

Ecrit par le 16 février 2026

(Vidéo) La Game Academy célèbre le talent de ses étudiants



La [Game Academy](#), école installée à Avignon et spécialisée dans le développement de jeux vidéo, a organisé son événement annuel de fin d'année, la GA LINE 2025, au cinéma Pathé Cap Sud à la fin du mois de juin. L'occasion de dévoiler les projets réalisés par les étudiants.

En 2020, le monde du jeu vidéo a généré plus de 120 milliards de dollars de chiffre d'affaires. Ce secteur est de plus en plus prisé et depuis 2017, il est possible de l'intégrer via la Game Academy à Avignon. Cette école, qui ouvrira ses portes au public le samedi 9 août prochain, propose deux formations sur 5 ans, Game Developer et Game Artist, deux formations sur 1 an, Développeur Unity et Développeur Unreal Engine 5, ainsi que deux formations sur 5 jours, Chara Design et Gamecamp.

Chaque année, l'établissement réunit tous ses étudiants et formateurs, des acteurs du milieu ainsi que

Ecrit par le 16 février 2026

des personnalités institutionnelles vauclusiennes, lors d'une soirée GA LINE. Cette année, les projets de fin d'année des étudiants de la 1^{re} à la 4^e année ont été mis en lumière durant la soirée. Ainsi, quatre projets ont été présentés avec chacun un univers différent. « Des jeux qui ne sont pas seulement des exercices techniques, mais des reflets de parcours, d'équipes, de visions en construction », a expliqué la Game Academy.



Les quatre jeux présentés lors de la GA LINE 2025. ©Charlotte Collin / Game Academy

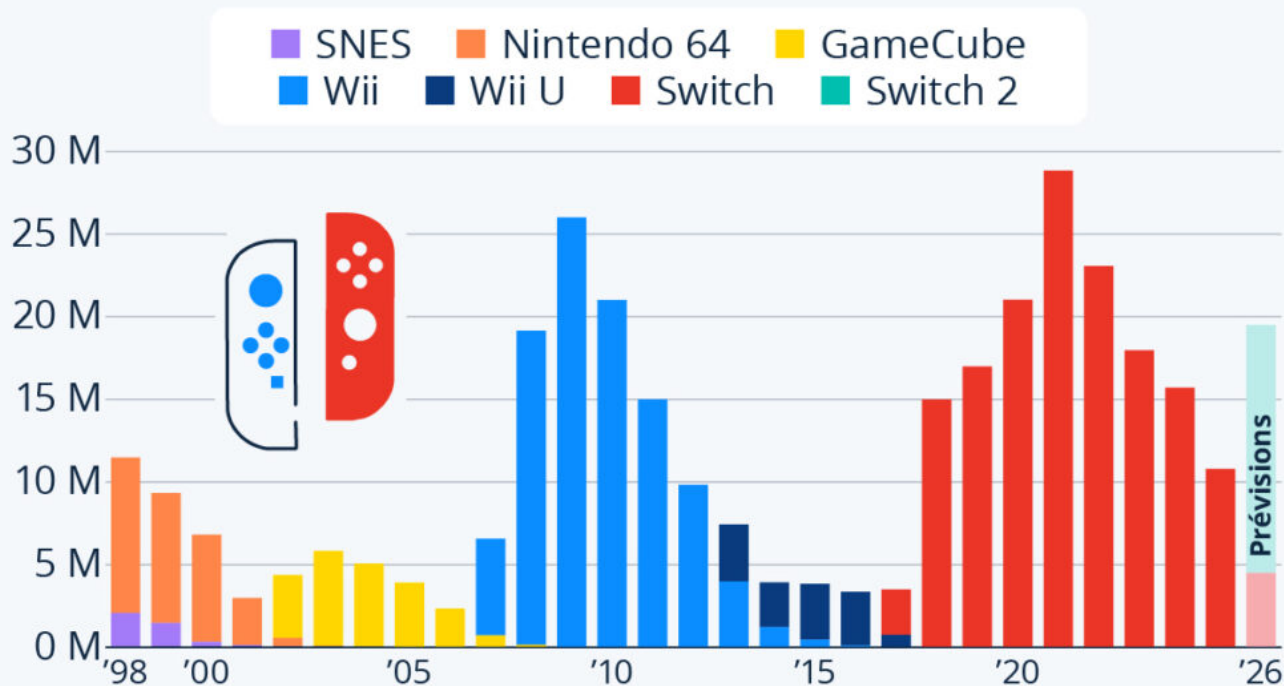
Parmi les bandes-annonces des quatre jeux projetés au Pathé Cap Sud, le public a pu voter pour son coup de cœur, qui a finalement été attribué au jeu *Monstro Maestro*, développé par les étudiants de 2^e année. Celui qui y joue incarne un chef d'orchestre prêt à tout pour reformer son groupe au sein d'un manoir hanté. Le joueur doit retrouver ses musiciens possédés et éparpillés aux quatre coins du domaine en relevant de nombreux défis.

Ecrit par le 16 février 2026

De la Switch à la Switch 2 : retour sur les cycles gagnants de Nintendo

De la Switch à la Switch 2 : les cycles gagnants de Nintendo

Ventes unitaires mondiales des consoles de jeux vidéo de salon de Nintendo depuis 1998*



* L'année fiscale de Nintendo se termine le 31 mars

Source : Nintendo



statista

Ecrit par le 16 février 2026

Successeur tant attendu de la Switch sortie en 2017, la nouvelle console de [jeux vidéo](#) de Nintendo, la Switch 2, est sortie le jeudi 5 juin 2025 dans le commerce. La Switch 2 s'appuie sur le concept et les bases posés par la console Switch, tout en y apportant des améliorations et de nouvelles fonctionnalités.

