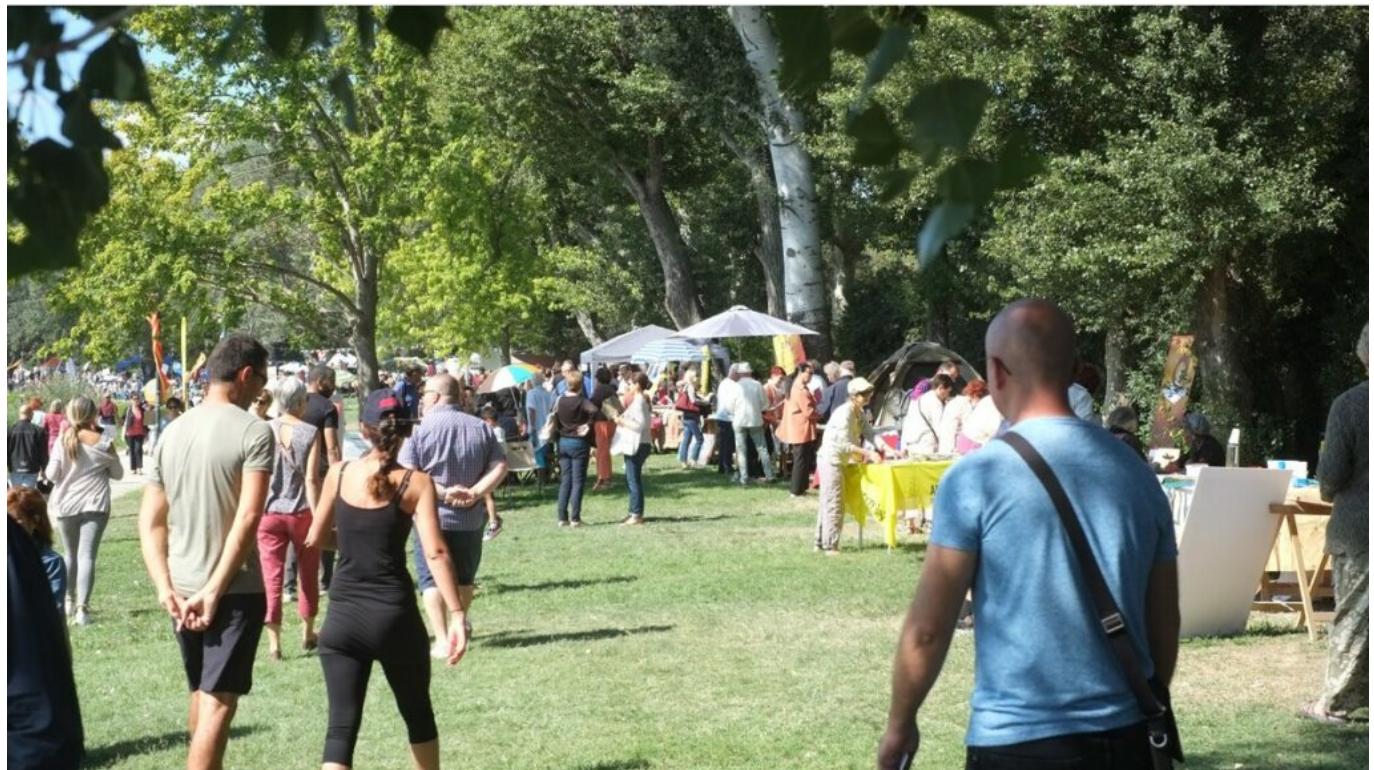


Ecrit par le 11 février 2026

# Avignon, le Forum des associations aura lieu dimanche 7 septembre



**Le Forum des association d'Avignon, aura lieu dimanche 7 septembre, sur l'île de la Barthelasse, allée Antoine Pinay et au Centre de loisirs de la Barthelasse, de 10h30 à 18h.**

«Avec la rentrée, sonne l'heure de la reprise des activités avec, parfois, de nouveaux désirs : s'engager pour les autres, pratiquer une activité sportive, découvrir de nouveaux horizons, se confronter à sa créativité... commente Cécile Helle, maire d'Avignon. Pour aller plus loin dans ses envies, le Forum des associations de la Ville d'Avignon rassemble en un seul espace, à l'ombre des platanes quelque 300 associations. Village de la culture et du développement durable, animations sportives, ateliers créatifs et participatifs, démonstrations sportives...une fois rencontré les bénévoles des associations, le Forum vous invite à une journée de détente et de loisirs en famille ou entre amis.

## Les infos pratiques

Forum des associations d'Avignon. Dimanche 7 septembre. Ile de la Barthelasse, Allée Antoine Pinay et aussi Chemin de Halage. Avignon. Gratuit. De 10h30 à 18h. Le programme de la journée, les animations, les associations inscrites, les infos pratiques, le plan du site et les transports [ici](#).

