Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026

La Game Academy ouvre une dernière fois ses portes au public avant l'été



La Game Academy, école avignonnaise spécialisée dans la formation à la conception de jeux vidéo, organise sa dernière journée portes ouvertes de l'année scolaire ce samedi 30 mai.

Fondée par Kévin Vivier en 2017 à Avignon, la Game Academy se glisse parmi les meilleures écoles de jeux vidéo en France et dans le monde. Afin de faire connaitre ses formations et de recruter de potentiels étudiants pour les années à venir, l'établissement organise une journée portes ouvertes.

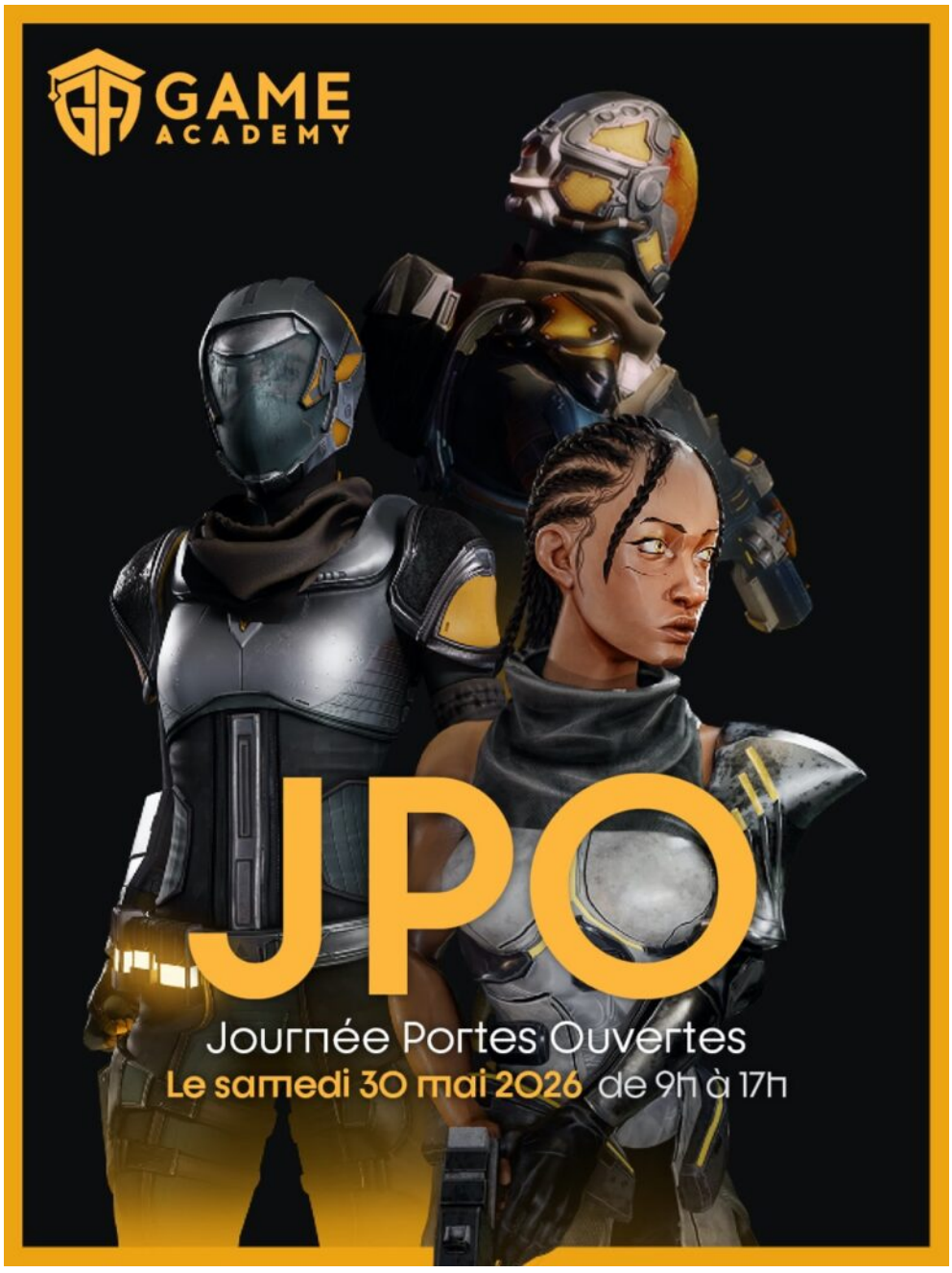
L'occasion de découvrir les locaux, échanger avec les formateurs, mais aussi se renseigner sur les différentes formations proposées. Durant cette journée, il sera aussi possible d'assister à une masterclass sur la conception 3D à 10h30 ou sur le speedpainting à 14h, mais également de tester les jeux des étudiants qui seront d'ailleurs présentés à la prochaine GA LINE, événement phare de l'école qui met chaque année en avant les projets des étudiants. La GA LINE 2026 aura lieu le vendredi 19 juin au cinéma Pathé Cap Sud à Avignon de 14h à 17h.