Après l'échec commercial cuisant de la Wii U, qui s'était soldé par son retrait du marché en 2017 seulement cinq ans après son lancement, Nintendo avait pris le pari de se relancer avec sa console suivante, la Switch. Une fois de plus, l'entreprise n'avait pas cherché à copier la recette à succès de la Xbox de Microsoft ou de la PlayStation de Sony, mais avait plutôt opté pour sa propre approche, en misant sur une console hybride, à la fois portable et utilisable comme une console de salon. Et un peu plus de huit ans après la sortie de la Switch en mars 2017, on peut affirmer que ce pari a porté ses fruits.

Comme le met en avant notre infographie, la Switch a non seulement permis à Nintendo de rebondir après le désastre de la Wii U, mais elle s'est également imposée comme la console de salon la mieux vendue de l'histoire de l'entreprise, devant la Wii. Avec un peu plus de 152 millions d'unités vendues à ce jour, la Switch est le plus grand succès commercial de la société japonaise et la deuxième [console la mieux vendue de tous les temps](#), derrière la PlayStation 2, que Sony avait vendu à 160 millions d'unités tout au long de son cycle de vie.

Si la Switch a encore un peu de temps devant elle, probablement en tant qu'alternative d'entrée de gamme à prix réduit, la fin de son cycle de vie se profile désormais officiellement à l'horizon. Pour l'année fiscale se terminant le 31 mars 2026, Nintendo prévoit de vendre 4,5 millions de consoles Switch, ce qui lui permettrait de frôler le record de la PlayStation 2, et autour de [15 millions de la nouvelle Switch 2](#).

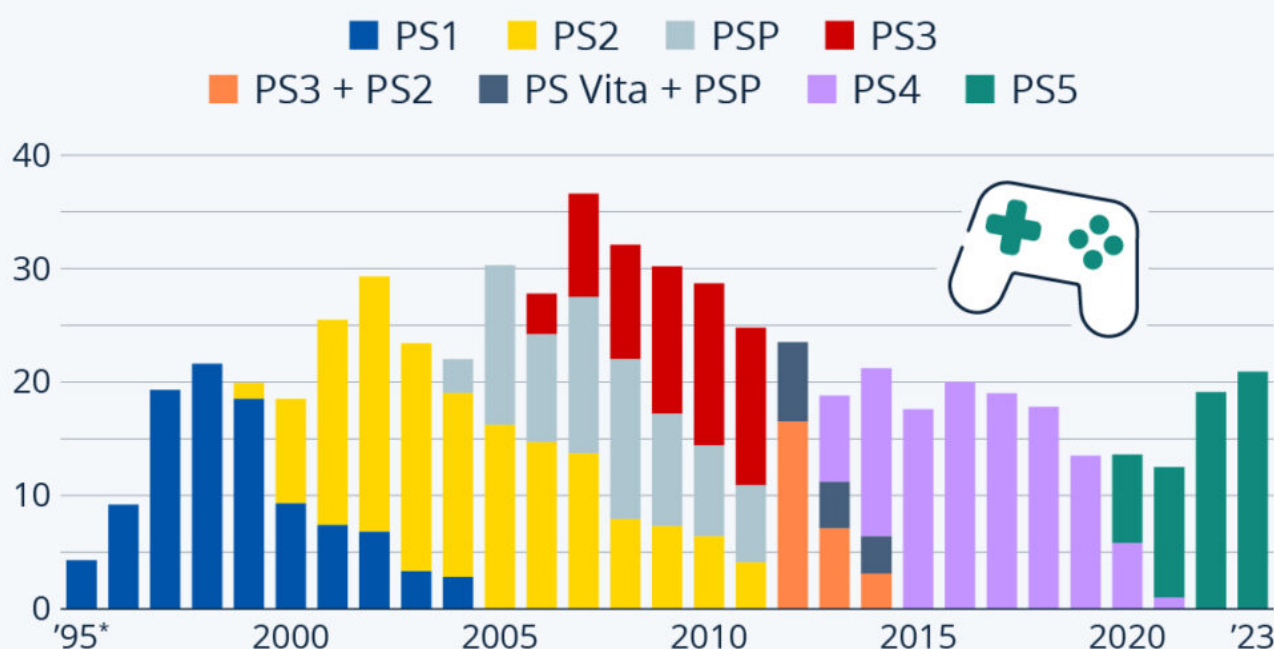
De Tristan Gaudiaut pour [Statista](#)

PlayStation : retour sur 30 ans de ventes de consoles

Ecrit par le 16 février 2026

PlayStation : retour sur 30 ans de ventes de consoles

Ventes annuelles de consoles de jeux vidéo Sony dans le monde depuis 1995, par modèle (en millions d'unités)



* Inclut les ventes de décembre 1994 (sortie de la PS1 au Japon).

À partir de 2012, les ventes de PS2 sont incluses dans celles de PS3, et les ventes de PSP dans celles de PS Vita.

Source : Sony



statista

Les précommandes de la PlayStation 5 « Pro », version améliorée de la PS5 sortie en 2020, sont ouvertes depuis ce jeudi 26 septembre 2024. Elle sera disponible à la vente dans le monde entier à partir du 7 novembre prochain. En France, la nouvelle console de Sony sera vendue à partir de 799,99 euros (sans lecteur de disques), soit 250 à 300 euros de plus que le prix de vente actuel de la version standard. Pour fêter les trente ans de la PlayStation, dont le tout premier modèle a été commercialisé en décembre 1994

Ecrit par le 16 février 2026

au Japon, Sony met également en vente une édition limitée de sa PS5 « Pro » (à seulement 12 300 exemplaires), qui arborera un design rétro et sera accompagnée de plusieurs accessoires.

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 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.

