

Ecrit par le 16 février 2026

Avignon : Game Academy dans le top 50 des écoles mondiales



Ecrit par le 16 février 2026

[Game academy](#), l'école avignonnaise de jeux vidéo et du numérique, vient de se classer [en 31^e position du classement mondial](#) des meilleures écoles d'art des médias créatifs et du divertissement. Pour sa première participation dans ce palmarès réalisé par la plateforme [The Rookies](#), l'établissement basé dans la zone de Courtine obtient 55,53 points. De quoi également figurer en 7^e position des meilleures écoles de France dont celle de New3dge basé à Paris qui arrive en 1^{re} position générale. L'école vaclusienne est également classée comme 11^e meilleure école de conception et de développement de jeux au monde 2022 avec 57,42 points.

Après [le Rookie award 2022](#) obtenu en juillet dernier par 6 étudiants de Game academy, il s'agit d'une nouvelle reconnaissance pour cet établissement créé en 2017 par [Kevin Vivier](#) qui en assure la direction depuis.

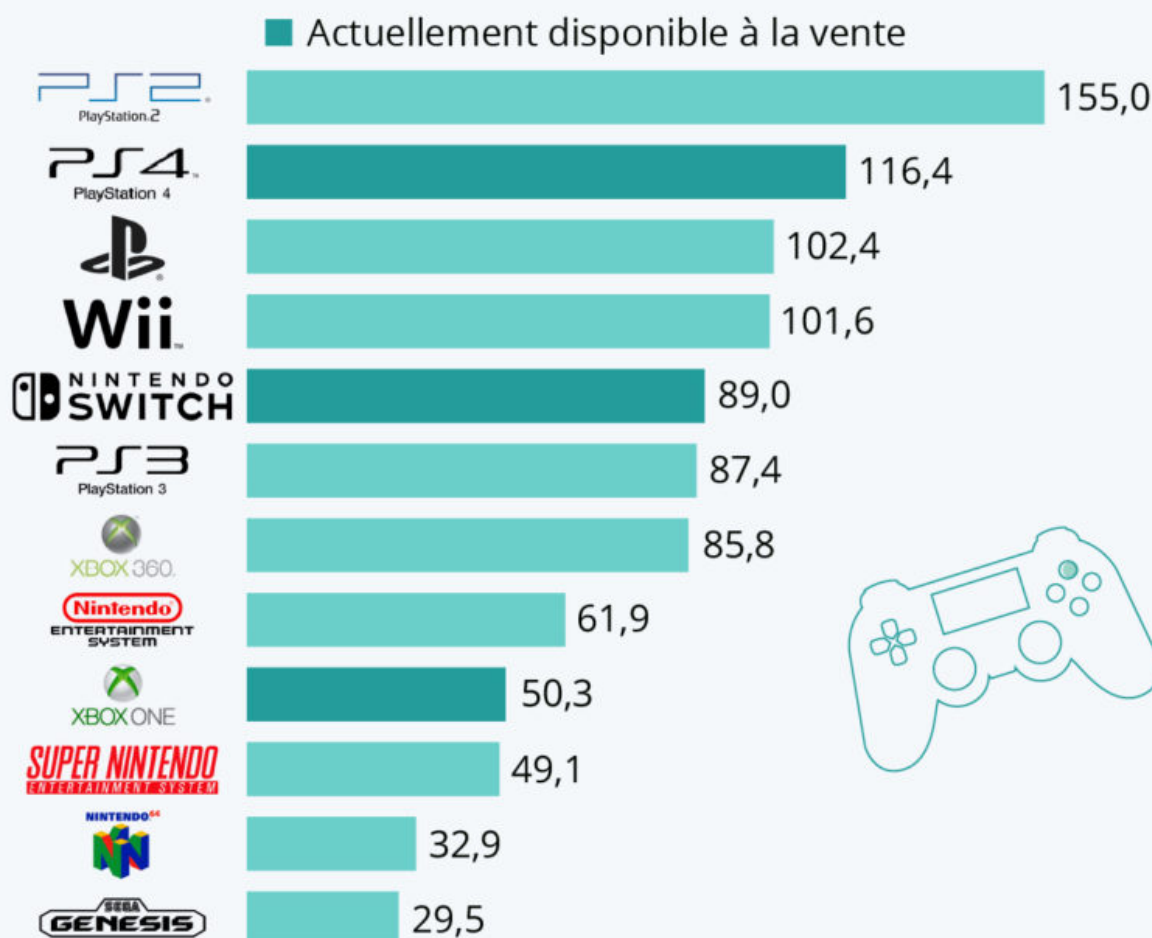
L.G.