Journée Portes Ouvertes. Samedi 30 mai. De 9h à 17h. Entrée libre. Game Academy.135 Rue

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026

Claude André Paquelin. Avignon.



Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026

(Vidéo) Carpentras : session jeux-vidéos au cinéma Le Rivoli pour la sortie du film ‘Super Mario Galaxy’



À l’occasion d’une séance du film *Super Mario Galaxy*, qui est sorti le 1e avril dans toutes les salles de cinéma, Le Rivoli, à Carpentras, propose une session jeux vidéo suivie de la projection du long-métrage ce mardi 14 avril.

L’association playful, qui a pour objectif de transmettre la passion du jeu vidéo sur grand écran, proposera une sélection de jeux en lien avec le film. Cette session ne sera accessible qu’aux spectateurs du film.

S’ensuivra la séance de cinéma. Le public suivra les aventures du duo de frères Mario et Luigi, qui vont partir, aux côtés de leurs amis, dans un périple intergalactique pour découvrir le passé de la princesse Peach.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026

Pour réserver sa place, cliquer ici.
Session jeux vidéo à 13h30. Film à 14h30. Cinéma Le Rivoli. 56 Avenue Victor Hugo. Carpentras.

(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.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026

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 Developper 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 des personnalités institutionnelles vauclusiennes, lors d'une soirée GA LINE. Cette année, les projets de fin d'année des étudiants de la 1re à la 4e 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

