

## Nouveau // L'ESMA ouvre sa formation en jeu vidéo à Bordeaux !

*Dès la rentrée 2025, l'école ESMA inaugurera le Cycle Professionnel Jeu Vidéo sur le campus de Bordeaux. Forte de son expérience et de son succès dans les campus de Rennes, Montpellier et Toulouse, cette formation répond à une demande croissante dans un secteur en pleine expansion, avec des perspectives professionnelles nombreuses et variées.*



### Bordeaux : une place forte dans les Industries Culturelles et Créatives

---

Le choix de la ville de Bordeaux, reconnue pour son dynamisme culturel et économique, n'est pas un hasard pour le lancement du Cycle Professionnel Jeu Vidéo de l'ESMA.

En effet, Bordeaux s'est affirmée ces dernières années comme un hub incontournable pour les Industries Culturelle et Créatives. La métropole accueille déjà des studios de jeux vidéo, des entreprises spécialisées dans les technologies immersives, et des événements dédiés au numérique, comme la Bordeaux Geekfest. Dans ce cadre, l'ESMA entend renforcer ce tissu créatif en apportant une expertise reconnue et en formant les futurs talents locaux en proposant cette formation.

La décision d'implanter cette formation à Bordeaux est également motivée par l'évolution rapide des métiers du jeu vidéo ; Ce secteur qui consolide sa place parmi les industries créatives majeures, se réinvente pour répondre aux nouvelles attentes technologiques, économiques et sociales.

« Nos écoles couvrent tout le champ des industries culturelles et créatives et l'implantation du jeu vidéo à Bordeaux vient compléter logiquement le panel de formations que propose l'ESMA. » explique Isabelle Teissedre, Directrice générale adjointe pédagogie.

### La « gamification », une révolution industrielle

---

L'impact du jeu vidéo va bien au-delà des consoles et des écrans. De plus en plus d'entreprises, dans des secteurs aussi variés que la santé, l'éducation, le marketing ou encore la formation professionnelle, adoptent les mécanismes du jeu pour engager leurs publics. Cette *gamification* répond à une demande croissante pour des expériences interactives et immersives dans divers secteurs tels que :

- **La santé** : des applications gamifiées sont utilisées pour accompagner les patients dans leur rééducation ou pour former les professionnels de manière ludique.
- **Le marketing** : les marques exploitent les mécanismes du jeu pour fidéliser leurs clients et enrichir leur expérience, à l'image de campagnes interactives conçues comme des jeux.
- **L'éducation et la formation** : des serious games permettent d'apprendre de façon engageante, comme des simulations pour les pilotes ou des applications pour l'apprentissage des langues.

Ces évolutions ouvrent de nouvelles perspectives pour les étudiants de l'ESMA, qui pourront non seulement travailler dans les studios de jeux vidéo traditionnels, mais aussi dans des entreprises diversifiées en quête d'innovations interactives.

## **L'ESMA jeu vidéo : des opportunités professionnelles multiples**

---

L'essor des technologies comme la réalité virtuelle, la réalité augmentée et les jeux en ligne « multijoueur » offre encore plus de débouchés pour les jeunes diplômés.

En tant que pionnière dans l'enseignement des métiers artistiques, l'ESMA s'assure que ses étudiants soient prêts à s'adapter aux tendances émergentes et doués de compétences pour répondre aux demandes du marché.

Depuis sa création, l'ESMA s'est bâti une solide réputation grâce à la qualité de ses formations et à l'accompagnement personnalisé de ses étudiants. Les enseignants, issus du milieu professionnel, partagent leur savoir-faire et leurs expériences, assurant ainsi une formation à la pointe des exigences de l'industrie.

Force est de constater que les projets développés par les étudiants de l'ESMA sont régulièrement mis en avant lors de festivals et récompensés. Ces distinctions attestent de l'excellence du programme et de la créativité des étudiants, qui se démarquent par leur capacité à innover.

Aussi, avec des partenariats solides dans le secteur du jeu vidéo et des arts numériques grâce à son réseau professionnel étendu, l'ESMA offre à ses étudiants des opportunités inégalées pour intégrer des entreprises renommées à l'international.

Le Campus Créatif de Bordeaux regroupe 2 écoles et plusieurs formations :

L'[ESMA](#), référence de l'animation 3D/effets spéciaux, du jeu vidéo,

[CinéCréatis](#), l'école de cinéma audiovisuel, live action.

Les formations de l'ESMA sont délivrées au campus créatif

**2 Parvis Gattebourse à Bordeaux**

---

**Si vous souhaitez réaliser un portrait, une interview d'un étudiant ou de l'équipe pédagogique de l'école, nous nous tenons à votre entière disposition pour organiser et relayer votre demande.**

**Merci de bien vouloir contacter :**

### **Contacts**

Clarisse Mazellier

Responsable des relations presse

[c.mazellier@ecolescreatives.com](mailto:c.mazellier@ecolescreatives.com)

06 66 70 99 78 / 04 99 23 34 38