Ecrit par le 11 février 2026

# Forum des associations à Sorgues ce samedi 6 septembre



**En septembre, c'est la rentrée et la traditionnelle Journée des associations qui se déroulera samedi 6 septembre de 10h à 17h, au Parc municipal de Sorgues où plus de 70 associations sorguaises sportives, culturelles, patriotiques, scolaires présenteront leurs activités.**

Le discours de Thierry Lagneau, Maire de Sorgues, à 11h30, sera suivi de la remise des médailles d'honneur aux bénévoles méritants sorguais, du trophée Paul Pons et du prix des Ambassadeurs du sport

Ecrit par le 11 février 2026

sorguais. Trois distinctions qui mettent à l'honneur des personnalités du monde associatif et des projets innovants développés par des associations investies. Puis, [Cap Sorgues](#), association de commerçants remettra les prix de son grand jeu de l'été. La journée sera également rythmée par plusieurs démonstrations d'associations.

### **Les infos pratiques**

Samedi 6 septembre de 10h à 17h. Parc municipal. 46, rue Saint-Hubert à Sorgues. Entrée libre. Buvette et petite restauration sur place. Renseignements auprès du 04 90 39 71 00 et [www.sorgues.fr](http://www.sorgues.fr)

Ecrit par le 11 février 2026

The poster features a central illustration of a young boy in a blue t-shirt and white shorts, playing a golden saxophone and juggling a silver ball. He is set against a light blue background with a yellow sun, a pencil sketch of a person, musical notes, and clouds. The title 'FORUM DES ASSOCIATIONS' is written in large, stylized, pink and yellow letters. Below the title, the date '6 SEPTEMBRE' is highlighted in a yellow box, followed by the time '10h - 17h' and the location 'Parc municipal - Entrée libre'. Logos for the 'Ville de Sorgues' and 'l'echo du mardi' are at the bottom.

**FORUM DES ASSOCIATIONS**

**6 SEPTEMBRE**  
10h - 17h  
Parc municipal - Entrée libre

Ville de  
**Sorgues**

**l'echo** du mardi  
Les Petites Affiches de Vaucluse depuis 1839

Pour toujours en savoir plus, lisez [www.echodemardi.com](http://www.echodemardi.com), le seul média économique 100% Vaucluse habilité à publier les annonces légales, les appels d'offres et les ventes aux enchères !

Ecrit par le 11 février 2026

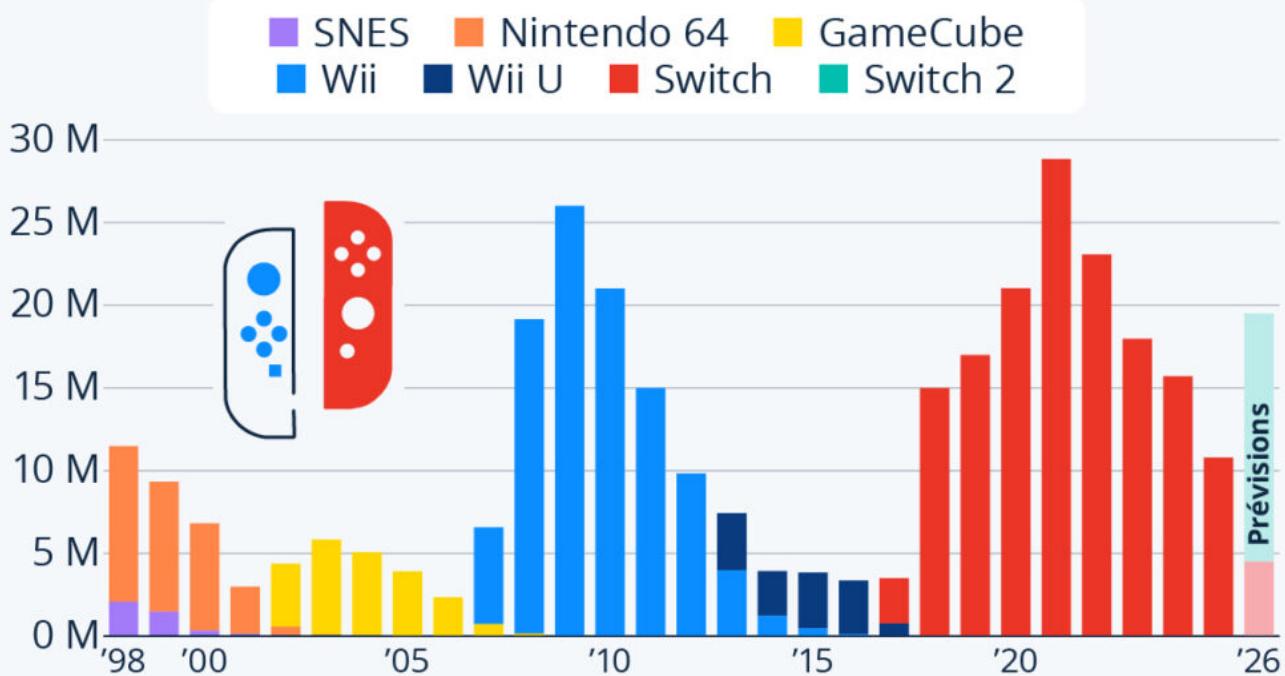
---

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

Ecrit par le 11 février 2026

# 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



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

Ecrit par le 11 février 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](#)