Les consoles de jeux vidéo les plus vendues de l'histoire

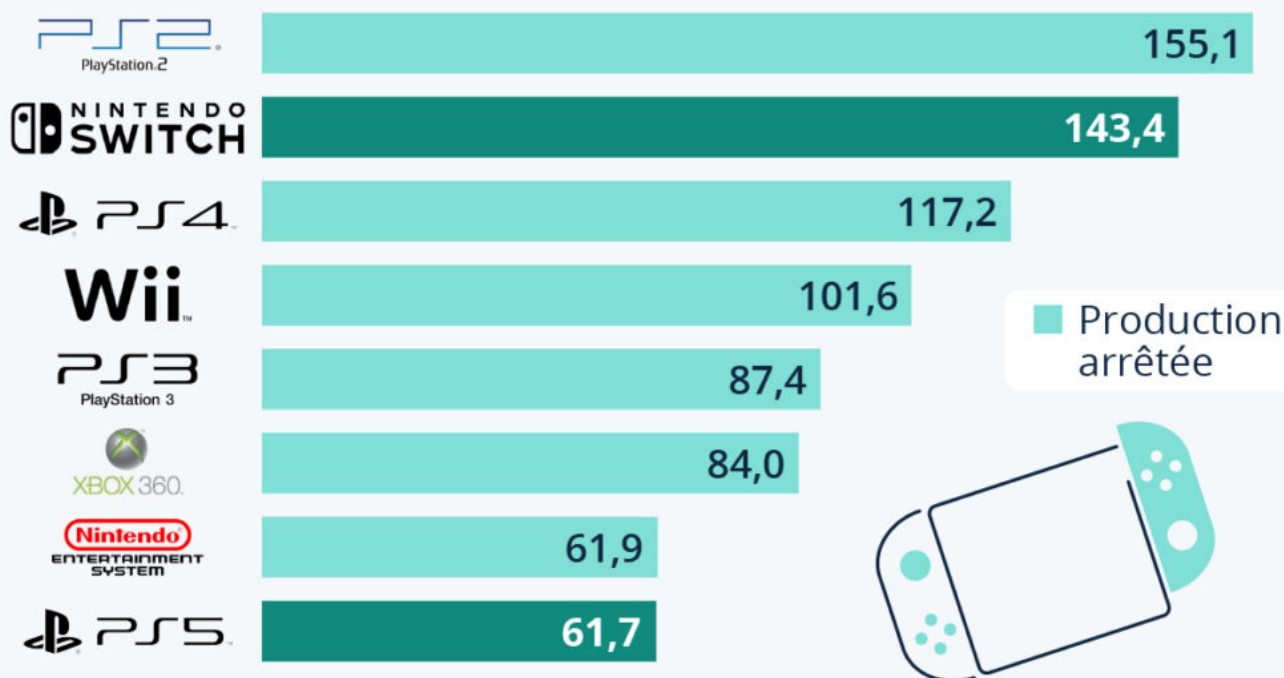
À ce jour, la console de jeux vidéo la plus vendue de tous les temps reste la PlayStation 2, mais elle pourrait bien être prochainement détrônée par la Switch. Selon les derniers chiffres officiels communiqués au 7 août 2024, Nintendo avait vendu plus de 143 millions d'unités de sa console de jeu hybride sortie en 2017, dont 4,1 millions au cours du premier semestre 2024. Même s'il s'agit de l'année la plus faible pour les ventes de Switch depuis 2018, elle peut encore être considérée comme un candidat potentiel pour détrôner la console la plus vendue de Sony. En effet, bien que la Switch semble avoir perdu de son attrait, Nintendo a affirmé vouloir continuer de la soutenir encore quelques années.

Outre Nintendo, Sony domine le paysage des jeux vidéo depuis deux décennies et demie, avec notamment trois de ses [consoles PlayStation](#) dans le top 5 des ventes de consoles de salon ou hybrides. Selon les chiffres de Sony, la société a vendu plus de 155 millions de PS2 depuis son lancement, ce qui en fait la console de jeu vidéo la plus vendue. La PS4 (117 millions d'unités) et la PS3 (87 millions) se classent respectivement au troisième et cinquième rang. D'ici la fin de l'année civile, il est attendu que la PS5 dépasse les ventes de Nintendo NES, ce qui portera à quatre le nombre de PlayStation dans le top 8 des ventes de l'histoire des consoles.

Ecrit par le 16 février 2026

Les consoles de jeux vidéo les plus vendues de l'histoire

Ventes unitaires estimées des consoles de salon ou hybrides les plus vendues au cours de leur cycle de vie (en millions)



Derniers chiffres officiels disponibles au 7 août 2024 ; incluent les ventes de différentes versions d'un même modèle mais pas celles de consoles rééditées.

Sources : entreprises respectives



statista

De [Tristan Gaudiaut](#) pour [Statista](#)

Ecrit par le 16 février 2026

Burn Controllers : la start-up avignonnaise qui veut surfer sur le marché des jeux vidéos



Le jeux vidéo est aujourd'hui le marché le plus important et le plus lucratif de toute l'industrie du divertissement. En CA, il pèse deux fois plus que le cinéma et la musique réunis. Dans ce marché très concurrentiel, [Burn Controllers](#), une start-up avignonnaise tente de percer, mais d'une façon plutôt originale...

Aujourd'hui, le marché des jeux vidéo c'est 175 milliards de \$ (162 milliard de €). Un record pour un secteur d'activité qui il y a encore quelques années était méprisé. Entre les constructeurs de consoles et les développeurs et éditeurs de logiciels de jeux, se faire sa place n'est pas une chose aisée. [Burn Controllers](#), une petite société avignonnaise a eu l'idée de se spécialiser dans l'optimisation et la personnalisation des manettes de jeux.

