

## Formation jeux vidéo : 1001 voies

**Formation. Karl Fayeton a ouvert l'an dernier une école de jeux vidéo à Narbonne, nommée Oxo. Il prépare la deuxième rentrée avec des projets plein la tête.**

L'école de jeux vidéo, OXO, s'apprête à faire sa deuxième rentrée à Narbonne . À son initiative, Karl Fayeton (au centre de la photo), qui a cumulé 11 ans d'expérience en tant que designer de jeu et neuf ans dans l'enseignement notamment à Montpellier.

« J'ai enseigné dans cinq écoles différentes avant de créer ma propre structure. J'ai travaillé au sein de grands groupes d'enseignement privé mais je me suis rendu compte que j'avais atteint un plafond, on ne me donnait pas la possibilité de faire plus pour mes étudiants. En outre, le système mis généralement en place consiste à avoir des classes très remplies en première année pour ne sélectionner qu'une dizaine d'étudiants au final et ainsi délaiser tous les autres, ne me convenait pas. De fait, je veux me limiter à 16 élèves par classe pour offrir un meilleur accompagnement » , pointe le directeur de l'école.

OXO propose une année de prépa suivie d'un bachelor. « Les étudiants découvrent d'abord tous les métiers, à savoir le code, le graphisme, la conception sonore (sound design),etc., pour avoir une vision globale avant de se spécialiser. Souvent, il faut choisir sa spécialisation dès le début, ce qui me paraît incohérent et à mon époque, il n'existait pas de passerelles. Nous proposons aussi qu'un seul stage en entreprise d'une durée de quatre à six mois à la fin du cursus, ce qui évite le stress de la recherche d'entreprise chaque année. Nous développons actuellement des partenariats avec des sociétés audiovisuelles, des boîtes de communication, des cabinets d'architecture, etc., entre Carcassonne, Narbonne et Perpignan. Nous élargissons également notre réseau d'intervenants professionnels qui seront au nombre de sept cette année. »

Quid des débouchés pour les étudiants qui se lancent dans le monde du média interactif numérique ?

« Les débouchés sont vastes et concernent tout ce qui touche à l'interactivité. Les diplômés peuvent intégrer des studios de jeux vidéo qui sont essentiellement concentrés à Paris, Lyon, Bordeaux et Montpellier, qui est le 2epôle français dédié à cet univers, mais ils peuvent également créer leur propre structure. Nous aimerions les accompagner dans ce sens et voir fleurir de nouveaux studios sur le territoire occitan. Ils peuvent également rejoindre des milieux connexes, comme des bureaux d'architectes pour réaliser des plans de bâtiment, des lieux culturels en vue de préparer des visites vir-

tuelles, des sociétés de production qui réalisent des films en réalité virtuelle, etc. Là où il y a des besoins en 3D et du développement d'application mobile. L'univers du jeu vidéo est la synthèse des sciences et des arts. Cela exige la sensibilité d'un artiste et la rigueur d'un ingénieur », détaille Karl Fayeton.

Cette année, huit nouveaux étudiants renforcent les rangs de l'école, ce qui porte le nombre total à 15. « Nous avons des profils variés. Des bacheliers, des jeunes recruchés par le système scolaire, des personnes en reconversion, etc. La première promotion comptait une fille, cette année, nous en aurons trois de plus. La part des femmes est encore faible dans ce milieu bien qu'elle progresse doucement mais surtout elle est sous-représentée à des postes à responsabilité. Beaucoup de freins sont encore à lever. »

Parmi ses objectifs, le directeur souhaite faire reconnaître sa formation par l'État (RNCP) « mais il faut attendre que les premiers élèves soient diplômés », en vue de rendre l'école plus visible. « Cela permettra également de débloquer des aides publiques afin de rendre la formation plus accessible à un public défavorisé ou à des étudiants sans moyens financiers », conclut Karl Fayeton. Il envisage aussi de pousser les murs de l'école, laquelle est actuellement installée au sein de la pépinière du Grand Narbonne gérée par BGE



<https://gazette-du-midi.fr/local/cache-vignettes/L1200xH630/ed28e5284906983aa90dc736ad354b-168f3.jpg?1693206741>

(Crédit : DR)