Les consoles de salon les mieux vendues de l'histoire

Ecrit par le 16 février 2026

Jeux vidéo : le palmarès des consoles de salon

Estimation des ventes mondiales de consoles de salon par modèle, en millions d'unités



* En date du 30 juin 2021. Consoles rééditées non incluses (ex : NES Mini).

Sega Genesis : dénommée Mega Drive hors Amérique du Nord.

Sources : rapports d'entreprise, VGChartz



statista

Ecrit par le 16 février 2026

Avec 89 millions d'unités vendues depuis son lancement en 2017, la Nintendo Switch, dont les [ventes ont explosé](#) avec la pandémie de coronavirus, est en passe de devenir la console de salon la plus populaire produite par [Nintendo](#). Alors qu'elle dépasse déjà les ventes de la PlayStation 3 et de la Xbox 360, elle est en passe de passer devant la Wii et la première PlayStation, ce qui en ferait la troisième console la plus vendue de tous les temps.

Toutefois, la Nintendo Switch a encore un long chemin à parcourir pour dépasser la PlayStation 2, qui reste la console de salon la mieux vendue de l'histoire. La légendaire console de [Sony](#), lancée en mars 2000, s'est vendue à plus de 155 millions d'exemplaires depuis lors. Le fabricant japonais domine le marché des consoles de salon depuis deux décennies et demi : trois de ses PlayStation figurent en tête du classement des plus grands succès commerciaux. Outre Sony, seul Nintendo, avec sa célèbre Wii, a réussi à dépasser le seuil des 100 millions d'unités vendues pour une console de salon.

Lancées en novembre 2020, les dernières générations de consoles commercialisées par Sony et Microsoft, la [PlayStation 5](#) et la Xbox Series X/S, ont réalisé le meilleur démarrage pour une console créée par les deux constructeurs. Mais il faudra patienter encore un peu avant de les voir apparaître dans le top 10 des ventes. En juillet 2021, Sony a annoncé que sa dernière console avait passé le cap des 10 millions d'unités vendues, confirmant son objectif de vendre au moins 15 millions d'exemplaires sur l'année fiscale en cours.

De Tristan Gaudiaut pour [Statista](#)

Les Chorégies d'Orange présentent La symphonie des jeux vidéo ce samedi 31 juillet à 21h30

Ecrit par le 16 février 2026



Samedi, les Chorégies d'Orange proposent une expérience inédite avec la Symphonie des Jeux vidéo. Pourquoi ? Parce que les Jeux vidéo sont aujourd'hui le loisir numéro 1 dans le monde et leur musique est indissociablement liée à la musique symphonique. D'un simple bip dans les années 1970 aux partitions pour orchestres actuels, la musique des jeux vidéo est devenue aussi importante que les bandes originales de films auprès du grand public, et ses partitions musicales sont devenues des classiques.

Pour la première fois sur la scène du Théâtre Antique, ces deux univers, qui ne se côtoient que très rarement, seront réunis pour le plus grand plaisir du public. Et quoi de mieux que l'acoustique qu'offre ce lieu mythique pour une soirée épique !

Ecrit par le 16 février 2026



Sky rim

Au programme

Au programme de cette soirée, les plus emblématiques pages musicales de 30 ans de jeux vidéo : Halo, Skyrim, Ori, The Last of Us, the Witcher et bien d'autres... jouées par l'orchestre philharmonique de Marseille, dirigé par le jeune et prometteur Victor Jacob, et accompagnés par le Chœur de l'Opéra national Montpellier Occitanie. Alors que vous soyez fans de jeux vidéo ou que vous cherchiez un spectacle à voir en famille ou entre amis, laissez-vous séduire par ce concert qui se révélera riche en surprises et en frissons !

Ecrit par le 16 février 2026



The witcher

Grâce à eux

Direction musicale Victor Jacob. Arrangements musicaux. Arrangements musicaux Didier Benetti. Orchestre philharmonique de Marseille avec la participation du Chœur de l'Opéra Orchestre national Montpellier Occitanie, directrice Valérie Chevalier, chef de chœur Noëlle Geny.