Ecrit par le 16 février 2026



Elle propose à tous les possesseurs de consoles PS 4 ou 5 ou encore d'Xbox de se configurer via leur site internet une manette aux performances améliorées et surtout qui leur soit toute personnelle et unique. Les possibilités de personnalisation y sont quasi infinies. S'agissant des améliorations techniques et sans rentrer dans les détails elles permettent d'être plus rapide et de combiner des mouvements en simultanée, ce qui n'est pas toujours possible avec les manettes de base. Les joueurs avertis savent apprécier.

En France, plus de 39 millions de personnes jouent à des jeux vidéo

Aujourd'hui, leader français sur ce marché, la start-up escompte un développement important et rapide

Ecrit par le 16 février 2026

de son activité. En France, plus de 39 millions de personnes jouent à des jeux vidéo, et plus de la moitié au moins une fois par semaine (source Médiamétrie 2023). La pratique du jeu vidéo devient même un métier avec la constitution de teams de compétition professionnels. A partir de là, améliorer les performances de la manette de base et personnaliser son plus fidèle compagnon de jeu devenaient une évidence. Encore fallait-il y penser. C'est ce constat qui a été à l'origine de la création de la société, en 2010.

[Quels sont les pays les plus accros aux jeux vidéo ?](#)

L'entreprise pour ambition de vendre d'ici trois ans 40 000 manettes par an

Pour les associés repreneurs de l'entreprise, le succès de cette activité repose sur deux principes essentiels : l'innovation technique et la communication. Côté technique l'entreprise dispose d'un brevet et côté communication elle compte sur le rôle des influenceurs, qu'il s'agisse de joueurs connus ou des teams qui performant dans de grandes compétitions nationales et internationales. Pour [Sébastien Konigsmann](#) et [Brieux Autin](#), deux des 9 associés qui ont racheté l'entreprise, l'objectif est de vendre, cette année, 7 000 manettes. Pour eux, 2024 sera l'année de la reconquête. L'entreprise pour ambition de vendre d'ici trois ans 40 000 manettes par an, soit un CA de 4 M€. Certes on est loin des mastodontes du marché, mais la société réfléchit à créer autour d'elle tout un éco système qui pourrait déboucher sur la création de nouvelles activités.

Ecrit par le 16 février 2026



Et c'est peut-être un signe du destin, [Burn Controllers](#) est installée juste en face d'une école de conception de jeux vidéo, dans le quartier de [Courtime](#) à Avignon. La société escompte ainsi développer toute une série de métiers situés en aval et en amont de son activité. Des plasturgistes pour les coques des manettes, des graphistes pour la personnalisation, des électroniciens pour les fonctions techniques, des développeurs pour les applications numériques, des techniciens en marketing pour la communication, des managers d'équipes d'E sport... Et c'est là que pourra se jouer toutes la synergie avec la société mère MCES, dont le métier est de gérer des équipes d'E. Sport. On est loin des premières bornes d'arcane des années 70 que l'on retrouvait dans les bistrots. Neuf générations de consoles sont passées par là et cette filière est devenue leader sur le marché du divertissement, avec une croissance exponentielle qui en fait rêver plus d'un.

Ecrit par le 16 février 2026



Avignon : Game Academy poursuit son ascension dans le classement des écoles mondiales

Ecrit par le 16 février 2026



L'école Avignonnaise se distingue à nouveau dans le classement mondial des meilleurs établissements où figurent aussi l'école américaine de la Scad dans le Luberon et le Mopa à Arles.

L'école avignonnaise de jeux vidéo et du numérique [Game academy](#) vient de gagner 11 places dans [le classement mondial 2023](#) des meilleures écoles d'art des médias créatifs et du divertissement établi par la plateforme [The Rookies](#).

« Les étudiants de Game Academy ont participé cette fois encore au concours des meilleures écoles organisé par The Rookies, explique l'établissement situé dans la zone de Courtine. En publiant leurs travaux, les étudiants peuvent obtenir des points faisant remonter l'école dans le classement mais également obtenir des médailles, prouvant la valeur de leurs différents travaux. Ainsi, cette année, les étudiants de Game Academy ont remporté un total de 12 médailles dont 2 médailles d'Excellence. Un projet de jeu vidéo des étudiants en 4^e année est même arrivé finaliste, un exploit pour un projet réalisé en seulement 8 semaines. »

De la 31^e à la 20^e place en 'Game Design & Game development'

L'école, créé en 2017 et dirigé depuis par [Kevin Vivier](#), s'est illustré dans la catégorie 'Game Design & Game development'. [Ainsi après avoir classé en 31^e position l'an dernier](#), Game academy apparaît en 20^e place de classement dominé par 2 autres écoles françaises (1^{er} [Artside games](#) à Bordeaux à et 2^e [New3dge](#) à Paris).

Le Vaucluse est d'ailleurs encore à l'honneur dans ce top 30 puisque l'école américaine de [la Scad \(Savannah College of Art and Design\)](#) basée à Lacoste dans le Luberon arrive en 28^e position de cette catégorie.



Ecrit par le 16 février 2026

Une filière d'excellence française et... de la Grande Provence

Dans son top 50 global, The Rookies place 9 écoles françaises dont New3dge qui se classe en 1^{re} position et la Scad en 2^e place. La France devance notamment les Etats-Unis (8 écoles classées), le Royaume-Uni (8) et l'Espagne (7).

Outre sa 28^e place dans la catégorie 'Game Design & Game development', la Scad Vaucluse apparaît aussi en 4^e position de [la catégorie '2D animation'](#), en 24^e position de [la catégorie '3D animation'](#), en 24^e position de [la catégorie 'Concept art & illustration'](#), en 2^e position de [la catégorie 'Motion graphics'](#), 1^{re} dans [la catégorie 'Product design'](#), 6^e dans [la catégorie 'Production excellence - 2D Animation'](#) et 5^e dans [la catégorie 'Production excellence - Immersive media'](#) !

