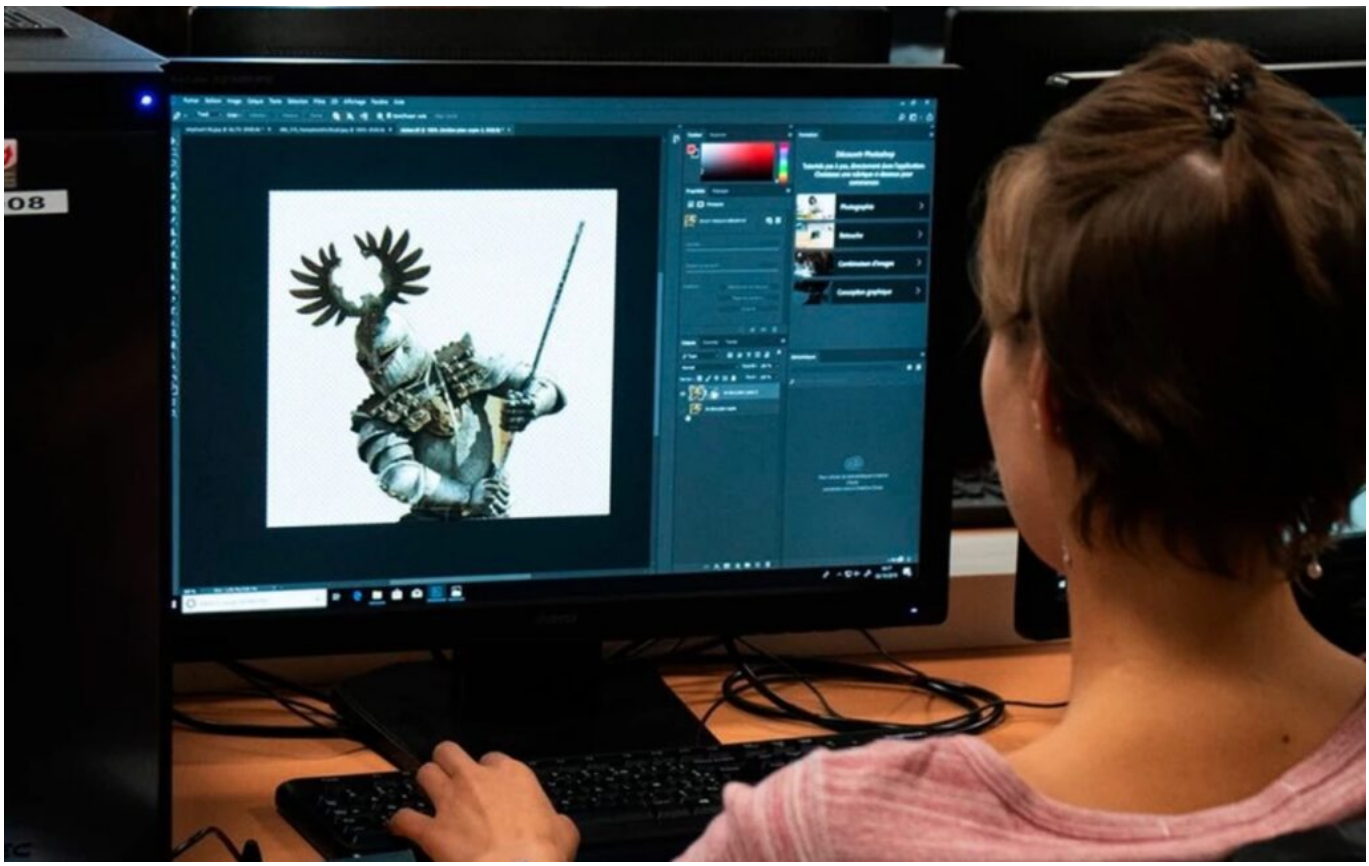
Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026

(Vidéo) Avignon : l'École des Nouvelles Images organise une journée portes ouvertes



Ce samedi 15 mars, l'École des Nouvelles Images, située à Avignon, ouvre ses portes au public. L'occasion de découvrir l'école et ses différents cursus.

Ce samedi, le public pourra franchir les portes de l'École des Nouvelles Images afin d'en apprendre plus sur les domaines du cinéma d'animation en 2D et en 3D, mais aussi des jeux vidéos.

Devenue une référence en France et dans le monde, avec des projets étudiants récompensés à plusieurs reprises et nommés dans des compétitions prestigieuses comme les Oscars, cette école avignonnaise propose des cursus avec à la clef des diplômes universitaires : Licence Pro (Bac+3) et Master (Bac+5) contrôlés par l'État, et en partenariat avec Avignon Université.

Cette journée portes ouvertes sera aussi l'occasion de rencontrer et d'échanger avec les étudiants, l'équipe pédagogique, ainsi que les parents d'élèves afin de s'imprégner de l'ambiance qu'offre

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026

l'établissement.