Les infos pratiques

Samedi 31 juillet à 21h30. Théâtre Antique d'Orange. Report, en cas de mauvais temps, au lendemain. Durée : 1h30. De 25 à 51€. Gratuit pour les moins de 6 ans. Pass sanitaire obligatoire. Billetterie [ici](#) et 04 90 34 24 24.

M.H

Dernières portes ouvertes à 'Game academy'

Ecrit par le 16 février 2026



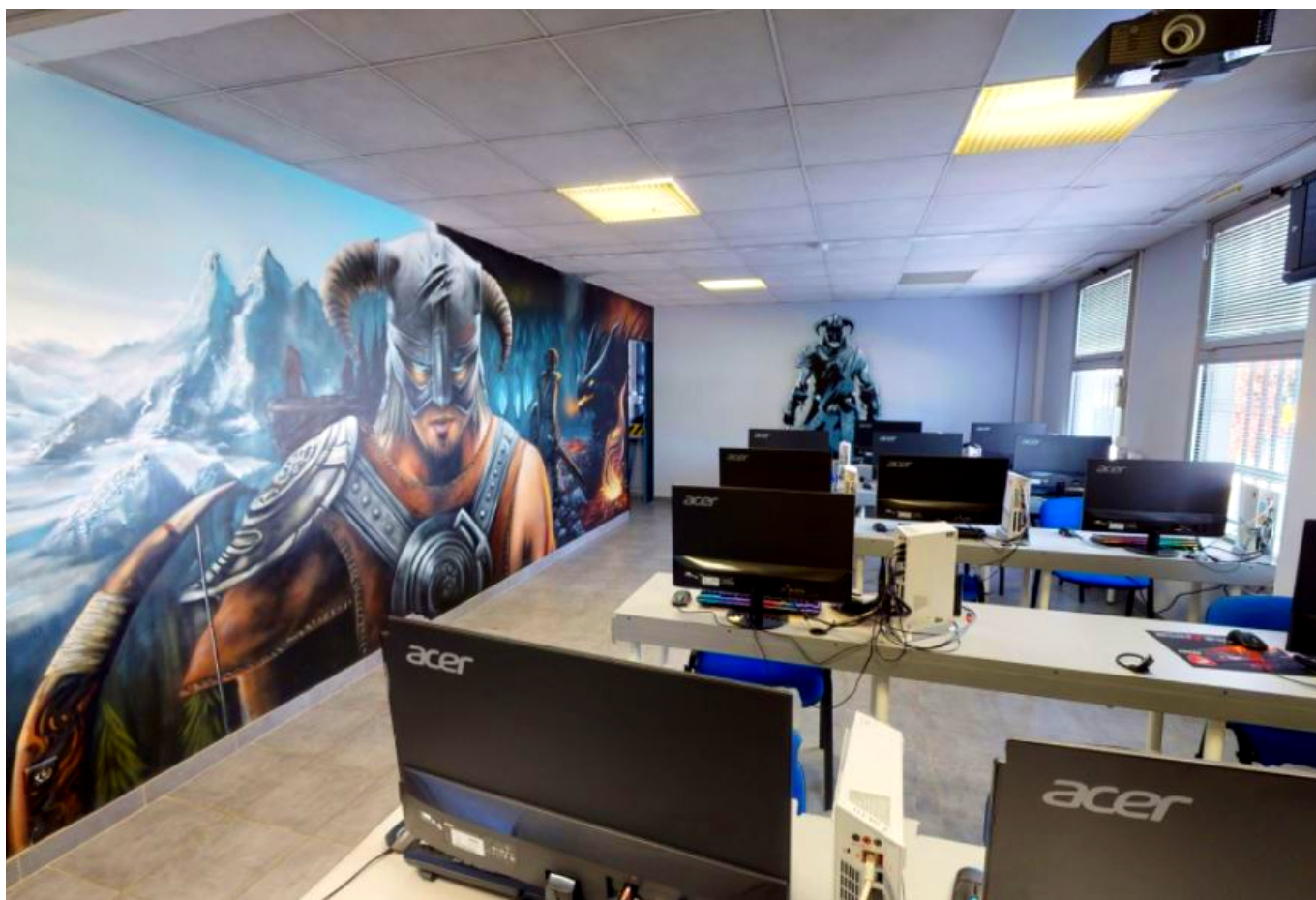
En 2017, la première école de jeux vidéo sur Avignon ouvrait ses portes. Aujourd'hui, après 4 ans d'études, les premiers diplômés sortant se retrouvent se le marché. Après seulement 2 mois, 60% des diplômés ont déjà signé leurs contrats en entreprises.