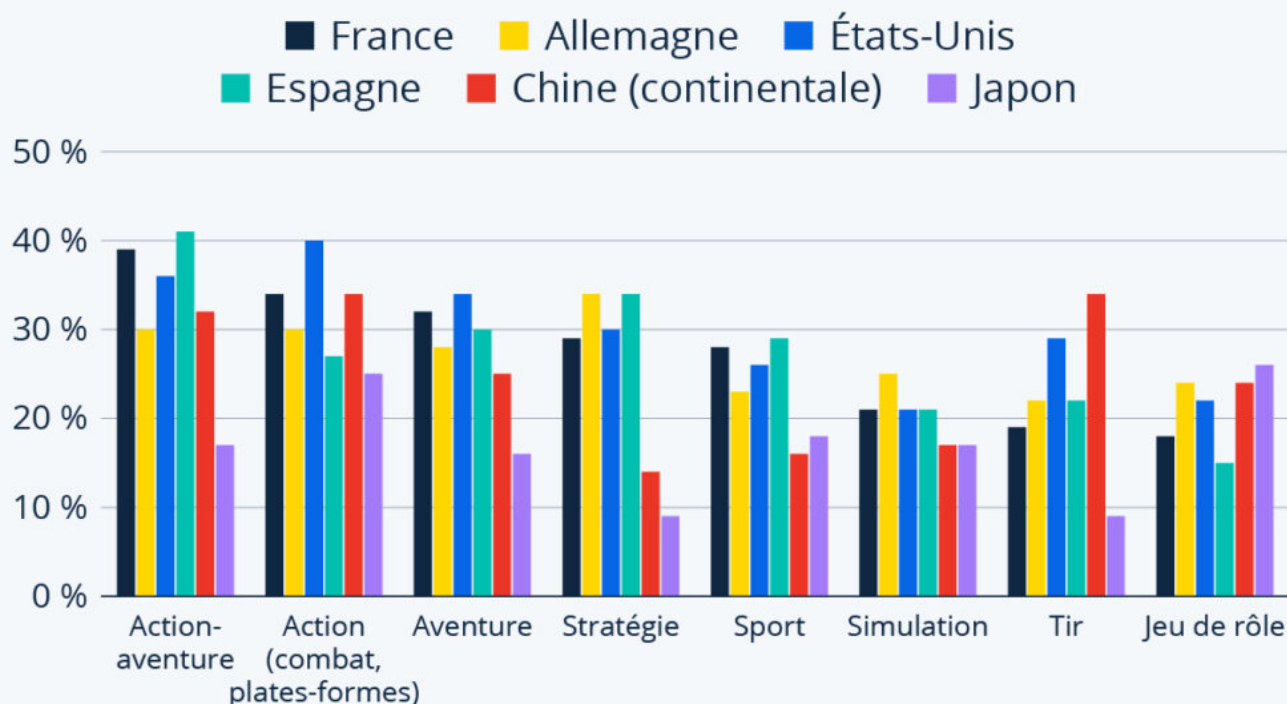
Dans la région, [l'école Mopa](#) d'Arles figure également en 15^e de [la catégorie 'Production excellence - 3D animation'](#).

À quels genres de jeux vidéo jouez-vous ?

Ecrit par le 16 février 2026

À quels genres de jeux vidéo jouez-vous ?

Pourcentage de joueurs selon le type de jeu vidéo, par pays *



* Base : 1 000 à 10 000 répondants par pays (18-64 ans) interrogés entre juillet 2022 et juin 2023.

Source : Statista Consumer Insights



statista

Mercredi 23 août s'ouvrait à Cologne le salon Gamescom, le plus grand salon dédié aux jeux vidéo d'Europe, visité par plus de 265.000 personnes l'an dernier. Alors que les dépenses mondiales consacrées aux jeux vidéo devraient [augmenter de 2,6% en 2023](#) par rapport à l'année dernière, Statista s'est intéressé aux préférences des [gamers](#) de divers pays en matière de genres de jeux vidéo.