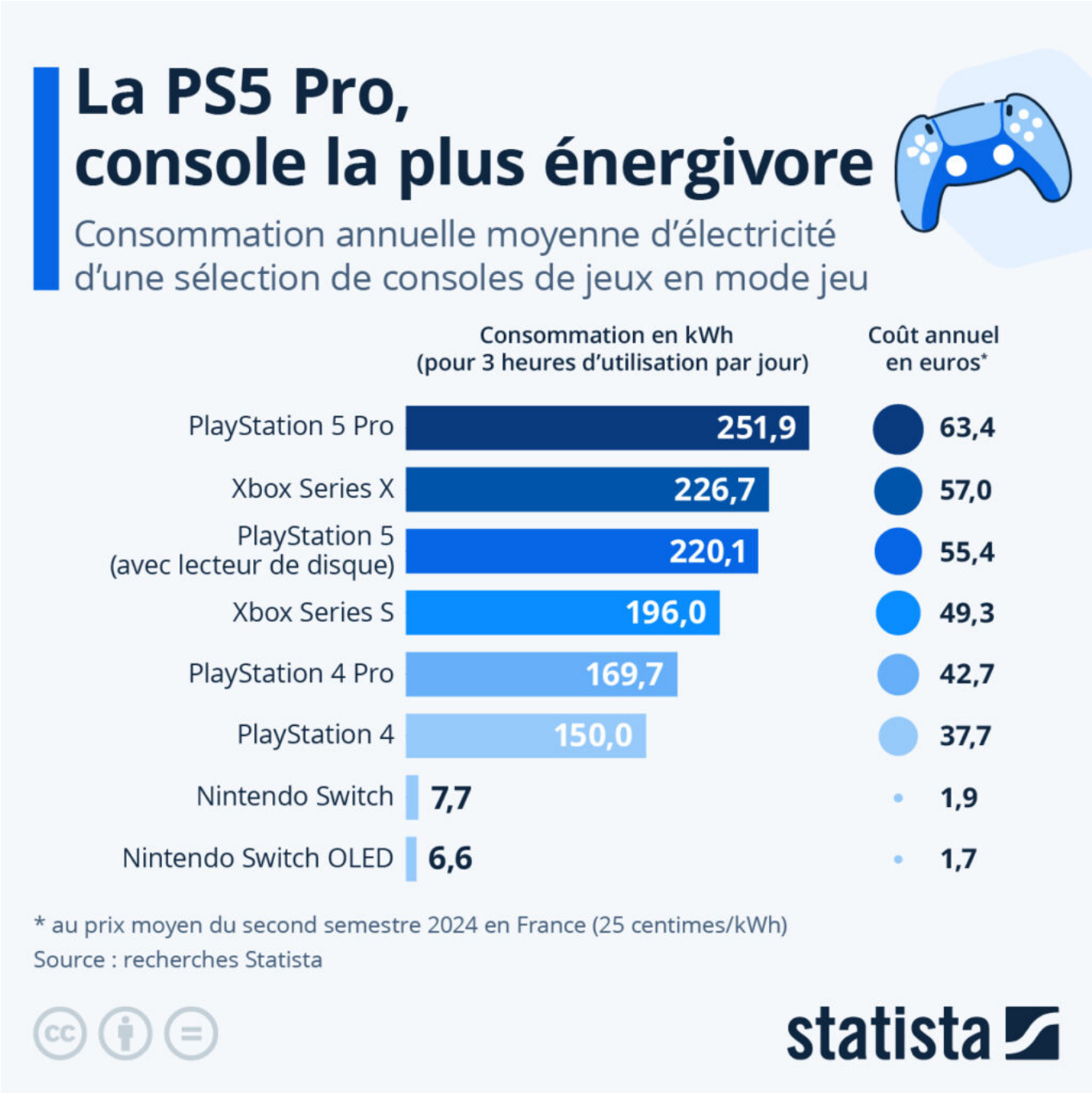
Inscription en ligne.
Samedi 15 mars. De 9h30 à 17h. École des Nouvelles Images. 11 Avenue des Sources. Avignon.

---

30 ans de la PlayStation : La PS5 Pro, console la plus énergivore

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026



La PlayStation, la célèbre console de jeux vidéo du géant japonais de l'électronique Sony, fête ses 30 ans. Lancée au japon le 3 décembre 1994 et produite jusqu'en 2006, la première version de la PlayStation a été vendue à plus de 102 millions d'exemplaires, et sa petite sœur, la PlayStation 2, reste aujourd'hui la console la plus vendue au monde, avec 160 millions d'exemplaires écoulés depuis sa sortie en 2000 à l'arrêt de sa commercialisation.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026

Comme le révèle notre infographie, l'itération la plus récente de l'iconique console de Sony, la PlayStation 5 Pro, est cependant la console la plus énergivore actuellement sur le marché. À raison de trois heures d'utilisation par jour (en mode jeu), elle consomme près de 252 kilowattheures par an, ce qui correspond à un coût annuel d'un peu plus de 60 euros (au prix moyen de l'électricité au deuxième semestre 2024 en France). La Xbox Series X atteint quant à elle environ 227 kilowattheures pour la même utilisation.