On retrouvera donc les étudiants de Game Academy à l'Armée de l'air (Orange), Glanum (Avignon) ou encore Wanadev (Lyon) en tant que développeurs de jeux vidéo ou d'infographistes 2D/3D. Afin de recruter les nouveaux Game Developers et Game Artist de demain, Game Academy organise une dernière journée portes ouvertes le samedi 7 août. Plus d'informations en [cliquant ici](#).

L.M.

(Vidéo) L'école 'Game academy' ouvre ses portes les 9 et 10 juillet

Ecrit par le 16 février 2026



Véritable tremplin, l'école supérieure [Game academy](#) située en Courtine forme des futurs génies venus des quatre coins de France. L'établissement ouvre ses portes les 9 et 10 juillet prochains, de 9h à 17h.

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 et entrepreneur dans l'âme. La renommée de l'école n'est plus à faire, les coupures presses s'accumulent, les partenaires se bousculent, les projets d'agrandissement voient rapidement le jour. Les résultats dépassent les attentes du directeur : un succès admirable pour une jeune école.

Inaugurée en 2017, l'école propose une formation en infographie 2D/3D pour apprendre à modéliser les décors et les personnages numériquement et une formation en programmation, formant les professionnels qui écrivent les codes pour créer une cohérence dans un jeu vidéo. Un havre pour les concepteurs en herbe, soutenu par [MSI gaming](#), leader mondial du 'Pc gamer'.

Game Academy, 135 rue Claude André Paquelin, Avignon, 04 84 51 06 22.

Ecrit par le 16 février 2026

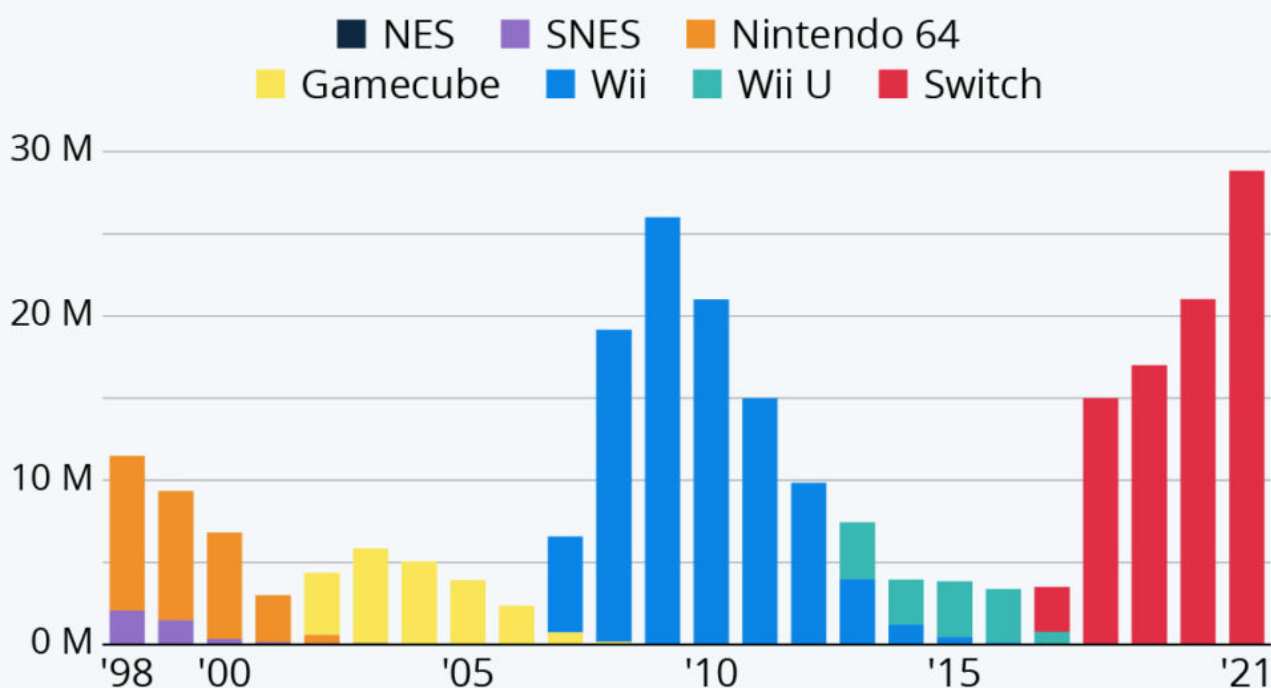
L.M.