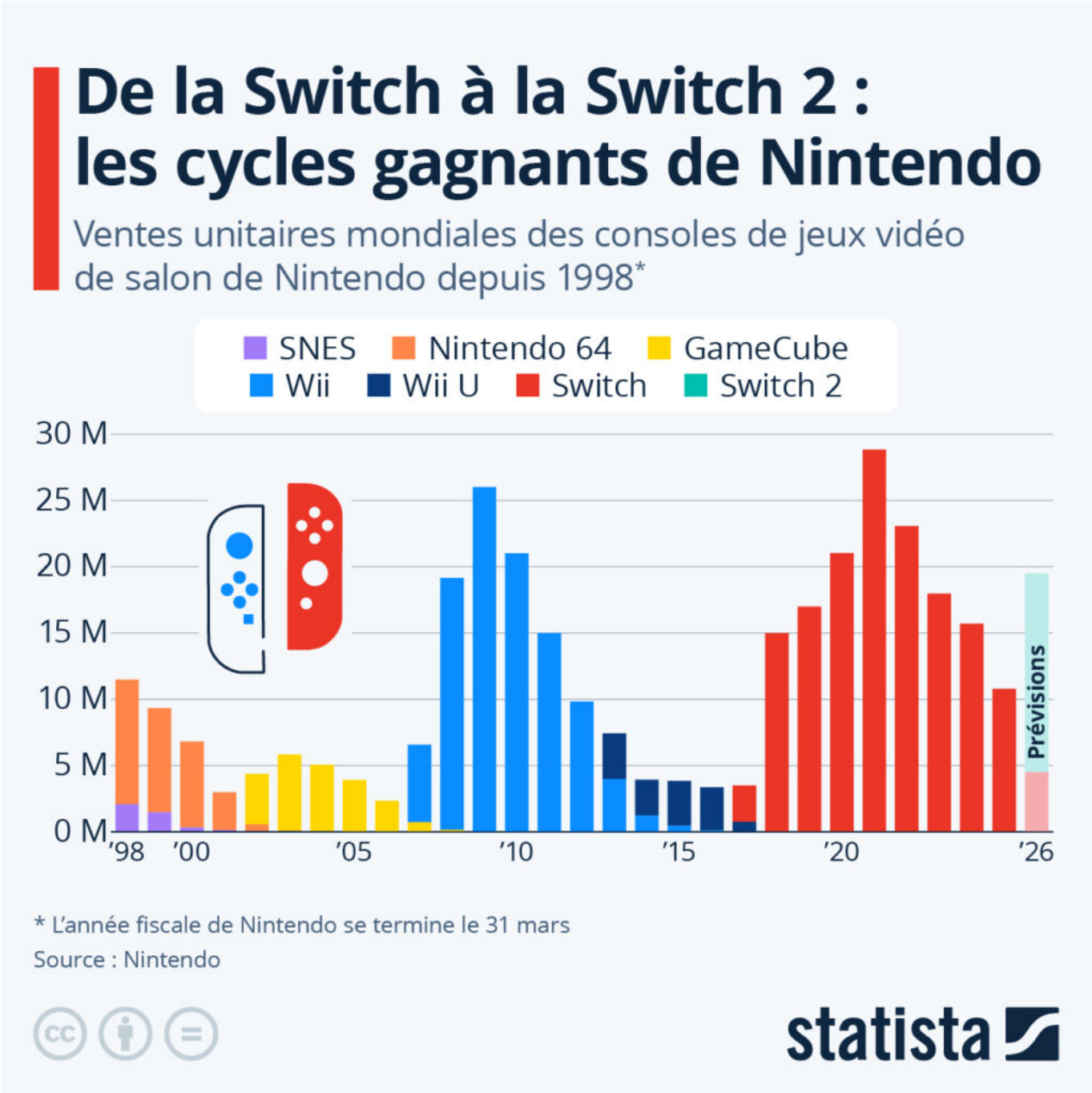
Parmi les bandes-annonces des quatre jeux projetés au Pathé Cap Sud, le public a pu voter pour son coup de cœur, qui a finalement été attribué au jeu *Monstro Maestro*, développé par les étudiants de 2e année. Celui qui y joue incarne un chef d'orchestre prêt à tout pour reformer son groupe au sein d'un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

Ecrit par le 13 novembre 2026

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

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 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

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026

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.