À l'inverse, la console hybride de Nintendo, la Nintendo Switch, et sa version améliorée, la Nintendo Switch OLED, sont peu gourmandes en électricité. Elles ne consomment annuellement que 7,7 et 6,6 kWh d'électricité, respectivement, pour trois heures d'utilisation quotidienne, et coûteraient ainsi aux joueurs français un peu moins de 2 euros par an.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026



Quelles sont les consoles de jeux vidéo les plus vendues de tous les temps ?
Nintendo a vendu 146 millions d'unités de sa console de jeu hybride Nintendo Switch, depuis sa sortie en 2017 jusqu'à fin septembre 2024, selon les derniers chiffres officiels communiqués par l'entreprise. Après sept ans de commercialisation, la Switch est non seulement la console la plus vendue de tous les temps chez Nintendo, mais elle s'est également hissée à la deuxième place du classement de tous les

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026

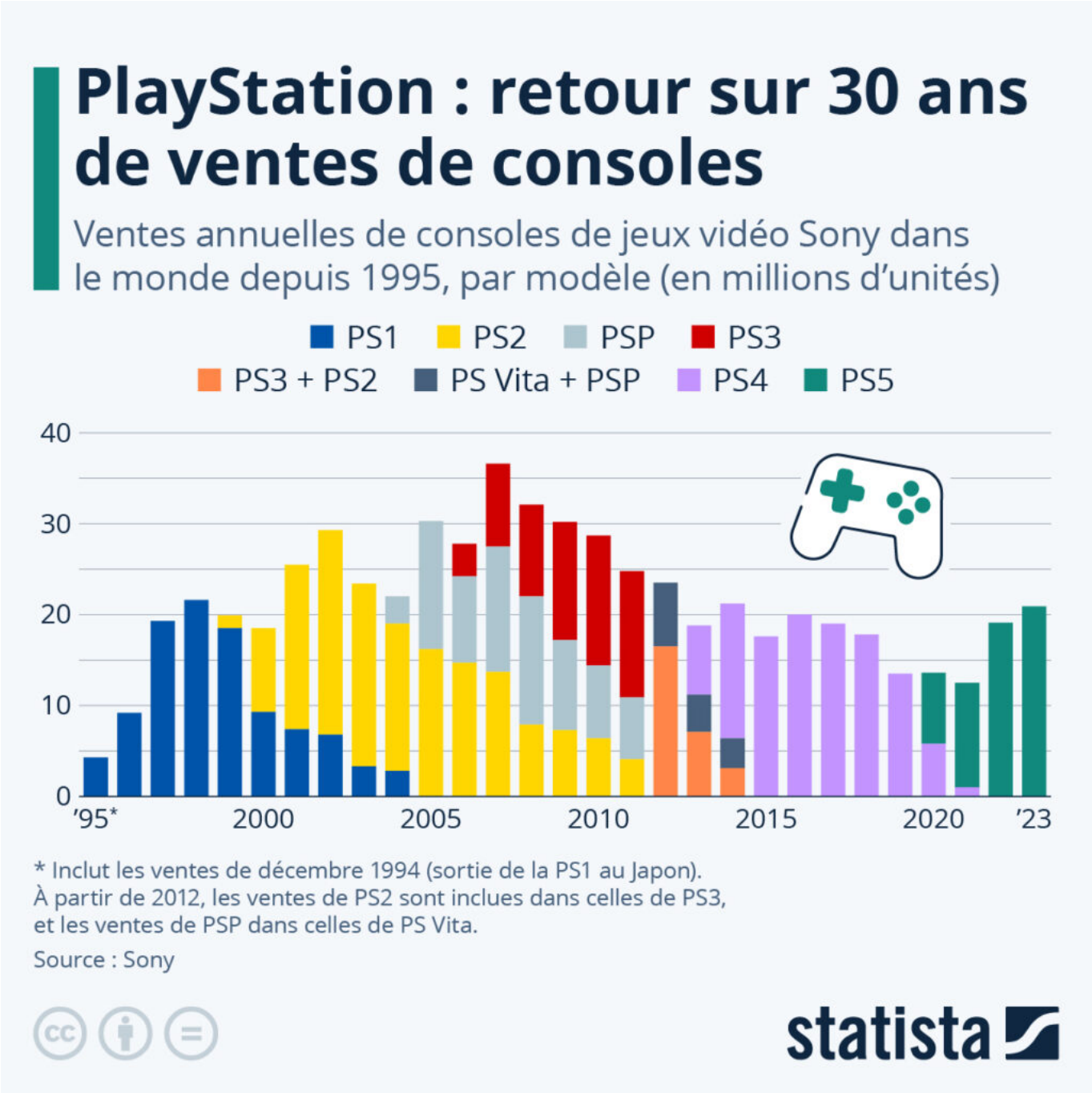
constructeurs. Alors que sa fin de vie approche, le PDG de Nintendo, Shuntaro Furukawa, a affirmé que la console qui doit prendre le relai sera annoncée avant la fin de l'exercice fiscal de la firme japonaise, à savoir avant le 31 mars 2025, pour une sortie après cette date.

