Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 4 novembre 2026

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

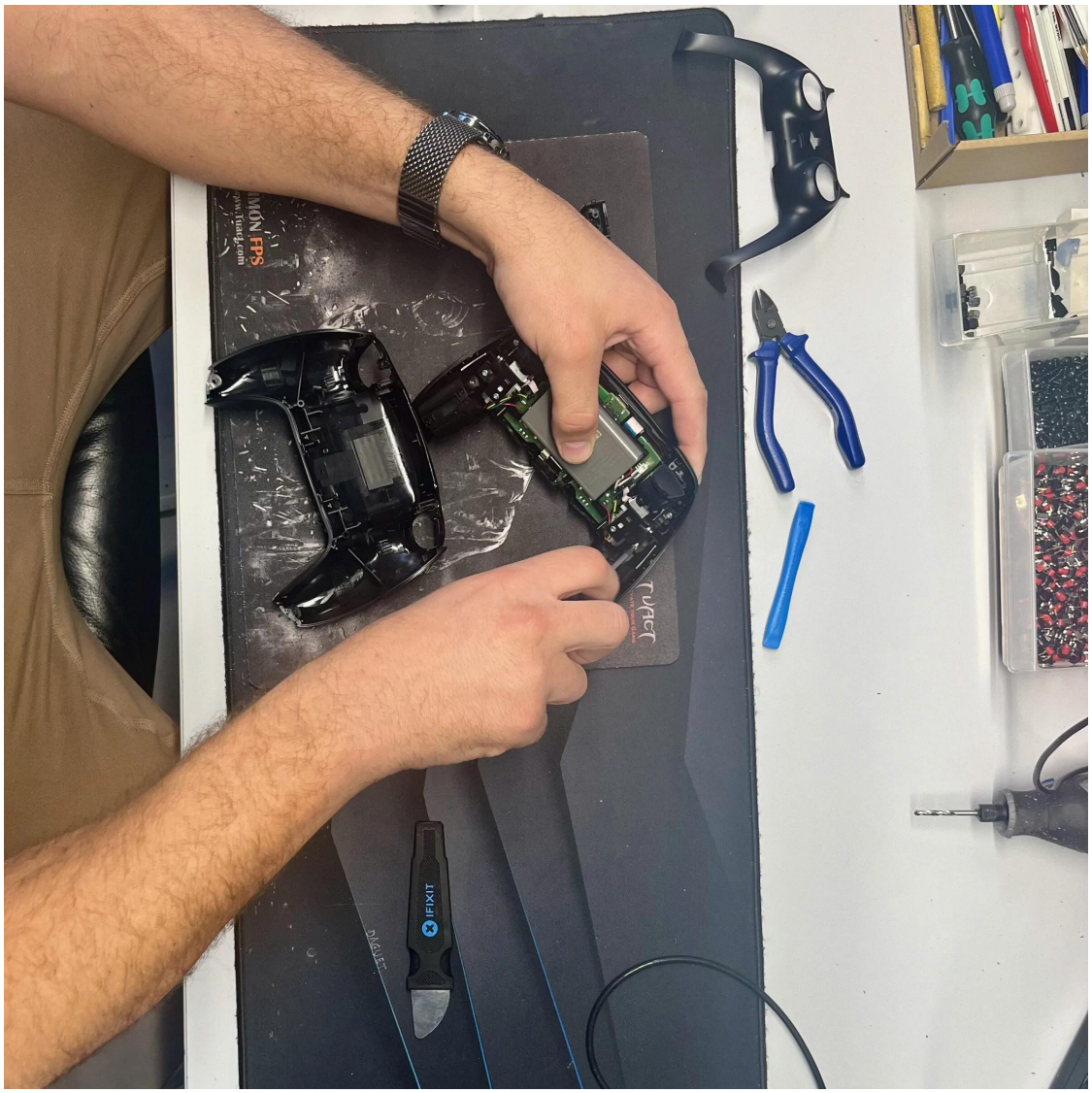


Le jeux vidéo est aujourd'hui le marché le plus important et le plus lucratif de toute l'industrie du divertissement. En CA, il pèse deux fois plus que le cinéma et la musique réunis. Dans ce marché très concurrentiel, Burn Controllers, une start-up avignonnaise tente de percer, mais d'une façon plutôt 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 4 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 4 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 4 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 4 novembre 2026



Les grandes nations du jeu vidéo

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 4 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 4 novembre 2026