## Vaucluse : un monde de geek ?

Ecrit par le 11 février 2026



**En 10 ans, le nombre de manifestations qui leur a été consacré a été multiplié par 8 dans le département. Cette économie culturelle florissante connaît une explosion d'événements. Des associations aux agences événementielles, en passant par les mairies et les entreprises individuelles, la cartographie vauclusienne reflète une diversité d'organisation propre au milieu des actions 'geeks' et 'otakus'.**

La seconde édition de la [Morières Pop Culture](#) se déroule ces 7 et 8 juin à Morières-lès-Avignon. L'occasion de regarder de plus près ce secteur culturel qui, grâce à son système économique et son public, contribue au dynamisme du département. Par le terme générique 'geek', nous englobons dans ce dossier toute manifestation présentant l'univers de la science-fiction, du fantastique et de la fantasy, avec toute la création qui s'y rapporte. En somme les jeux-vidéos, les jeux de société, les livres (comics, mangas, webtoon, BD, romans...) mais aussi la production audiovisuelle (cinéma, séries, animes, créateurs de contenus...) et la customisation (cosplay, accessoires, décoration...) entre autres. Ces animations geeks ont la particularité de toucher aussi bien un public averti (des otakus et des amateurs) que familial et adolescent.

## 2 événements en 2015, 16 cette année

Après analyse de toute une décennie culturelle en Vaucluse, il est certain que la tendance *geek* et *otaku* (terme japonais pour désigner les grands passionnés de mangas, d'anime, de jeux-vidéo...) n'a pas fini de se développer sur le territoire. Rien que pour cette année en Vaucluse, ce ne sont déjà pas moins d'une quinzaine d'événements de ce type qui ont eu ou vont avoir lieu. Pourtant en 2015, seuls se présentaient

Ecrit par le 11 février 2026

[La contrée des jeux](#) à Avignon et le [Salon du flipper et du jeu de café de Sorgues](#) (nouvel organisateur en 2018), avec respectivement une 6e et une 10e édition. Après la naissance de la petite sœur de la Japan Expo parisienne à Marseille en 2009, il a fallu attendre 2016 côté Vaucluse pour voir les premiers Salons de ce type. Ainsi ont surgi le [Geek Universe de Carpentras](#) (convention plurielle mêlant mangas, anime, cosplay, série, jeux, heroic fantasy...) et le [Loriol Game Show](#) (consacré aux jeux-vidéos) qui a réalisé 2 éditions la même année, accumulant 1 200 visiteurs.

### **Une accélération à partir de 2017**

2017 est l'année des initiatives. Elle marque le lancement de 4 manifestations, sans compter la 12e édition de l'événement 'jeu de café' (datant de 2005) devenu Salon du flipper et du jeu vidéo à l'occasion du changement d'organisateur, Flipsud ayant confié les rênes à l'association [RPJ Game Concept](#).

[Geek Universe](#), qui a été la première convention d'importance dans le département, a vu le jour à Carpentras en 2016 et avait attiré 4 500 visiteurs. Dans son sillage, les Salons des deux autres principales villes, [Avignon Geek Expo](#) (8 000 visites) et [Convention Science-Fiction d'Orange](#) ont suivi en 2017 (5 500 visites), mais pas avec le même type d'organisation. La première était d'abord créée par deux associations provençales avant d'être gérée par une entreprise d'événementiel depuis 2018, tandis que la seconde est uniquement associative avec une entité née en 2016. Toutes deux marquent cependant durablement le paysage vauclusien en étant les plus dynamiques.

Ecrit par le 11 février 2026



Ecrit par le 11 février 2026

Crédit : Amy Rouméjon Cros



Crédit : Amy Rouméjon Cros

Ecrit par le 11 février 2026

## Attachement au territoire

Malgré son annulation en 2023 et dans l'attente d'un nouvel espace à la hauteur de ses besoins, le Geek Universe, organisé par l'association Geek Evolution, reste l'événement de la capitale de la fraise. Très attachée au territoire et loyale envers le soutien reçu par les élus, Geek Evolution n'envisage pas de déménager pour donner suite à ses 5 éditions effectives.