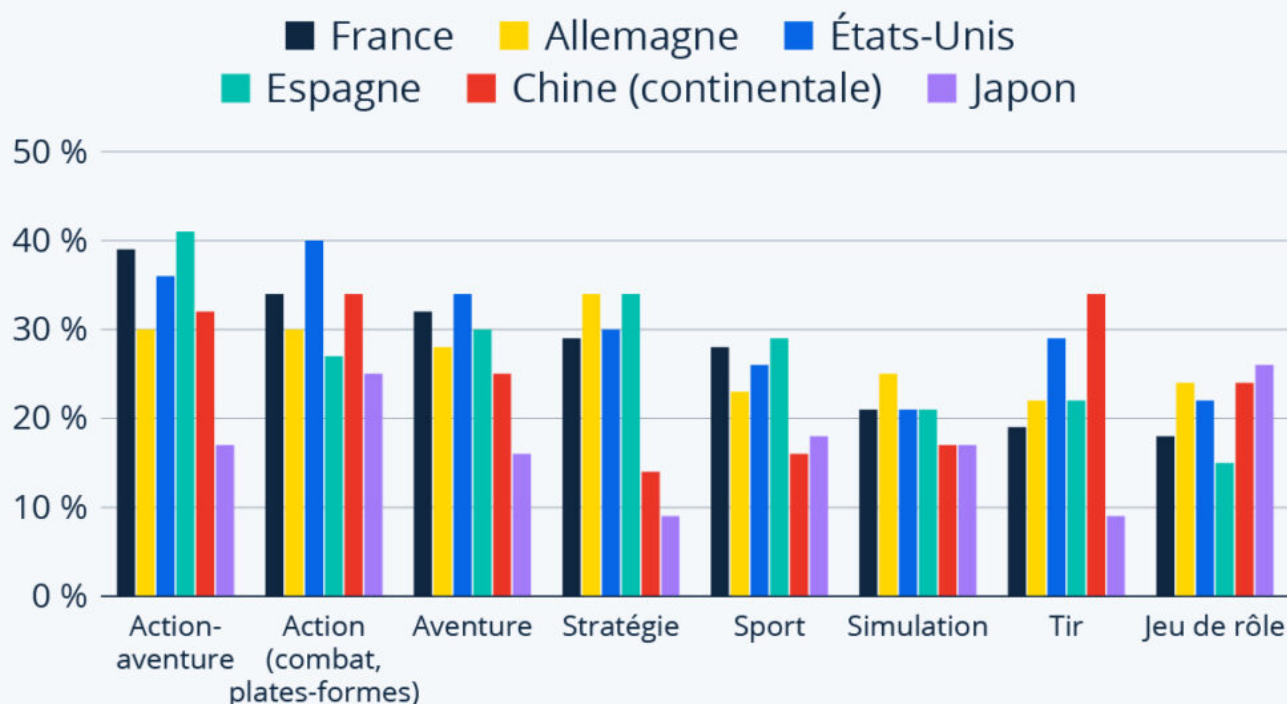
Ecrit par le 16 février 2026

Les données de Statista Consumer Insights montrent ainsi que si, en France, on préfère les jeux de type action-aventure, auxquels près de 40 % des répondants disaient jouer, et que l'on joue relativement peu aux jeux de tir (19 %), ces derniers sont l'un des genres de jeux vidéo les plus populaires en Chine (34%), arrivant à égalité avec les jeux d'action. Les Japonais, de leur côté, ne sont que 9 % à apprécier les jeux de stratégie, mais ceux-ci sont très populaires en Allemagne et en Espagne, où 34 % des répondants disaient y jouer.

Ecrit par le 16 février 2026

À quels genres de jeux vidéo jouez-vous ?

Pourcentage de joueurs selon le type de jeu vidéo, par pays *



* Base : 1 000 à 10 000 répondants par pays (18-64 ans) interrogés entre juillet 2022 et juin 2023.

Source : Statista Consumer Insights



statista

Cliquez sur l'image pour l'agrandir.

Valentine Fourreau, Statista.

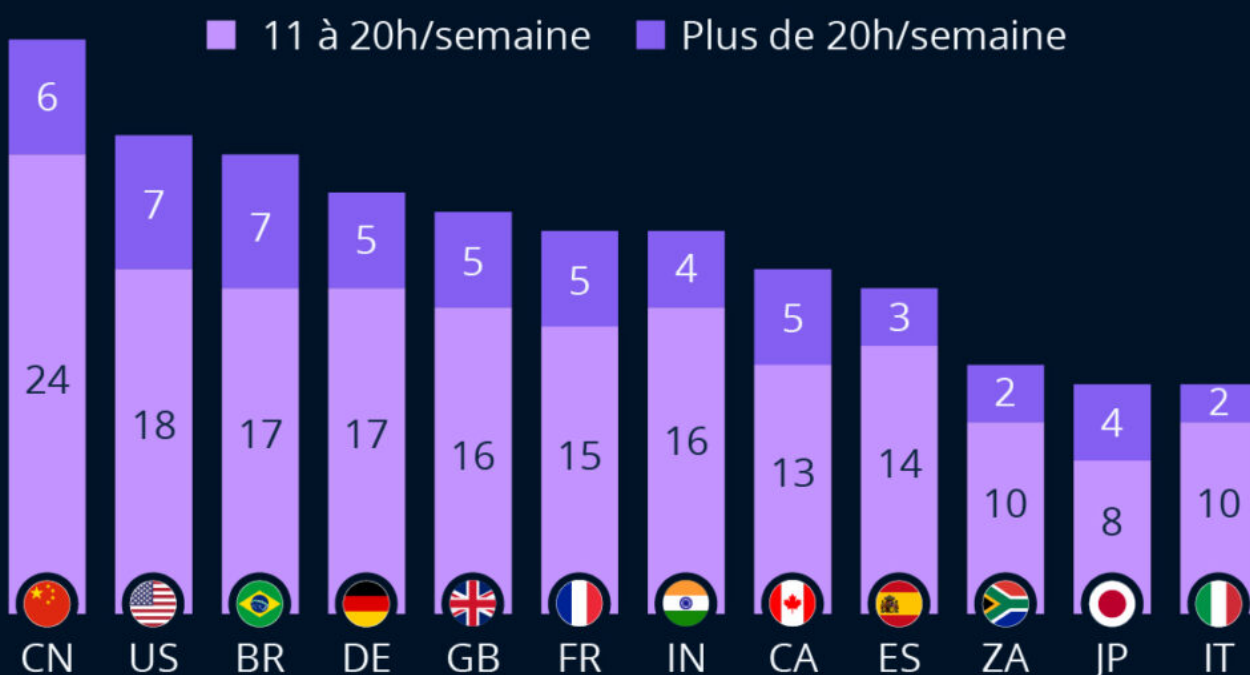
Quels sont les pays les plus accros aux jeux vidéo ?

Ecrit par le 16 février 2026

La Chine, pays le plus accro aux jeux vidéo



Part des adultes jouant plus de 10h par semaine aux jeux vidéo (tous supports) dans les pays sélectionnés *



* Base : 1 000 à 10 000 répondants par pays (18-64 ans), interrogés entre juillet 2022 et juin 2023. Sélection de 12 pays sur 21 étudiés.

