formations de son côté.

Une fois diplômée, la majeure partie des étudiants issus de Laval 3Di ne se retrouve cependant pas dans le domaine des jeux vidéo. Les studios de développement de réalité virtuelle, ou encore le secteur du design graphique, ouvrent aussi grand leurs bras aux diplômés lavallois, une bonne centaine chaque année. « **Avec Laval 3Di, nous orientons notamment les formations sur l'interactivité et l'immersion. Ce sont les**

deux axes de la réalité virtuelle », indique le professeur.

Dans ce secteur, il y a du travail. Mais à une condition : celle d'être mobile. Lyon, Paris, le Canada, le Japon, l'Allemagne... « **Notre filière est très favorablement connue par les studios qui développent des jeux vidéo** », indique Érik Geslin. Et pas les moindres : Eidos, Ubisoft, Rockstar Games. Paradoxalement Laval 3Di souffrirait davantage d'un déficit de notoriété sous nos latitudes régionales.



Érik Geslin, l'un des responsables de la filière Laval 3Di.