« On a toujours été assez investis dans la vie de Carpentras. Parce que déjà, on était bien traité par la ville quand on faisait des événements et puis nous sommes tous de Carpentras ou travaillant sur Carpentras » assure François, l'un des organisateurs. « Par exemple avec le parc des Expos d'Avignon, c'est un énorme énormément investissement avant de faire des bénéfices pour la suite. À ce niveau, on n'est plus sur les mêmes capacités que les nôtres, malgré notre besoin de grande salle, c'est hors de portée financièrement pour nous » ajoute, pragmatique, le bénévole passionné.

En 10 ans, le Vaucluse a été ainsi le théâtre de plus d'une centaine de manifestations culturelles autour de la culture geek et otaku, portées par une vingtaine d'organisateurs. La plupart des organisations sont composées de plusieurs entités, notamment une association principale avec d'autres associations, collectivités ou entreprises. Plus précisément, ce sont 24 structures individuelles ou regroupées pour 123 éditions, dont 13 ont été annulées en grande partie à cause de la crise sanitaire. Parfois, une même manifestation a lieu deux fois par an, c'est le cas de la [Bourse Geek de Sorgues](#) organisée par l'association Phénix, mais aussi des Puces du Geek à Robion ou bien de l'ancienne manifestation Loriol Game Show qui a enchaîné 2 éditions en 2016.



## Évolution des événements en chiffres

Ecrit par le 11 février 2026

2025 : 16 événements, dont 12 gratuits et 3 à ≤ 6 €

2024 : 14 dont 11 gratuits et 2 à ≤ 6 €

2023 : 16 dont 10 gratuits et 3 à ≤ 6 € (mais 1 annulé à cause de l'incendie du lieu d'accueil)

2022 : 15 dont 9 gratuits et 3 à ≤ 6 €

2021 : 14 dont 10 gratuits et 1 à ≤ 6 € (mais 5 annulés ou abandonnés cause Covid)

2020 : 12 dont 7 gratuits et 3 à ≤ 6 € (mais 8 annulés ou abandonnés cause Covid)

2019 : 11 dont 6 gratuits et 3 à ≤ 6 €

2018 : 11 dont 6 gratuits et 3 à ≤ 6 €

2017 : 8 dont 4 gratuits et 2 à ≤ 6 €

2016 : 5 dont 3 gratuits et 1 à ≤ 6 €

2015 : 2 dont 1 gratuit et 1 à ≤ 6 €

## 10 000€ pour une manifestation de 2 000 visiteurs

« On entre dans ce monde-là », résume Patrick, bénévole multitâche de l'association sorguaise Phénix. Ce soixantenaire fan de Star Wars et de super-héros œuvre depuis 15 ans dans l'événementiel. Délaissant les motos pour monter son premier Salon intitulé Comic Games à Sorgues en 2017, il est également derrière plusieurs organisations vauclusiennes. Comic Games, Monteux Geek and Game, Japan Maniacs, Bourse geek de Sorgues... et bientôt la première édition du Salon du jeu vidéo et de l'arcade les 18 et 19 octobre à Sorgues, sans compter un Salon des cartes à jouer et à collectionner prévu en 2026.

« Après le Covid, je n'ai plus voulu faire de convention, confie l'organisateur, car c'était très compliqué, cela demandait beaucoup d'énergie : il fallait des invités, des marchands, des stars, des youtubeurs. » Toutefois, il a contribué à la renaissance cette année de la [convention de Monteux](#), en s'appuyant sur les envies du [Conseil Municipal des Jeunes](#) qui ont voulu relancer cet [événement abandonné depuis 2020](#).

« Depuis octobre 2024, 15 adolescents de 11 à 17 ans, aidés par l'association Phénix, accompagnés par une élue active et moi-même, ont permis de mettre en place un projet intergénérationnel et innovant organisé par la ville » explique Stéphanie Ortega, coordinatrice jeunesse de Monteux. Un budget d'environ 10 000€ (sans compter les coûts du salaire de la coordinatrice, de la mise à disposition de la salle et du mobilier) dont 4 600€s donnés par une association a été nécessaire pour cette seconde édition depuis 2019, avec une vingtaine d'exposants, des animations en tous genres et près de 2000 visiteurs les 3 et 4 mai. Dans le même ordre de grandeur, un autre Salon vauclusien assuré par une agence événementielle a investi près de 10 000€ et a pu compter sur la présence de 60 exposants et 1 200 visiteurs. Les dépenses pour chaque édition sont de fait variables d'une organisation à l'autre : 800, 1000, 1500, 4000, 7000, 10 000€ (x 3 événements) sont les chiffres qui nous ont été communiqués par des petites et moyennes structures. Quant au nombre d'exposants invités, la fourchette est aussi large : d'une dizaine de prestataires jusqu'à 180.