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

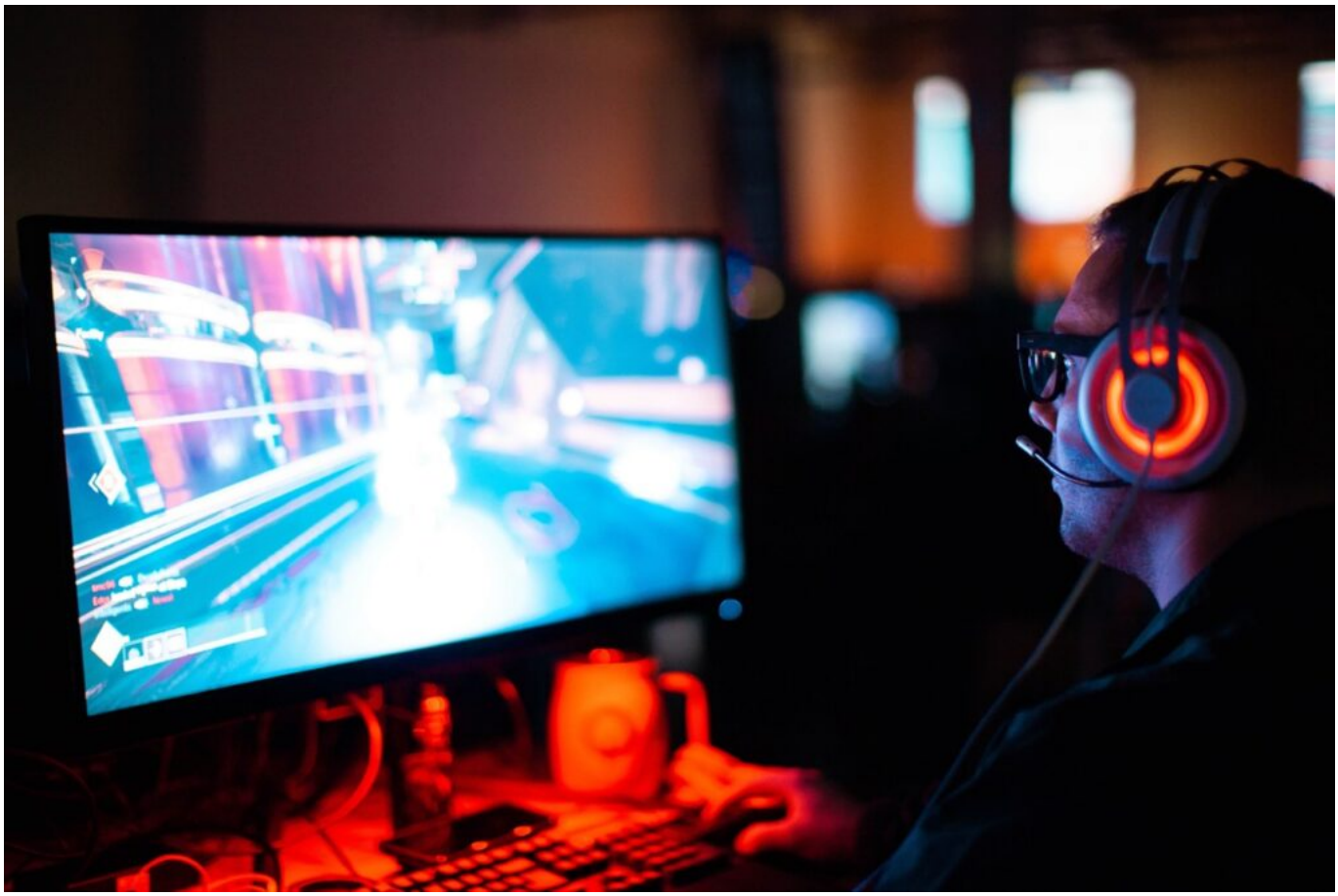
La Corée du Sud, qui abrite de nombreux joueurs et équipes professionnelles d'e-sport, se classe dans le top 3 mondial, avec un taux de pénétration de 57 % cette année. La France peut également être considérée comme faisant partie des grandes nations du jeu vidéo. Classée dans le top 5 en 2017, elle 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

La Game Academy ouvre ses portes pour présenter les métiers du jeu vidéo

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 4 novembre 2026



Ce samedi 23 avril, l'école de concepteurs de jeux vidéos Game Academy, située à Avignon, organise une journée portes ouvertes. Au programme : des rencontres avec les formateurs et les étudiants lors de masterclasses autour des métiers de la conception du jeu vidéo.

Ces masterclasses traiteront plusieurs sujets comme la création d'un personnage de jeu vidéo ou encore le nouveau moteur graphique 'Unreal Engine 5'. Une visite de l'école est également prévue pour observer l'environnement dans lequel les étudiants évoluent au cours de leur formation.