Nintendo : la Switch à son apogée ?

Ecrit par le 16 février 2026

Nintendo : la Switch dépasse les sommets de l'ère Wii

Ventes unitaires mondiales de consoles de salon Nintendo dans le monde depuis 1998 *



* L'exercice fiscal de Nintendo se termine le 31 mars.

Source : Nintendo



statista

[Nintendo](#) n'a finalement pas dévoilé de nouveau modèle de sa console Switch au dernier jour du salon E3 dédié au [jeu vidéo](#). Le groupe japonais s'en est tenu à sa ligne et a présenté les bandes-annonces d'une vingtaine de jeux, dont quelques images de la très attendue suite de la saga Zelda. Alors que les fans attendent une nouvelle version plus puissante de la Switch, cette dernière vient de battre son record de ventes annuelles. La [console de jeux](#) de Nintendo, sortie en mars 2017, semble avoir atteint son apogée

Ecrit par le 16 février 2026

et il faudra patienter encore un peu avant l'annonce de sa successeuse. Notre infographie propose de revenir sur les succès et les échecs du groupe nippon, avec une rétrospective des ventes de consoles de salon par modèle depuis 1998.

Après l'échec de la Wii U, qui s'est soldé par sa retraite anticipée en 2017, Nintendo avait pris le pari de se relancer avec la console suivante, la Nintendo Switch. Une fois de plus, la société 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 plus de quatre ans après sa sortie, on peut affirmer que le pari de la Switch a porté ses fruits.

Comme l'illustre notre infographie, la Switch a permis à l'entreprise de rebondir après une période creuse entre 2014 et 2017, où elle écoulait moins de 5 millions de consoles par an. Au cours de l'année fiscale qui s'est terminée le 31 mars 2021, la société a vendu 28,8 millions de Switch, ce qui dépasse le sommet de ventes atteint à l'apogée de la Wii en 2009 (près de 26 millions d'unités). Avec un total de plus de 100 millions écoulées, contre près de [79 millions](#) pour la Switch, la Wii reste à ce jour la [console de salon la mieux vendue](#) par Nintendo. Mais à ce rythme, la Switch pourrait lui passer devant dès l'année prochaine.

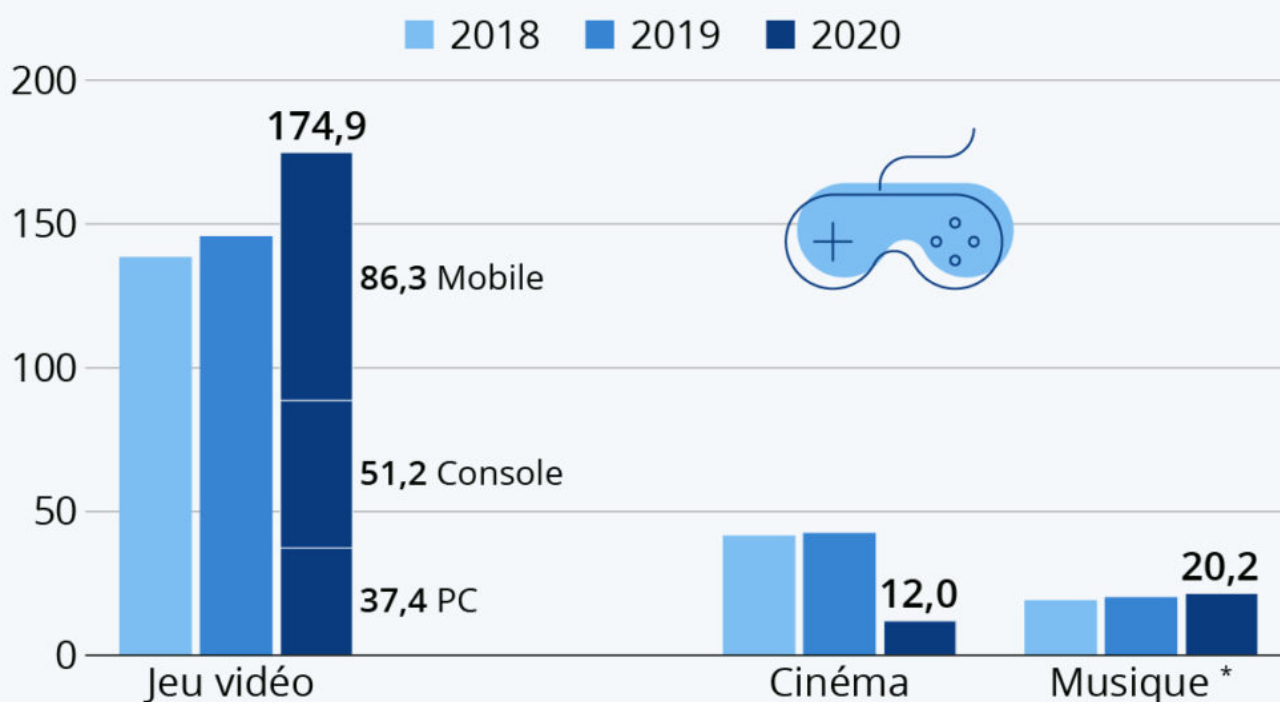
De Tristan Gaudiaut pour [Statista](#)