Ecrit par le 11 février 2026



Trio de cosplayers Star Wars en Vaucluse. Crédit : Amy Rouméjon Cros

## 500, 1 000, 2 000, 6 000... 22 000 personnes

Pour la toute jeune bourse aux mangas du [foyer laïque de Courthézon](#), ce n'est pas la crise sanitaire mais la dissolution de l'assemblée nationale qui a impacté la fréquentation en 2024. « Lors de [notre première édition](#), il y a eu des élections imprévues. Aucun élu n'a pu venir et ils ont dû s'excuser. Mais il y avait quand même du monde, car les Courthézonnais ont fait le déplacement. D'ailleurs, les exposants ont tous voulu revenir cette année ! » relativise Solange Bulga, bénévole de l'association qui gère la bibliothèque du village.

La dynamique des actions geeks et otakus brasse un nombre de visiteurs très différentiel. De quelques centaines pour les toutes petites manifestations à quelques milliers, voire à deux dizaines de milliers pour [Avignon Geek Expo](#), le spectre est large. D'environ 8 000 visiteurs à sa première édition jusqu'à une moyenne de 22 000 ces deux dernières années, la Avignon Geek Expo est la manifestation attirant le plus de monde. Bien qu'il y ait un premier coût pour y participer (9€ en 2017 contre en moyenne 15€ en 2025), l'événement a multiplié les entrées par 2,8 en seulement 7 ans. La recette de ce succès ? Une formule qui marche depuis 2017 : être implantée dans la préfecture du département, investir un très

Ecrit par le 11 février 2026

grand espace pour y faire fonctionner toutes sortes d'animations, ainsi et surtout, garantir la venue des invités de prestige, notamment venus de l'étranger. À titre de comparaison, la Japan Expo de Marseille, événement phare de la région, a reçu 39 000 visiteurs (fréquentation en baisse) pour ses 15 ans cette année.

### Les prochaines manifestations 2025

- Morières Pop Culture les 6-7 juin à Morières-lès-Avignon, 2e édition
- Bourse aux mangas le 14 juin à Courthézon, 2e édition
- Lub' en jeux les 13-14 septembre à Lauris, 6e édition
- Bourse geek les 27-28 septembre à Sorgues, 12e édition
- Salon de l'arcade et du jeu vidéo les 18-19 octobre à Sorgues, 1ère édition
- Les Rencontres Internationales du Webtoon du 5 au 7 novembre à Monteux, 4e édition
- Days of Geek Aubignan les 22-23 novembre à Aubignan, 5e édition
- Salon du flipper et du jeu vidéo (dates et nouveau lieu inconnus), 8e édition avec le RPJ Games
- Journée mondiale du jeu vidéo à L'Isle sur la Sorgue (dates inconnues, novembre), 8e édition

### Les cas particuliers

Aussi surprenant que cela puisse paraître, avec pas moins de 8 manifestations annulées ou abandonnées, il y a 5 ans un nouveau festival est né. C'est ainsi que du côté du Luberon, terre peu exploitée dans la cartographie geek, [Lub' en jeux](#) tire son épingle à Lauris. En pariant sur une période sans horizon de l'année 2020, l'événement né en août de l'an 1 Covid a réussi à perdurer avec sa 6e édition prévue en septembre 2025. L'organisation, un collectif informel de joueurs, a su s'adapter à la législation du moment avec un système d'adhésion ayant permis d'animer les 2 premières éditions. À l'origine conçue pour être itinérante, la manifestation pose finalement chaque année ses valises au Café Villageois de Lauris, apportant confort d'accueil et attractivité. Durant le festival, ce ne sont pas moins de 25 bénévoles qui assurent l'animation, avec le soutien des salariés du café entre autres. Malgré les aléas climatiques et les dates fluctuantes de la période estivale, Lub' en jeux attire jusqu'à plus de 700 personnes.

L'événement très attendu 100% Harry Potter, qui avait déjà permis la prévente de 7 600 billets en 2020 n'aura jamais lieu à cause de la crise sanitaire. Il a été remplacé en 2022 par la thématique plus large de l'imaginaire avec le [Runanoria Festival](#) (fantasy, fantastique, médiéval, steampunk...) dont la dernière édition remonte à août 2023. L'association, qui avait pâti du mauvais temps le 2e jour, n'a pour le moment pas donné suite à sa manifestation unique en Vaucluse.

[Retrouvez ici le lien vers la cartographie des manifestations geek organisées en Vaucluse depuis 2015](#)

Tout aussi unique sur notre territoire de par sa thématique et son nouveau public, le Festival World Wide Webtoon qui a précédé Les Rencontres Internationales du Webtoon (depuis 2024). Le webtoon, tendance internationale venant d'Asie, est une BD publiée en ligne permettant une lecture en vertical (scrolling).

Ecrit par le 11 février 2026

Le chiffre d'affaires mondial 2024 des webtoons est estimé à 3,2 milliards d'euros selon l'organisateur. Quant au festival vauclusien, il s'agissait d'abord de deux éditions tout public en 2022 et 2023, soutenues par la mairie de Monteux, avant que l'organisateur, la société White Dragon Event, ne s'engage complètement et uniquement pour les professionnels du livre et de la culture.