Samedi 23 avril. De 10h à 17h. Game Academy. 135 Rue Claude André Paquelin. Avignon.

V.A.

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 4 novembre 2026

(Vidéo) Game academy : l'avenir du jeu vidéo à Avignon



Vous en rêviez ? Game academy l'a fait. 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. 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'.

Au cours des deux dernières décennies, les jeux vidéo se sont imposés comme le marché le plus lucratif de l'industrie du divertissement. Déjà en 2019, les jeux vidéo généraient deux fois plus de revenus que

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 4 novembre 2026

l'industrie du cinéma et de la musique enregistrée réunies, comme le révèlent les données publiées respectivement par Newzoo, Billboard et l'IFPI. 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. Des statistiques que Kevin Vivier corrobore avec enthousiasme : « il faut savoir que le métier de programmeur ou développeur est le deuxième métier le plus recherché en France. »

« Je créerai l'école de mes rêves »

Le projet naît d'un éclair de conscience, une fulgurance, assis sur les bancs de l'école. « On nous vendait un beau rêve qui coûtait très cher à l'année. On s'est rapidement rendu compte que la formation était totalement creuse, réalise le fondateur. On avait l'impression d'être pris pour des vaches à traire et rien d'autre. » Ni une, ni deux, armé de son bâton de pèlerin, le futur directeur décide de frapper aux portes afin de mobiliser les partenaires et créer sa propre école : moins onéreuse mais tout aussi exigeante en matière d'expertise. « Les formations de Game academy sont conçues de manière à répondre pleinement aux besoins du marché. Nos premiers apprenants sortiront diplômés en juin prochain », explique Kevin Vivier. Aujourd'hui, l'école s'illustre comme un pivot central de la conception vidéo dans la région.

1,7M€ d'investissement

Le vif succès de l'établissement ne laisse rien transparaitre du long parcours semé d'embuches qu'il a occasionné. « Nous n'avions décroché aucune subvention, aucune aide, c'était une période difficile. Je me suis heurté à une multitude de réponses négatives à mes sollicitations. Je me suis monté tout seul », se remémore le jeune fondateur. Quelques années plus tard, l'école conquit quelques 80 étudiants et 8 formateurs répartis en 8 classes. Une belle évolution pour l'établissement qui forment les concepteurs du futurs. Les formateurs partagent la même passion, transmettre leur science à un auditoire qui a soif d'apprendre.

Les cours sont pratiques et projettent les apprenants dans une mise en situation réelle donnant lieu à de jolis projets qui voient le jour. Les formateurs ont une entreprise en parallèle, certains sont des designers ou artiste peintre reconnus. Ils sont employés de Game academy à plein temps et se dédient à leur entreprise durant leur vacance par exemple. Game academy en chiffres, c'est 1,7M€ d'investissement, 1 000m² en intérieur dédiés à la formation, une salle de conférence, des salles de cours, des bureaux et un terrain de 3 700m² en Courtine. Difficile de s'y sentir à l'étroit.