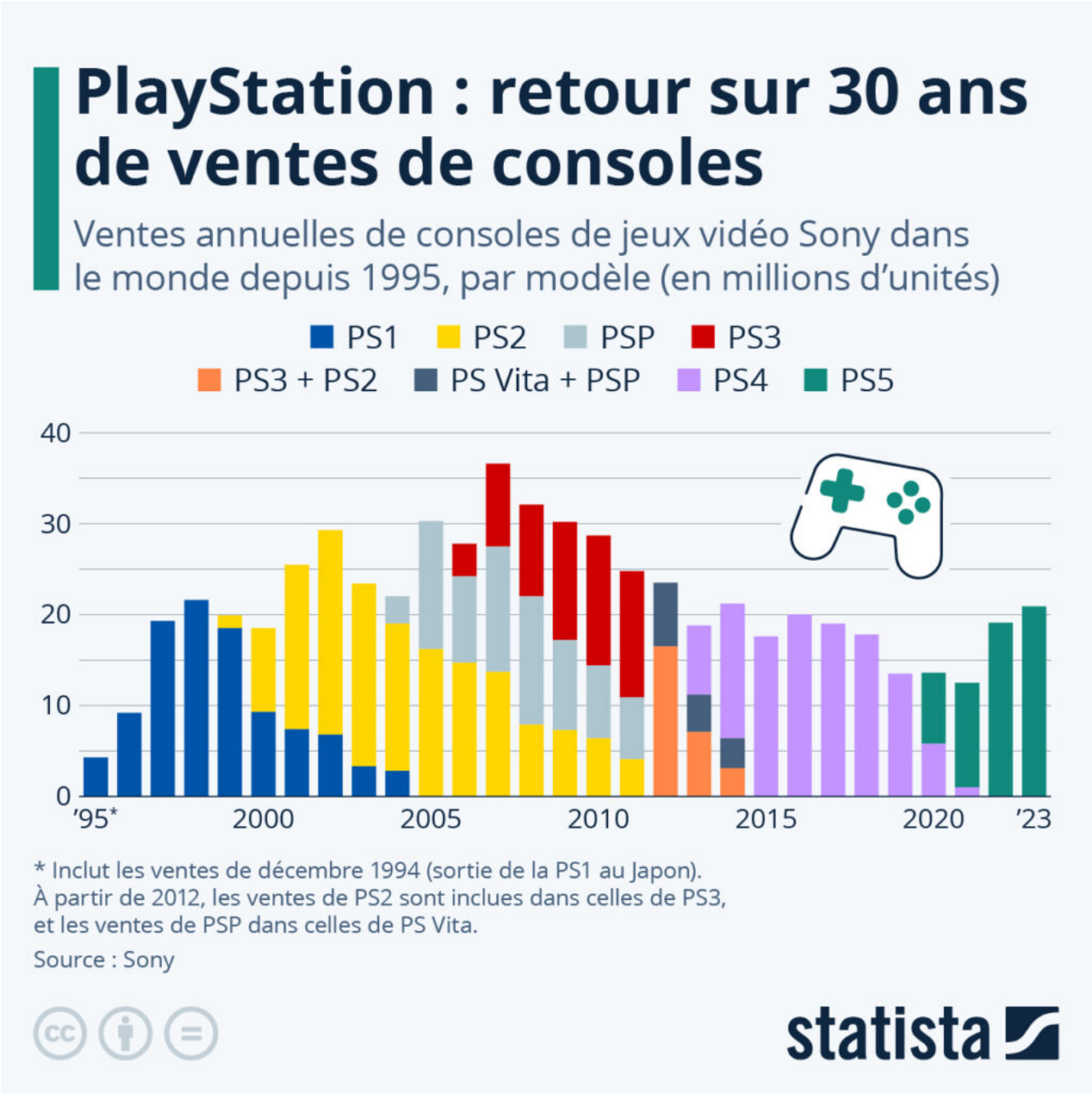
Si la Switch a encore un peu de temps devant elle, probablement en tant qu'alternative d'entrée de gamme à prix réduit, la fin de son cycle de vie se profile désormais officiellement à l'horizon. Pour l'année fiscale se terminant le 31 mars 2026, Nintendo prévoit de vendre 4,5 millions de consoles Switch, 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

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026



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

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 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.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026