Reste à savoir si la Switch pourra dépasser la PlayStation 2, qui trône toujours en tête du classement, avec environ 160 millions de consoles vendues sur l'ensemble de son cycle de vie, selon les chiffres révisés publiés par Sony à l'occasion du 30e anniversaire de la PlayStation en décembre. La Switch aurait besoin d'écouler plus de 14 millions d'exemplaires supplémentaires pour passer devant. Nintendo ambitionne de réaliser près de 8 millions de ventes supplémentaires de sa console d'octobre 2024 à mars 2025, mais l'intérêt pour la Switch pourrait ensuite drastiquement baisser, dans l'hypothèse où la sortie de sa successeure serait programmée d'ici fin 2025.

Avec Nintendo, Sony domine le marché des consoles de jeux vidéo depuis plus de deux décennies. Trois de ses consoles PlayStation se classent dans le top 5 des ventes de consoles de salon ou hybrides. La PS4 (117 millions d'unités) et la première PlayStation (102 millions) figurent respectivement au troisième et quatrième rang. Avec la Wii de Nintendo (près de 102 millions), il s'agit des seules autres consoles de salon à avoir dépassé le cap des 100 millions d'exemplaires vendus, comme le détaille notre infographie ci-dessous.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026



Retour sur 30 ans de ventes de consoles

À l'occasion du trentenaire de cette console de jeu iconique, notre infographie revient sur les ventes des différents modèles de PlayStation depuis la sortie de la PS1. On remarque que les ventes unitaires de consoles commercialisées par Sony ont atteint un pic en 2007, soit un an après la sortie de la PS3. Cette année-là, le fabricant japonais d'électronique avait écoulé 36,6 millions de consoles, dont 13,8 millions de

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026

PSP (PlayStation Portable), 13,7 millions de PS2 et 9,1 millions de PS3. Encore à ce jour, la PS2 reste la console de jeu la plus vendue au monde, avec un peu plus de 155 millions d'unités écoulées entre 1999 et 2013.

Après l'échec de sa deuxième console portable, la PS Vita, qui s'était au total vendue à seulement 10 à 15 millions d'unités, Sony a délaissé le marché des consoles portables pour se concentrer sur ses consoles de salon : la PS4, puis la PS5. L'an dernier, le géant technologique nippon a vendu près de 21 millions de PS5, en hausse de 9 % par rapport à 2022, permettant à cette dernière de se hisser au neuvième rang des consoles de salon (ou hybrides) les plus vendues de l'histoire, juste derrière la première Nintendo (NES), qu'elle s'apprête à dépasser cette année.

De Valentine Fourreau et Tristan Gaudiaut pour Statista

La Ville de L'Isle-sur-la-Sorgue célèbre les Journées mondiales du jeu vidéo

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026



Les Journées mondiales du jeu vidéo reviennent ces samedi 23 et dimanche 24 novembre pour une 7e édition à L'Isle-sur-la-Sorgue. Au programme : des jeux sur grand écran, des jeux légendaires, des tournois, des objets de décoration geek, et bien d'autres animations.

Tous les amateurs de jeux vidéos vont se réunir ce week-end à l'espace culturel Les Plâtrières pour les Journées mondiales du jeu vidéo. Il y en aura pour tous les goûts et pour tous les âges. Les nouveaux jeux comme les plus anciens se mêleront pour offrir aux visiteurs une expérience inoubliable.