Des formations au plus proche du terrain

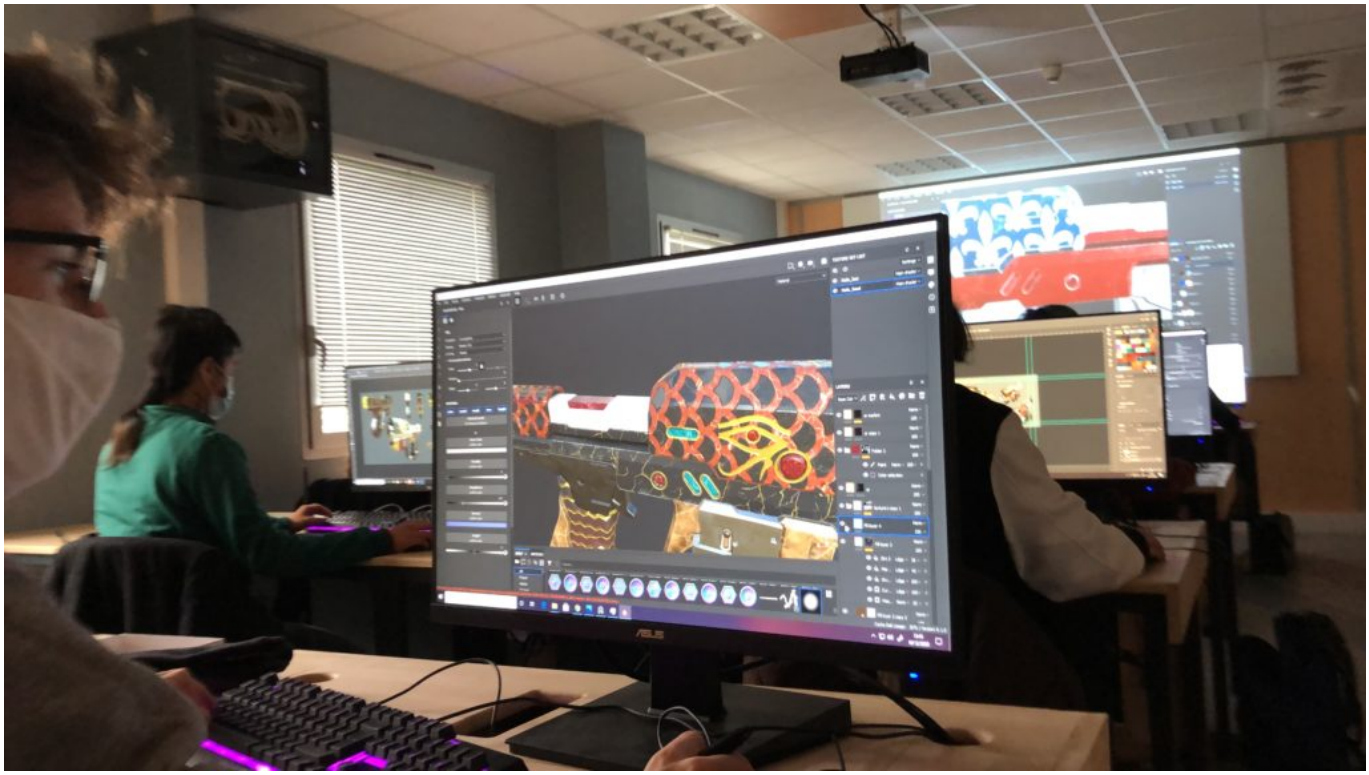
Game academy forme aux métiers techniques et créatifs de la conception de jeu vidéo en proposant deux formations de 3 ans : programmeur et infographiste 2D/3D. Le programmeur est chargé d'écrire les lignes de code constituant l'ensemble des fonctionnalités du jeu. Il va donc être chargé de coder les menus, actions, outils, ainsi que toute autre fonctionnalité que contient le jeu vidéo. À la Game academy, le programmeur sera formé pour faire aussi bien du gameplay que de l'interface ou du moteur. Cette formation sera également composée de cours de réseaux et logiciel. Ainsi, il sera polyvalent, apte à

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 4 novembre 2026

s’adapter à n’importe quel métier lié à la programmation.

L’infographiste a pour rôle de créer l’aspect graphique d’un jeu. Cet artiste va concevoir, imaginer et produire les éléments graphiques nécessaires. Il va donc être chargé de travailler sur les menus, interfaces, personnages, cinématiques, animations, conception de l’environnement, ainsi que tout autre élément que contient le jeu vidéo. À la Game academy, l’infographiste sera formé pour faire aussi bien du modelage 3D que du dessin ou de l’animation.



Profonde concentration pour les concepteurs en herbe… Photo: Game academy.

La classe préparatoire est une formation d’une année afin d’obtenir les compétences nécessaires à l’intégration des formations longues de programmeur ou d’infographiste au sein de Game academy, ainsi qu’aux personnes hésitant entre ces deux corps de métier. Durant le 1er trimestre, le programme sera constitué de programmation et d’infographie afin que chacun puisse découvrir ses compétences et affinités. À l’issue de celui-ci, chaque étudiant pourra choisir son orientation en fonction de ses résultats mais surtout de son choix personnel. Autre dispositif pour les plus jeunes : la ‘Game camp’ a été mise en place il y a deux ans. « C’est une session ouverte à des collégiens, leur permettant de découvrir le métier de concepteur vidéo sur 5 jours. Ils créent leur propre jeu vidéo, découvrent le métier et s’orientent ainsi correctement pour le lycée », explique Kevin Vivier.

Le diplôme d’Etat : loin d’être le graal !

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 4 novembre 2026

« On est les vilains petits canards, le fait de ne pas proposer un diplôme reconnu d'Etat implique que nous ne sommes pas suffisamment mis en avant dans les collèges et lycées par exemple », déplore Kevin qui en est pourtant persuadé, le diplôme d'Etat, « tout le monde s'en moque ». Le chef d'entreprise regrette une mythologie profondément ancrée autour de la valeur de ce diplôme. Une idée reçue selon laquelle les diplômés non reconnus ne trouveront pas de travail. « C'est complétement faux. Ce qui importe, ce sont les compétences de l'individu, ce qu'il est capable de montrer sur les machines. Certains autodidactes développent des compétences énormes », assure-t-il.