De Tristan Gaudiaut pour Statista

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026

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

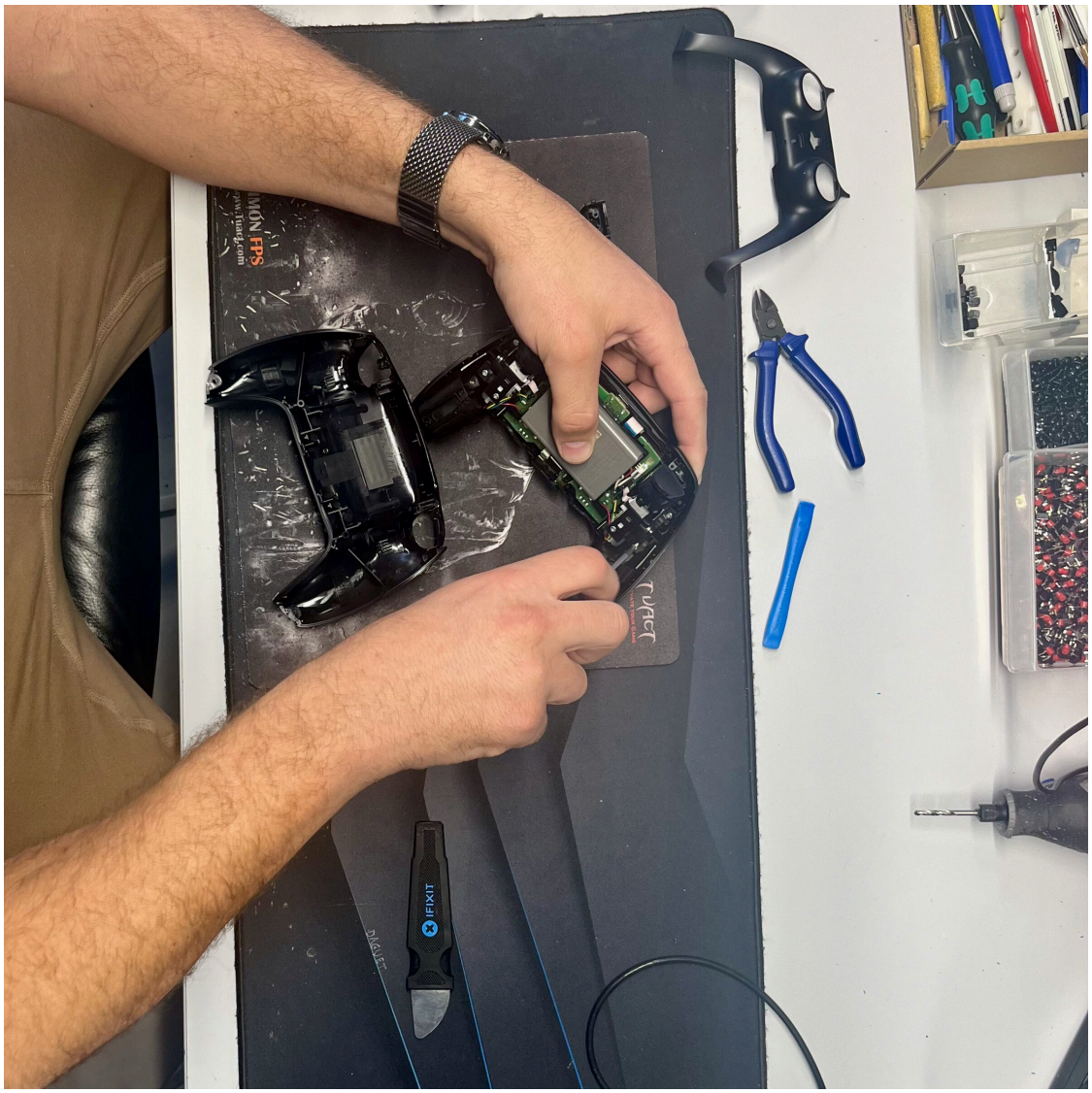


Le jeux vidéo est aujourd'hui le marché le plus important et le plus lucratif de toute l'industrie du divertissement. En CA, il pèse deux fois plus que le cinéma et la musique réunis. Dans ce marché très concurrentiel, Burn Controllers, une start-up avignonnaise tente de percer, mais d'une façon plutôt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

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 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

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 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 performent 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.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 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 Courtine 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.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026



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

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 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 établit 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 4e année est même arrivé finaliste, un exploit pour un projet réalisé en seulement 8 semaines. »

De la 31e à la 20 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 31e position l'an dernier, Game academy apparait en 20e place de classement dominé par 2 autres écoles françaises (1er Artside games à Bordeaux à et 2e 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 28e position de cette catégorie.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