Sur les deux jours de l'événement, les gamers pourront redécouvrir deux jeux de légende : *Mario Kart* et *Tetris*. Le jeu *Osu*, qui consiste à cliquer en rythme sur des bulles, les faire glisser, ou encore de faire tourner une roue le plus vite possible, sera mis en lumière. Il y aura aussi un espace réservé au rétrogaming avec des consoles comme la Mega Drive, la Super Nintendo et bien d'autres. Dans la zone atomic, les amateurs de jeu pourront découvrir une borne rétro d'Arcade d'Atomic Games en libre accès, les jeux musicaux *Rock Band* et *Pop n music*, une Gameboy Géante, le Jeu *Time crisis*. Une borne *Tetris* géante sera installée pour célébrer les 40 ans du jeu. La ligue PACA de tennis de table proposera une animation en réalité virtuelle de ping-pong. Enfin, les participants pourront découvrir des produits dérivés en provenance du Japon, jeux et consoles rétrogaming, mais aussi objets de décoration geek et des créations réalisées à partir de pièces informatiques recyclées.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026

Le samedi, un tournoi de *FC25* sera organisé le Club Jeunes de 10h à 16h (inscription sur place à partir de 10h). La finale sera diffusée en direct sur grand écran à 16h30. Le public pourra aussi profiter d'une salle avec un simulateur de voiture, une salle avec jeu de basket et tennis, et une salle dédiée au jeu *Wii Sport*. L'Association isloise des Jeux de Simulation, de son côté, proposera une simulation de sports mécaniques et des jeux sur grand écran comme *Street of rage 4*, *Pico Park*, *Brawlhalla* ou *Rocket League*.

Le dimanche, l'association Le Coin des Joueurs organisera des tournois et proposera des jeux sur grand écran toute la journée. Les 40 ans de *Tetris* seront célébrés sur grand écran à 15h. Au même moment, un graff géant sera réalisé sur le thème des jeux vidéos.

Samedi 23 et dimanche 24 novembre. De 10h à 18h. Entrée libre et gratuite. Espace Les Plâtrières. 36 Boulevard Paul Pons. L'Isle-sur-la-Sorgue.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026



SudAnim : l'animation en Région Sud fait son bilan

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026



Mardi 30 mai, SudAnim, l'association des professionnels de l'animation et du jeu vidéo en Région Sud a présenté son bilan de l'année 2022 et ses objectifs pour l'avenir, dont celui de faire de la région Sud une terre d'animation.

C'est au cœur du domaine de la Dragonette à Entraigues-sur-la-Sorgue, lieu dédié aux industries culturelles et créatives, que SudAnim, l'association des professionnels de l'animation et du jeu vidéo, a présenté son bilan 2022 et a rappelé le poids des productions Françaises à l'international. Top 3 mondial en matière de production (2022), un niveau record d'exportations audiovisuelles (2020), un chiffre d'affaires du secteur qui approche 600 M€… L'animation française rayonne à travers le monde et le potentiel pour faire de la Région Sud un haut lieu de l'animation est présent.

Ecoles, formations, sociétés de production, studios, prestataires, savoir-faire… Tous les ingrédients sont là pour faire de la Région Sud un acteur majeur de l'animation. Au total, ce sont 77 œuvres animées qui ont été fabriquées dans la région depuis 2010 et la création du fond d'aide régional, avec une augmentation du rythme de production depuis 2021 (passage de 5 projets par an à 15). Le nombre d'animateurs et animatrices a également augmenté, passant de 30 (2019) à 155 (2021).

> « Notre président s'engage à ne pas vous laisser tomber »
>
> *Michel Bissière, conseiller régional délégué à la création artistique.*

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026

« Minuscule 2 », « Même les Souris vont au Paradis » (nommé aux Césars 2022), « Gus le Chevalier Minus », « Grosha et Mr B. », « L'heure de l'Ourse » (César du meilleur film d'animation court métrage 2021) ou encore « Le nuit des sacs plastiques » (César du meilleur film d'animation court métrage 2020), tous ces projets ont été soutenus par la Région Sud. Région dont le Président, Renaud Muselier, compte continuer de s'investir pour faire du sud une terre d'animation : « C'est un engagement de notre président » a déclaré Michel Bissière, conseiller régional délégué à la création artistique.

SudAnim : promouvoir la filière et la développer

Créée en avril 2021, SudAnim, l'association des professionnels de l'animation, des VFX et du jeu vidéo en Région Sud a pour objectif de structurer, représenter et développer la filière de l'animation dans son ensemble (animation 2D, 3D, stop motion, motion design, etc.). Réparti en 6 collèges (écoles, étudiants, prestataires techniques, sociétés de production, studios d'animation, talents), SudAnim est organisé de manière à représenter l'entièreté du secteur de l'animation et permettre l'écoute de tous ses acteurs.

Lire également – « Carpentras : le studio d'animation Duetto production inaugure ses nouveaux locaux »

Parmi les nouveaux membres de l'association, qui a vu son nombre d'adhésions augmenter de 88% en 2022 : Duetto Production, Circus ou encore la Station Animation. Pour rappel, ces trois studios se sont installés en Vaucluse au cours des deux dernières années. Pour se fournir en main d'œuvres de qualité, ces studios peuvent compter sur l'Ecole des Nouvelles Images, l'école la plus primée au monde et récemment lauréate de l'appel à projet « France 2030 – la grande fabrique de l'image ».