D'abord, en raison d'un public moins intéressé par le webtoon malgré le lien avec les mangas japonais. Ensuite, le manque de soutien des acteurs de la filière webtoon, française comme internationale. Puis l'éloignement et la communication difficile du lieu vis à vis du public susceptible de se déplacer. Enfin, la capacité organisationnelle d'une petite structure ne pouvant répondre à terme à la fois aux attentes du grand public et à celles des professionnels.

« Je n'ai pas distingué les coûts entre les jours pros et les jours grand public, mais en substance, ces 4 jours m'ont rapporté 4 000 €. C'est une petite économie, mais elle est au moins viable... » confie [Sébastien Célimon](#), fondateur et directeur de White Dragon Event. La 4e édition, toujours 100% pro, se déroulera du 5 au 7 novembre à Monteux, avec pour thématique les webtoons africains.



Animation par l'association Les pirates du coeur. Crédit Amy Rouméjon Cros

### **“Les organisateurs se reconnaissent entre eux”**

Avec une telle prolifération d'événements, quel que soit le type d'organisation, se pourrait-il qu'ils finissent par entrer tous en véritable concurrence, qu'ils se désolidarisent les uns les autres ?

« C'est amusant parce souvent les organisateurs se reconnaissent entre eux » remarque François, de Geek Evolution. Par ailleurs, quelques-uns vont aider les autres dans l'organisation d'animations spécifiques, comme les concours de cosplay assurés par l'Association Science-Fiction Orange dans d'autres manifestations que la CSFO. Mais les organisateurs vont aussi exposer ou bénéficier d'une

Ecrit par le 11 février 2026

certaine visibilité sur un autre événement que le leur, pour y présenter leurs actions et y proposer des démonstrations.

Ces manifestations permettent d'ouvrir une passerelle entre les uns et les autres, peu importe la nature de la structure organisationnelle. Tous, bénévoles comme salariés, sont plus ou moins liés. Dans cette perspective, nous pourrions penser que cet écosystème geek permet de créer une certaine harmonie, qu'il existe une synergie totale entre toutes les manifestations. Relevons cependant qu'en termes de temporalité et de contraintes de lieu, plusieurs actions se retrouvent parfois très concentrées sur une même période, se suivent.

« Le secret, c'est la thématique. »

Ce qui parfois peut porter préjudice à certaines. Le public pourrait effectivement se lasser d'un week-end sur l'autre ou devoir faire un choix entre deux événements proches. « Si c'est pour avoir beaucoup, mais de la même chose X fois, avec un petit peu moins d'invités et un petit peu moins d'investissement, cela crée une multitude qui tire la qualité vers le bas. L'important, c'est que le public soit content, mais il manquerait la volonté de se démarquer par rapport aux autres, il faut garder une patte » suggère François.

Enfin à terme, selon une autre figure engagée parmi les organisateurs vauclusiens, de fait le risque serait de diluer l'identité des événements, d'en abîmer la cohérence : « Le secret, c'est la thématique. Un événement de ce type doit rester dans une ligne directrice claire, pour ne pas brouiller les frontières et perdre des visiteurs » souligne-t-il. Celui qui œuvre dans ce milieu depuis 30 ans ajoute par ailleurs comme prévision personnelle que « les événements dits geeks seront noyés dans des foires réservant un espace spécifique pour ce secteur ». Une tendance qui pourrait plus affecter le public averti que le grand public, si ce qui impulse ces animations, c'est-à-dire la passion pour une culture geek, diminue en légitimité.

Amy Rouméjon Cros

## Monteux : les parcs Spirou et Wave island recrutent leurs équipes 2025

Ecrit par le 11 février 2026



Le parc d'attraction [Spirou Provence](#) et celui de [Wave island](#) vont procéder au recrutement de leur équipe 2025. Ce dernier se tiendra ce mercredi 21 mai à partir 13h30 au parc Spirou se situant dans la zone de Beaulieu. Pour l'occasion, le parking du parc sera exceptionnellement ouvert et gratuit pour les candidats à partir de 13h30. Une signalétique sera prévue afin de vous orienter. Les responsables du conseillent aux postulants de prévoir leur après-midi.

Ecrit par le 11 février 2026

# JOB DATING

21 mai



## Inscription obligatoire !

Durant ce job dating, les équipes actuelles de Spirou et du parc aquatique de Wave island ([ce dernier a été repris par Spirou en juillet dernier](#)) vont présenter les différents postes à pourvoir avant de procéder aux entretiens.

« L'expérience n'est pas toujours requise, des formations seront proposées aux nouveaux salariés, » précise la direction du parc qui accueille désormais aussi des attractions sur l'univers de Naruto.