Source : Statista Consumer Insights



statista

Comme le confirment les dernières enquêtes du [Statista Consumer Insights](https://www.statista.com), les Chinois sont parmi ceux qui passent le plus de temps sur les jeux vidéo. Cette année, 60 % des adultes (18-64 ans) interrogés dans ce pays ont déclaré jouer plus de 6 heures par semaine, et la moitié d'entre eux (30 %) affichent une durée hebdomadaire de jeu de plus de 10 heures. Aucun des vingt autres pays étudiés n'atteint une proportion aussi élevée de gamers assidus.



Ecrit par le 16 février 2026

Deuxième [marché du jeu vidéo](#) dans le monde après la Chine, les États-Unis figurent également en haut du classement, avec 25 % de joueurs fréquents (plus de 10 heures par semaine), suivis de près par le Brésil (24 %). En [France](#), 20 % des personnes interrogées ont déclaré un temps de jeu supérieur à 10 heures par semaine, tandis que la part la plus faible est mesurée au [Japon](#) et en Italie (12 %).

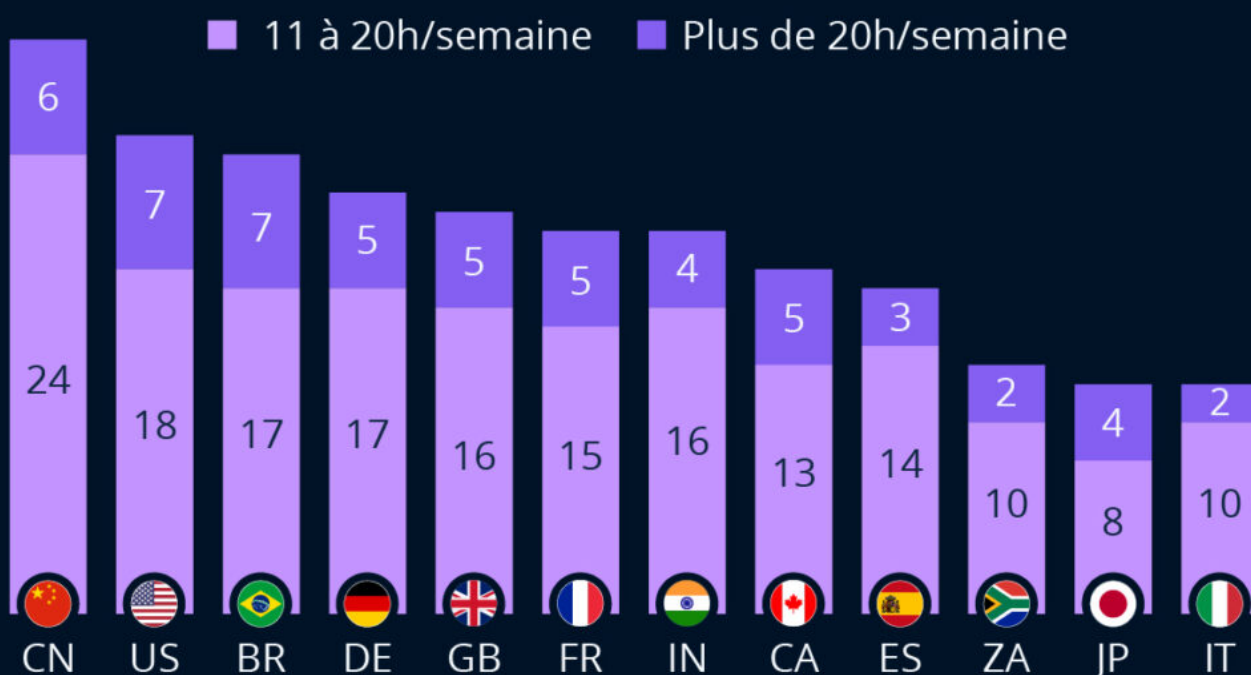
En 2021, la Chine avait durci son cadre réglementaire concernant la pratique des jeux vidéo, en annonçant notamment une limitation à trois heures par semaine de jeux en ligne pour les mineurs. L'objectif du gouvernement chinois était, selon ses mots, de lutter « contre l'addiction des jeunes ». En conséquence de ces mesures restrictives, le marché chinois du jeu vidéo a connu son premier recul des ventes depuis dix ans l'an dernier, comme le rapporte [La Tribune](#). Des signes qui auraient récemment incité Pékin à assouplir sa position.

Ecrit par le 16 février 2026

La Chine, pays le plus accro aux jeux vidéo



Part des adultes jouant plus de 10h par semaine aux jeux vidéo (tous supports) dans les pays sélectionnés *



* Base : 1 000 à 10 000 répondants par pays (18-64 ans), interrogés entre juillet 2022 et juin 2023. Sélection de 12 pays sur 21 étudiés.

Source : Statista Consumer Insights



statista

Cliquez sur l'image pour l'agrandir.

Tristan Gaudiaut, Statista.

Venasque : le studio Futurtech dévoile son nouveau jeu vidéo



Après une campagne de financement participative validée en moins de 24h, Futurtech Studio, studio de jeux vidéo basé à Venasque, s'apprête à dévoiler l'accès anticipé de son 7^e et nouveau jeu : « Carnage Offering TD ».

'Carnage Offering TD' est le 7^e jeu vidéo de [Futurtech](#), studio français indépendant basé à Venasque, composé d'un unique développeur, [Julien Chaudet](#). Suite directe du précédent jeu, 'Carnage Offering TD' conserve les codes des 'Tower Defense' classiques tout en allant plus loin dans la stratégie et l'immersion et en proposant un contenu plus riche que d'autres jeux du même type.