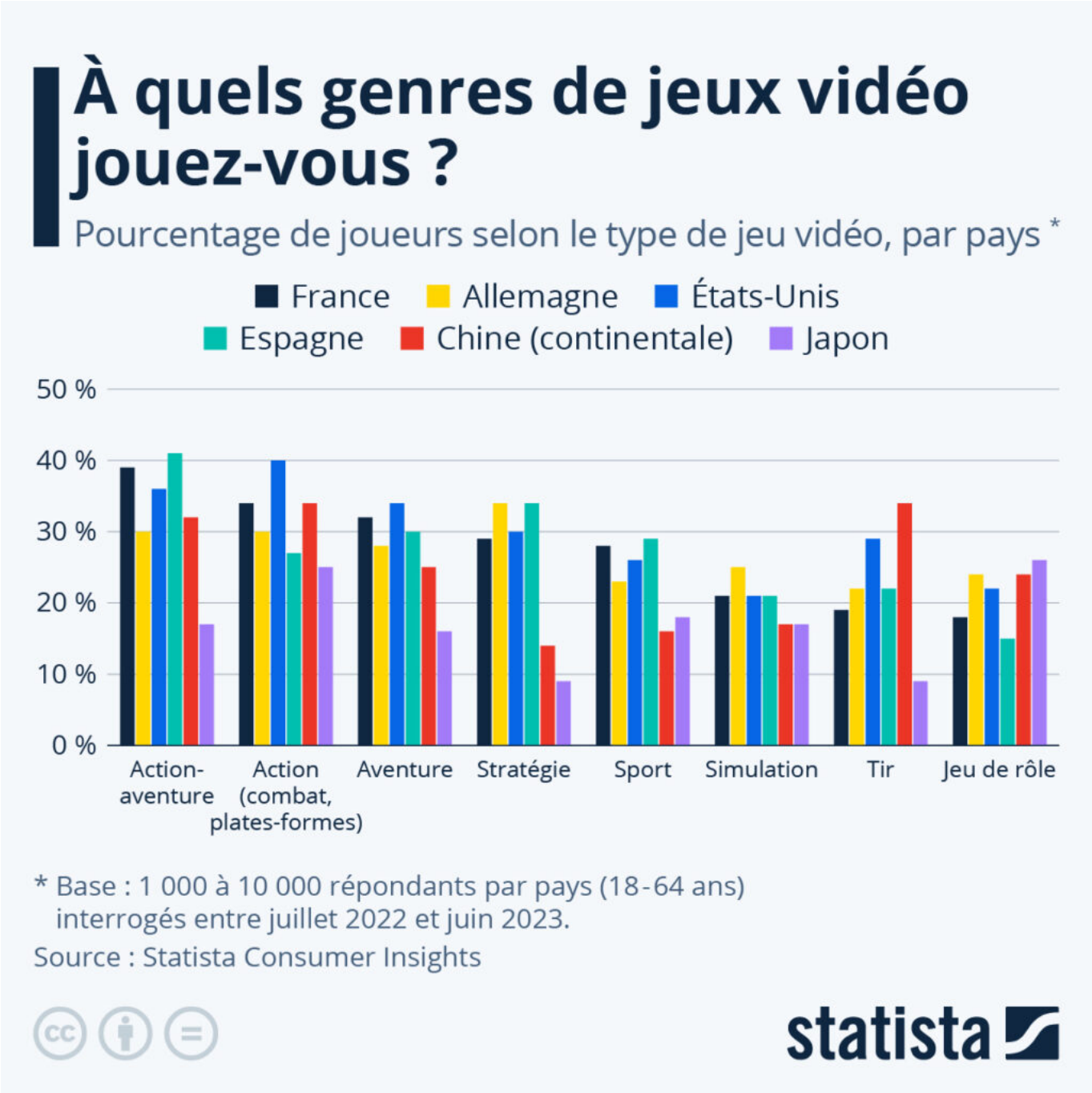
Ecrit par le 13 novembre 2026

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 1re position et la Scad en 2e place. La France devance notamment les Etats-Unis (8 écoles classées), le Royaume-Uni (8) et l'Espagne (7).
Outre sa 28e place dans la catégorie 'Game Design & Game development', la Scad Vaucluse apparaît aussi en 4e position de la catégorie '2D animation', en 24e position de la catégorie '3D animation', en 24e position de la catégorie 'Concept art & illustration', en 2e position de la catégorie 'Motion graphics', 1re dans la catégorie 'Product design', 6e dans la catégorie 'Production excellence – 2D Animation' et 5e dans la catégorie 'Production excellence – Immersive media' !
Dans la région, l'école Mopa d'Arles figure également en 15e de la catégorie 'Production excellence – 3D animation'.

À quels genres de jeux vidéo jouez-vous ?

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026



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.