Ces offres sont ouvertes à tous (à partir de 18 ans à la date de début du contrat). Cependant, il est obligatoire de s'inscrire sur ce lien :

<https://www.eventbrite.fr/e/billets-job-dating-2025-1363902060779?aff=oddtotcreator>

« Toute personne non inscrite ne sera pas autorisée à entrer », insistent les responsables des deux parcs de loisirs vauclusiens.

L.G.

[\(Vidéo\) Le Parc Spirou dévoile la première attraction dans l'univers de Naruto](#)

Ecrit par le 11 février 2026

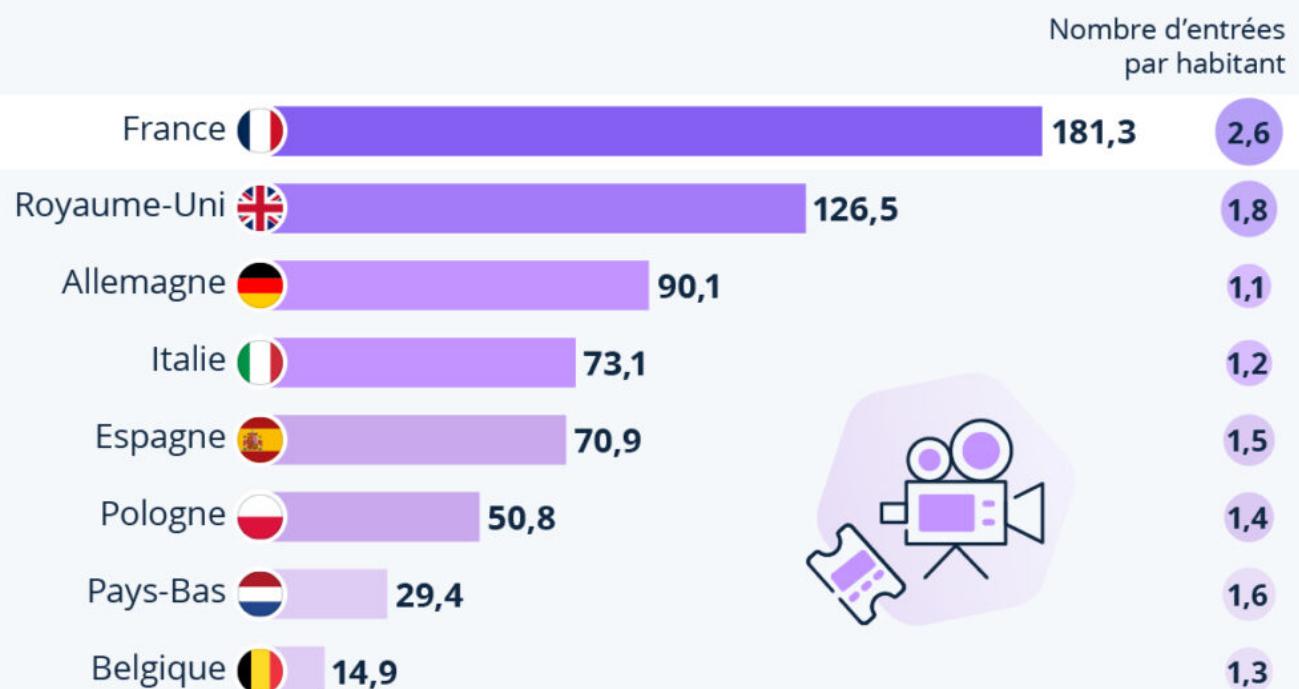
---

# Les Français sont les plus friands de cinéma en Europe

Ecrit par le 11 février 2026

# Les Français sont les plus friands de cinéma en Europe

Pays européens\* avec le plus grand nombre d'entrées au cinéma enregistrées en 2024 (en millions)



\* UE-27 et Royaume-Uni

Sources : Observatoire européen de l'audiovisuel, UK Cinema Association, Eurostat



**statista**

Avec une fréquentation des salles de cinéma qui est toujours bien supérieure à celle de ses principaux voisins, la France se distingue comme le pays le plus cinéophile d'Europe. Si les cinémas français peinent encore à renouer avec la fréquentation d'avant-Covid (plus de 200 millions d'entrées entre 2014 et 2019), ils ont néanmoins réussi à faire croître leur nombre de visiteurs l'an dernier, malgré les défis posés par les nouvelles technologies et les évolutions des habitudes de consommation. En 2024, la France a

Ecrit par le 11 février 2026

enregistré une fréquentation de 181,3 millions d'entrées (soit 2,6 entrées par habitant), en progression de près d'un million par rapport à 2023. Le [succès du cinéma français](#) est l'un des facteurs de cette bonne performance. Les films nationaux ont représenté près de la moitié (44,4 %) de la fréquentation totale en France l'an dernier, les plus populaires ayant été « Un p'tit truc en plus » d'Artus avec 10,8 millions d'entrées et « Le Comte de Monte-Cristo » de Matthieu Delaporte et Alexandre de La Patellière avec 9,3 millions d'entrées.