L'école n'ayant pas la certification de diplôme d'Etat, les subventions sont impossibles et le coût moyen pour une admission s'élève à 5 000€. Un investissement que Kevin entend alléger pour permettre aux talents de s'épanouir. « Nous avons le projet de fonder pour cet été une association afin d'aider les candidats à financer leur entrée au sein de l'école par le biais des bourses », annonce le fondateur. Les entreprises pourraient ainsi bénéficier d'une défiscalisation. Par ailleurs, le centre de formation dispose d'un partenariat avec l'Imca, ancienne école d'Avignon ainsi qu'avec le lycée de Vedène, dont les étudiants d'art peuvent envisager l'école dans la continuité de leur cursus.

Ce qui fait la différence

L'école se différencie aisément par son coût d'admission, inferieur aux prix pratiqués sur le marché. Deuxième atout du centre : les critères d'admission. « Nous sommes les seuls à offrir une porte d'entrée à ceux n'ayant aucun diplôme, ni baccalauréat », vante Kevin Vivier. Game academy joue sur son esprit « start-up », jeune, innovant et dynamique. En témoigne son directeur tout juste âgé de 28 ans. La réputation de l'école est telle qu'elle franchit les frontières de Paca, les étudiants viennent de Paris, Lille ou même d'Italie pour parfaire leur apprentissage.

Les étudiants peuvent s'illustrer à travers la réalisation de vrais projets de conception diffusés gratuitement sur le marché. « Chaque étudiant est crédité, l'objectif est de développer la notoriété, de faire parler, nous ne souhaitons pas commercialiser. Pour les apprenants, ils peuvent montrer leur jeu disponible, c'est une formidable vitrine et un atout en matière de visibilité », souligne-t-il. Concernant les débouchés, ils sont divers, « un étudiant a été pris dans une société qui conçoit des applications mobiles dédiées à la culture française, exportées à l'étranger. Un autre doit partir dans une société de jeux vidéo à Lyon. »

Quand les étudiants créent un logiciel pour l'armée

La diversité des projets est telle que l'école supérieure a signé une convention de partenariat inédite avec la base aérienne 115 d'Orange. « C'est une belle opportunité qui s'est présentée à nous », se réjouissent les étudiants. Le fondateur est heureux de « cette belle reconnaissance ». Ils n'avaient pas imaginé, en septembre 2017, quand ils ont intégré cette école de concepteurs, travailler un jour pour l'armée !

Grâce à la convention de partenariat, deux programmeurs et deux infographistes 3D vont pouvoir effectuer un stage de six mois, à compter du 1er juillet, aux côtés de militaires. « Ils vont concevoir un simulateur de pilotage d'hélicoptères militaires en réalité virtuelle. Une façon d'apprendre le pilotage

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 4 novembre 2026

pour les nouvelles recrues, sans utiliser un hélicoptère. C'est une solution pratique, écologique et économique de faire piloter sur un ordinateur », explique Kevin Vivier.



Le partenariat avec la base militaire d'Orange permettra une simulation de conduite d'hélicoptère sur ordinateur. Photo: Game academy.

Les grandes marques se bousculent

« Dès le départ, j'ai été sollicité par de grandes marques qui accordaient une pleine confiance au projet et souhaitaient devenir partenaire, explique-t-il. Cela permet de bénéficier de prix attractifs tout en équipant avec du matériel haut de gamme. Les pc sont suffisamment puissants pour faire des formations performantes. » Plus que l'aspect financier, l'appui des marques contribue à la reconnaissance de l'école, formidable levier de réputation. Un solide partenariat avec MSI Gaming et Wacom a permis un équipement de pointe à la disposition des élèves (Pc et tablette graphique).

Comment rejoindre l'école ?

Pour rentrer à la Game academy, il faut auparavant passer des tests et un entretien. Pour cela, vous

Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Ecrit par le 4 novembre 2026

trouverez le dossier à télécharger ici. « Trois heures de tests pour les admissions, ça prépare au reste de la formation. La spécificité de notre école est qu'elle admet des profils variés, issus quelques fois de reconversion professionnelle. Nous avons eu un profil sans aucune compétence en dessin ni programmation, qui est devenu l'un des meilleurs programmeurs et a signé son stage au sein de l'armée », cite Kevin Vivier. L'école rentrera dans sa 5e année d'existence en septembre prochain et entend bien rester aux manettes du jeu du futur.

135 rue Claude André Paquelin, Avignon. 04 84 51 06 22, contact@gameacademy.fr

Bienvenue à la Game academy !