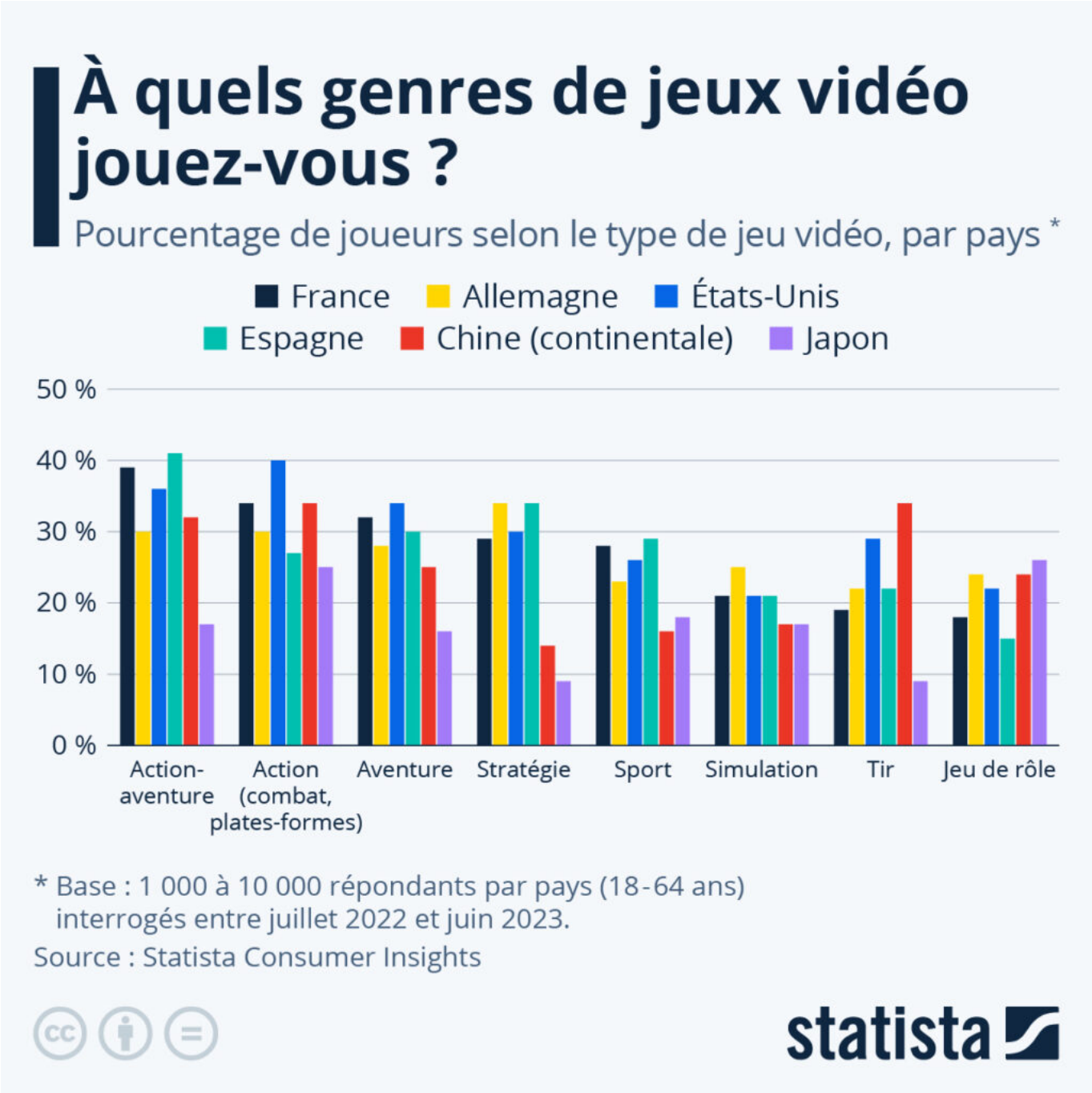
Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 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.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026



Cliquez sur l'image pour l'agrandir.

Valentine Fourreau, Statista.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026

Quels sont les pays les plus accros aux jeux vidéo ?

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026



Comme le confirment les dernières enquêtes du Statista Consumer Insights, 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.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 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.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 13 novembre 2026



Cliquez sur l'image pour l'agrandir.

Tristan Gaudiaut, Statista.