Le jeu vidéo, plus que jamais roi du divertissement

Ecrit par le 16 février 2026

Le jeu vidéo, plus que jamais roi du divertissement

Chiffre d'affaires mondial des secteurs de l'industrie du divertissement sélectionnés, en milliards de dollars



* Musique enregistrée.

Sources : Newzoo, Billboard, IFPI



statista

Au cours des deux dernières décennies, les [jeux vidéo](#) se sont imposés comme le marché le plus lucratif (et de loin) de l'industrie du divertissement. Et pour preuve, déjà en 2019, les jeux vidéo généraient deux fois plus de revenus que l'industrie du [cinéma](#) et de la [musique enregistrée](#) réunies, comme le révèlent les données publiées respectivement par [Newzoo](#), [Billboard](#) et l'[IFPI](#).

Ecrit par le 16 février 2026

Et confinement oblige, la domination du jeu vidéo s'est encore plus amplifiée l'année dernière, ce marché ayant profité d'un bond de plus de 20 % de son chiffre d'affaires à près de 175 milliards de dollars, là où, à l'inverse, l'industrie du cinéma a subi un effondrement historique de plus de 70 % de ses revenus. Les [jeux sur mobile](#) sont aujourd'hui le segment qui génère le plus d'argent et ils devraient représenter plus de la moitié du chiffre d'affaires total du marché du jeu vidéo en 2021.

De Tristan Gaudiaut pour [Statista](#)