Le rassemblement de ces poids lourds de l'animation fait du bassin de vie avignonnais le troisième grand pôle d'animation de la région derrière Marseille (le plus grand) et Arles (le plus ancien). Ce pôle devrait continuer de s'accroître avec l'arrivée de nouveaux acteurs du secteur sur le territoire : « Nous avons un projet d'installation avec une société canadienne et un projet franco-américain » a déclaré Cathy Fermanian, directrice générale de Vaucluse Provence Attractivité.

Faire de la région une terre d'animation

Actuellement quatrième pôle d'animation en France, derrière la Charente-Maritime, la région Rhône-Alpes et le Nord, la Région Sud ambitionne de rejoindre le podium. Pour ce faire, elle compte s'appuyer sur SudAnim dont l'un des objectifs est de se renforcer en recrutant le plus de membres pour comprendre au mieux les besoins de la filière et apporter les solutions les plus adaptées.

> « L'agglomération considère que l'industrie culturelle et créative est une industrie clé »
>
> *Guy Moureau, vice-président délégué à l'économie.*

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026

Pour l'heure, chaque membre de SudAnim se consacre à ses projets, dont certains ont été dévoilés dans la vidéo de démonstration ci-dessous.

Les grandes nations du jeu vidéo

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026



Le Japon conserve le titre de la plus grande nation de « gamers« . Comme le montre notre graphique, la proportion de joueurs de jeu vidéo dans la population japonaise est l'une des plus élevées au monde et elle devrait continuer à l'être dans les années à venir. Avec un taux de pénétration de 53 % en 2017 et de 58 % en 2022, le Japon occupe toujours la première place devant le Royaume-Uni. D'après les prévisions du Digital Market Outlook de Statista, la part de joueurs dans la population britannique devrait toutefois

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026

dépasser celle des joueurs japonais d'ici à 2027 (70 % contre 67 %).

La Corée du Sud, qui abrite de nombreux joueurs et équipes professionnelles d'e-sport, se classe dans le top 3 mondial, avec un taux de pénétration de 57 % cette année. La France peut également être considérée comme faisant partie des grandes nations du jeu vidéo. Classée dans le top 5 en 2017, elle est aujourd'hui distancée par le Mexique et la Suède, qui comptent plus de 50 % de joueurs en 2022 (contre 45 % en France).

De Claire Villiers pour Statista

Les étudiants de la Game Academy récompensés à l'international



Six étudiants de l'école avignonnaise de jeu vidéo Game Academy viennent d'être récompensés par la plateforme de référence internationale The Rookies pour leurs travaux.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026

La plateforme de référence internationale dans le milieu de la création graphique et vidéoludique The Rookies vient d'attribuer ses récompenses annuelles lors des Rookie Awards 2022, un concours international ouvert aux jeunes créateurs. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que les étudiants de la Game Academy se sont démarqués ! Quatre médailles d'excellence et deux médailles du choix de l'éditeur leur ont été décernées.

L'école, située à Avignon, a donc été reconnue et récompensée pour ses formations de qualité, et ses étudiants pour leur travail et leurs projets effectués avec passion et rigueur. Cela l'inscrit donc comme école de jeux vidéo numéro 1 en Vaucluse.

Les étudiants récompensés

Kevin Chan, étudiant en 3ème année Game Art, a reçu le prix d'excellence pour son 'Characters projects' composé de trois personnages et créatures réalisés durant son cursus. Manon Costa, étudiante en 3ème année Game Art, a également reçu ce prix pour son fan art du jeu vidéo Borderlands 3 effectué en quatre semaines lors de ses partiels. Axel Baldelli, également étudiant Game Art, remporte aussi le prix d'excellence avec son fan art inspiré du jeu vidéo Ratchet and Clank. Rémy Tarraso, étudiant en 3ème année Game Art, s'est également vu recevoir ce prix pour ses environnements 3D réalisés pendant ses études.

Rémy Tarraso, étudiant en 3ème année Game Art remporte le prix du choix de l'éditeur avec son environnement 3D en temps réel dans un style oriental, qu'il a réalisé en quatre semaines lors de ses partiels. Maxime Moerenhout, étudiant en 3ème année Game Art , a également reçu ce prix pour son environnement 3D en temps réel 'Bloodgate', réalisé en quatre semaines pendant ses partiels.

Si ces six jeunes-là ont reçu une récompense, d'autres étudiants de la Game Academy ont également été reconnus talentueux et ont obtenu la Draft Selection. Parmi eux, Mathéo Bertaud avec son 'Student Projects – Year 2022' comprenant des modélisations de personnages, ainsi que Clovis Arnaud avec son 'Game ready Characters' regroupant également des modélisations de personnages.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026



« C'est avec fierté que nous comptons les récompenses internationales reçues par nos étudiants ! Nous remercions l'intégralité de nos étudiants qui ont su faire briller GAME ACADEMY à l'international avec leurs travaux et sommes très fiers du chemin qu'ils parcourrent chaque jour de votre cursus », a annoncé l'école sur Instagram.