Mais c'est quoi un 'Tower Defense' ? Les 'Tower Defense', souvent abrégés TD, sont des jeux vidéo centrés sur la défense d'une base. Le joueur agence un réseau de constructions comprenant des tours pour repousser et détruire des vagues d'ennemis de plus en plus importantes. Ce type de jeu demande de la réflexion dans l'agencement des tours, l'utilisation des différents effets de celles-ci et leur adéquation avec le type d'ennemis.

Ecrit par le 16 février 2026

[Lire aussi : « L'Isle-sur-la-Sorgue aux manettes pour les journées mondiales du jeu vidéo »](#)

Dans 'Carnage Offering TD', en plus des incontournables tours, Futurtech Studio propose de diriger deux héros : Jake et Paul. Chacun d'entre eux possède son propre style de combat et surtout son propre arbre de compétences. Le joueur va pouvoir développer de nouveaux pouvoirs tout au long du jeu, ajoutant une dimension proche d'un jeu de rôle.

Après une [campagne de financement participative](#) validée en moins de 24h, 'Carnage Offering TD' est disponible en liste de souhaits sur la plateforme de distribution [Steam](#). L'accès anticipé démarrera au deuxième trimestre 2023. En effet, si le studio apporte sa propre vision du jeu pour son développement, les opinions des joueurs sont essentielles, car le jeu s'adresse à eux. Ainsi, les commentaires durant la période d'accès anticipé serviront à améliorer encore plus le futur jeu.

Une histoire qui poursuit celle du précédent jeu du studio

Les Répliqueurs sont de retour ! En 2527 dans une dystopie futuriste, Jake, Paul, Roy et Hiro travaillent pour l'Alliance, une fédération s'opposant à la menace robotique des Répliqueurs. Les machines infestent les planètes confédérées les unes après les autres avec des monstres génétiquement modifiés... Rejoignez-les au site Alpha, la base stratégique où l'alliance fabrique ses tourelles de défense.

J.R.

Isle-sur-la-Sorgue : le football à l'honneur pour les Journées mondiales du jeu vidéo

Ecrit par le 16 février 2026



Ces samedi 19 et dimanche 20 novembre, la Ville de l'[Isle-sur-la-Sorgue](#) va organiser la 5^e édition des Journées mondiales du jeu vidéo. Et cette année, le football sera mis en avant à travers diverses animations. Jeux, tournois, animations, virtuelles ou autres simulations en ligne, à vos manettes !

Des jeux à l'ancienne, des jeux indétrônables tels que Mario Kart, ou encore des jeux plus modernes avec de la réalité virtuelle, il y en aura pour tous les goûts ce week-end lors des Journées mondiales du jeu vidéo organisées à l'Isle-sur-la-Sorgue.

Un programme aux petits oignons a été préparé par la Ville et ses partenaires pour satisfaire les férus de jeux vidéos. Pendant deux jours, hors de question de programmer une détox digitale, les petits comme les grands vont pouvoir se régaler à découvrir de nouveaux jeux, ainsi qu'à rejouer aux jeux vidéos de leur enfance.

Le programme

Le samedi 19 novembre sera marqué par un tournoi Fifa 2022, organisé par l'[Accueil Jeunes 'Esprit J'](#). Les inscriptions se feront à 10h et la demi-finale et la finale se joueront sur grand écran à 16h30. Quant à l'[association isloise de simulation de sports mécaniques](#), elle tiendra toute la journée une animation où chacun devra tenter de réaliser le meilleur tour de circuit. Pendant ce temps, l'[association isloise des jeux de simulation](#) vous proposera d'essayer plusieurs jeux sur grand écran tels que Pico Park, Brawlhalla ou Rocket League et de participer à des tournois. Vous pourrez également vous essayer au football en réalité virtuelle. Enfin, la soirée sera rythmée par des tournois multijeux en duo, accompagnés de pizzas et



Ecrit par le 16 février 2026

boissons soft, de 19h à 23h, dont la participation est au prix de 15€.

Le dimanche 20 novembre, vous pourrez faire l'expérience de courses, d'attractions à sensation, et de sports extrêmes grâce à la 5D. L'association moriéroise [Le Coin de Joueurs](#) organisera des découvertes de jeux sur grand écran et des tournois toute la journée. L'[association isloise des jeux de simulation](#) tiendra un stand de jeux de plateau. De 15h à 16h, les joueurs pourront également profiter d'un concert du musicien [Jankenpopp](#), qui crée ses propres instruments à partir de vieilles consoles de jeux.

Durant les deux jours, les visiteurs pourront jouer à des jeux cultes comme Tétris ou Mario Kart, ou encore découvrir des créations de jeux vidéo de [Futurtech Studio](#) tels que Carnage Offering, un jeu de tir au rythme effréné, Pago Forest : Tower Defense dont le but est de placer les défenses au bon moment et au bon endroit contre les ennemis, ou encore La Forêt de Pago 2, un jeu éducatif qui permet d'améliorer son orthographe et sa grammaire à travers la découverte d'une histoire. L'[École des Nouvelles Images](#) tiendra un stand sur lequel les visiteurs pourront rencontrer professeurs et étudiants, et découvrir les formations de l'école. Il y aura également des produits dérivés en provenance du Japon tels que des jeux et consoles rétrogaming, mais aussi des objets déco et créations réalisées à partir de pièces informatiques recyclées. Les joueurs pourront profiter de bornes rétro d'arcade d'Atomic Games, d'une salle dédiée à l'univers de Mario Kart, et d'un espace rétrogaming.

Samedi 19 et dimanche 20 novembre. Entrée libre. Espace Culturel Les Plâtrières. 36 Boulevard Paul Pons. Isle-sur-la-Sorgue.

V.A.