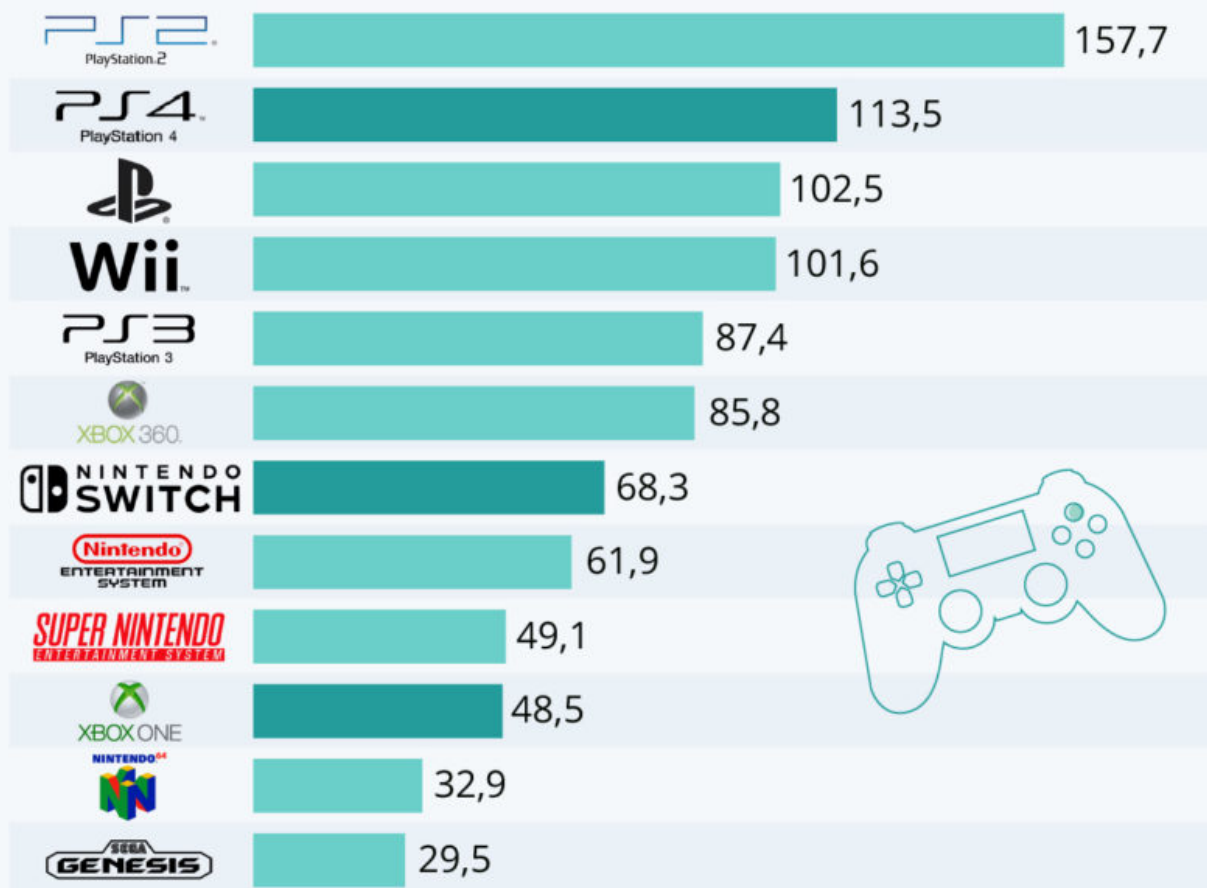
Consoles de salon : la PlayStation domine le game

Ecrit par le 16 février 2026

Jeux vidéo : le palmarès des consoles de salon

Estimation des ventes mondiales de consoles de jeux vidéo de salon, en millions d'unités *

■ Génération actuelle



* En date du 30 sept. 2020. Ventes de consoles rééditées non incluses (ex : NES Mini). Sega Genesis : dénommée Mega Drive hors Amérique du Nord. Sources : rapports d'entreprise, VGChartz



statista

Ecrit par le 16 février 2026

La commercialisation de la PS5 a débuté le 19 novembre en France, et en quelques heures, tous les marchands français se sont retrouvés en rupture de stock. Un phénomène qui traduit le succès de la dernière-née de Sony, qui avait enregistré des précommandes records, mais qui tient également au fait que seule la vente en ligne est autorisée en cette période de confinement. La PS5 connaîtra-t-elle le même destin que ses aînées ?

Comme le montre cette infographie de [Statista](#), Sony domine en maître sur le marché des consoles de salon, ayant réussi la prouesse de placer ses quatre générations de PlayStation dans le top 5 des meilleures ventes de tous les temps. Avec plus de 157 millions d'unités vendues, la PlayStation 2 reste encore aujourd'hui la console de jeux vidéo la plus achetée dans le monde (consoles portables incluses). Elle devance toujours la PlayStation 4, qui a franchi le cap des 110 millions d'exemplaires écoulés au premier trimestre cette année. Parmi les entreprises concurrentes et uniquement pour les consoles de salon, seule Nintendo a été capable d'atteindre le seuil symbolique des 100 millions d'unités vendues, c'était avec la Wii.

Certains experts pensent que le développement et les promesses du cloud gaming pourraient initier la fin de l'ère des consoles de jeux vidéo et que les PlayStation 5 et Xbox Series X pourraient faire partie des dernières consoles « physiques » à être lancées sur le marché. Quoiqu'il en soit, Sony semble avoir déjà pris les devants pour une éventuelle suite : afin de s'éviter des mauvaises surprises, l'entreprise a déjà déposé les marques de PlayStation 6 à 10 auprès de l'Office Japonais des Brevets fin 2019.

De Tristan Gaudiaut pour [Statista](#)