Take-Two et Zynga : l'un des plus grands

Ecrit par le 15 novembre 2026

mariages du jeu vidéo

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026



Il s'agit de l'un des plus gros rachats de studio de l'histoire du jeu vidéo. Le 10 janvier 2021, Take-Two

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026

Interactive a annoncé l'acquisition de Zynga pour la somme de 12,7 milliards de dollars. Ce mariage entre l'éditeur du jeu à succès « Grand Theft Auto V » et le créateur de jeux sur smartphone, dont le très populaire « FarmVille », se veut d'être une alliance stratégique pour les deux entreprises. « Combiner l'expertise de Zynga dans les plateformes mobiles (...) avec la force de frappe et la propriété intellectuelle de Take-Two va nous permettre d'aller encore plus loin (...) », a expliqué Frank Gibeau, le directeur général de Zynga. Du côté de Take-Two, ce rachat permettra à la société de trouver de nouveaux leviers de croissance sur le segment le plus lucratif de l'industrie vidéoludique.

Comme le révèlent les dernières données du cabinet spécialisé Newzoo, l'entité nouvellement créée devrait ainsi pouvoir rivaliser avec des géants comme Electronic Arts et Nintendo en matière de chiffre d'affaires lié à la vente de jeux vidéo. Au deuxième trimestre 2021, Take-Two et Zynga ont généré ensemble environ 1,4 milliards de dollars de recettes sur ce segment d'activité. À titre de comparaison, sur cette même période, les revenus trimestriels d'EA et de Nintendo (hors consoles) tournaient autour de 1,6 milliards de dollars. Acteur majeur du jeu vidéo sur mobile et PC en Asie, c'est toujours le groupe chinois Tencent qui reste de loin l'entreprise qui gagne le plus d'argent grâce à la vente de jeux, soit près de 8 milliards de dollars au T2 2021.

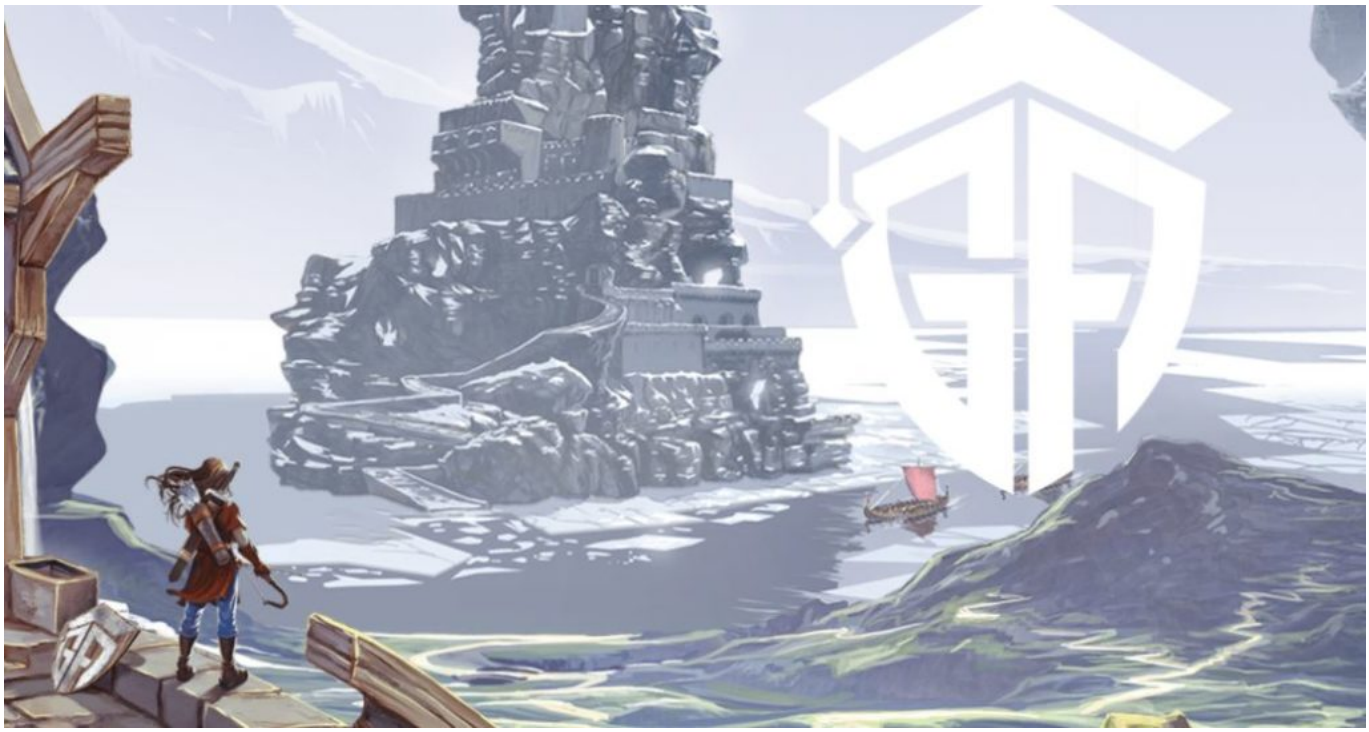
L'éditeur français Ubisoft arrive quant à lui au vingtième rang mondial, avec environ 400 millions de dollars de recettes d'avril à juin l'année dernière.

De Tristan Gaudiaut pour Statista

Deux 'masterclasses' à Game academy, samedi 18 décembre

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026



L’école de conception de jeux vidéo Game Academy située en Courtine ouvre ses portes le samedi 18 décembre, de 9h à 17h. Au programme : découverte des formations, visite des locaux, rencontre avec les formateurs et étudiants, convivialité et ‘masterclass’.

Véritable tremplin vers les meilleurs studios de développement de jeux vidéo, l’école supérieure située en Courtine, forme des futurs génies venus des quatre coins de France. Plus de 1 000m² sont dédiés à l’un des secteurs les plus lucratifs au monde. A sa tête, Kevin Vivier, 28 ans, passionné de jeux vidéo. Les prochaines portes ouvertes seront l’occasion d’assister à deux ‘masterclasses’. La masterclass ‘character design’ portera sur la création d’un personnage, à 10h et 14h, présentée par Jonathan Monago. La masterclass ‘unreal engine 5’ portera sur le moteur Next-gen, à 11h et 15h, présentée par Benjamin Delaplassette. Les masterclass dureront une heure chacune.

Réservation : 04 84 51 06 22 ou par mail contact@gameacademy.fr. 135 rue Claude André Paquelin, Avignon. Retrouvez les prochaines dates ici : dates JPO.

Lire aussi : Game academy : l’avenir du jeu vidéo à Avignon

L.M.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 15 novembre 2026

L’Isle-sur-la-Sorgue aux manettes pour les journées mondiales du jeu vidéo



Pour leur 4e édition, les journées mondiales du jeu vidéo à l’Isle-sur-la-Sorgue proposent un programme divertissant autour d’animations pour tous. Tournois, rétrogamming, défis jeux de légende, expositions, démos, bornes d’arcade, réalité virtuelle et créateurs de jeux vous donnent rendez-vous les 20 et 21 novembre prochains.

Parmi les professionnels présents : Julien Chaudet (chef de l’entreprise Futurtech Studio) et Brigitte Chaudet (professeur des écoles retraitée). « Nous vivons dans le Vaucluse et nous créons des jeux éducatifs, notamment des jeux vidéo d’orthographe. » Premier du genre, ‘La forêt de Pago‘ permet d’améliorer son orthographe grammaticale à travers la découverte d’une histoire de type ‘heroic fantasy’ (Final fantasy, Harry Potter, Le Seigneur des anneaux…). Le premier volet ‘La forêt de Pago : La vengeance du dragon‘ est disponible depuis août 2019, il est axé sur le présent de l’indicatif et l’accord sujet/verbe. Le deuxième volet ‘La forêt de Pago 2 : souvenir de glace‘ est paru en mai 2021, pour les temps du passé de l’indicatif. Un troisième volet abordera enfin d’autres temps et d’autres modes.

« Les problèmes d’orthographe créent des difficultés pour vivre en société. Le jeu est né de ce constat. Il

Ecrit par le 15 novembre 2026

faut utiliser le jeu vidéo omniprésent pour développer la motivation. C'est notre intime conviction. » Les tests sont probants, 'La forêt de Pago' rassure par son environnement familier aux élèves et fait progresser des personnes à partir de huit ans souffrant de troubles de l'orthographe. Pour éviter des obstacles insurmontables à la plupart d'entre eux, le joueur doit simplement choisir entre plusieurs propositions. Il ne peut pas avancer dans l'histoire s'il n'améliore pas son orthographe. Des encadrés d'aide le guident en cas d'erreur.

Egalement au programme : le meilleur tour de circuit, tournoi Fifa21, animation de réalité virtuelle 5d à sensations fortes, jeux sur grand écran, présentation de 'Legacy of the crown', stand ESA games, produits dérivés en provenance du Japon, jeux et consoles rétrogaming, tournoi proposé par Atomic games, et bien d'autres surprises !

Programme complet : cliquez ici.