Comme l'indique notre infographie, basée sur les chiffres de l'[Observatoire européen de l'audiovisuel](#), la France devance assez nettement le Royaume-Uni et l'Allemagne, qui complètent le podium en Europe avec respectivement 126,5 millions et 90,1 millions d'entrées dans les salles de cinéma l'an dernier (soit 1,8 et 1,1 entrées par habitant respectivement).

De Tristan Gaudiaut pour [Statista](#)

---

## Inscriptions ouvertes à la 'Soirée Kids' de Sorgues

Ecrit par le 11 février 2026



Le [Pôle culturel de la ville de Sorgues](#) organise le samedi 22 mars la 4<sup>e</sup> édition de la 'Soirée Kids'. C'est la [Compagnie des Mouflettes](#) qui sera à la manœuvre de cet événement jusqu'alors dédié aux enfants de 6 à 11 ans. Il s'ouvre désormais aux ados de 12 ans.

Sur le thème de la compétition ('Warrior Game Kids'), les jeux gonflables sportifs et les parcours du combattant mettent à l'épreuve les enfants dans un cadre amusant. D'autres animations comme le 'Blind test' et la 'Boum Party' ponctuent la soirée.

A.R.C

*Samedi 22 mars dès 18h. Salle des fêtes. Tarif : 15 € (repas inclus). Billetterie au Pôle culturel. 04 86 19 90 90*

*Soirée réservée aux enfants de 6 à 12 ans (justificatif d'âge demandé). Tenue de sport conseillée.*

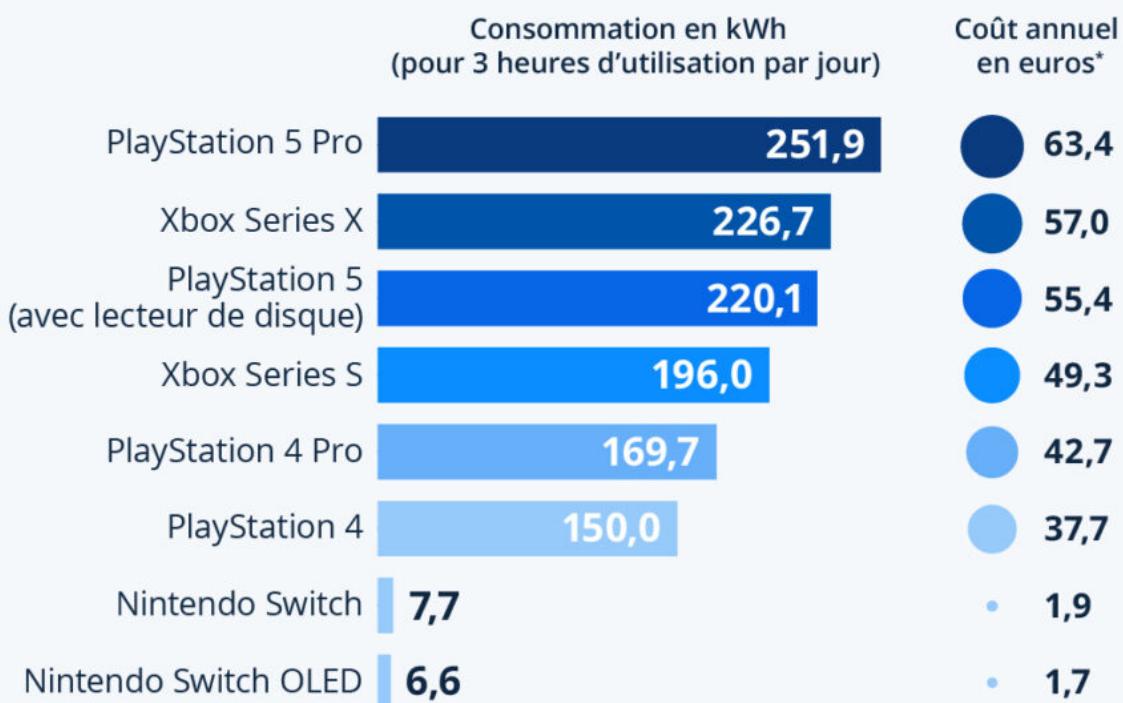
*Retrouvez le programme complet de la saison culturelle sur [www.sorgues.fr](http://www.sorgues.fr) ou sur <https://lc.cx/ODblBy>*

Ecrit par le 11 février 2026

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

## La PS5 Pro, console la plus énergivore

Consommation annuelle moyenne d'électricité d'une sélection de consoles de jeux en mode jeu



\* au prix moyen du second semestre 2024 en France (25 centimes/kWh)

Source : recherches Statista



**statista**

Ecrit par le 11 février 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.

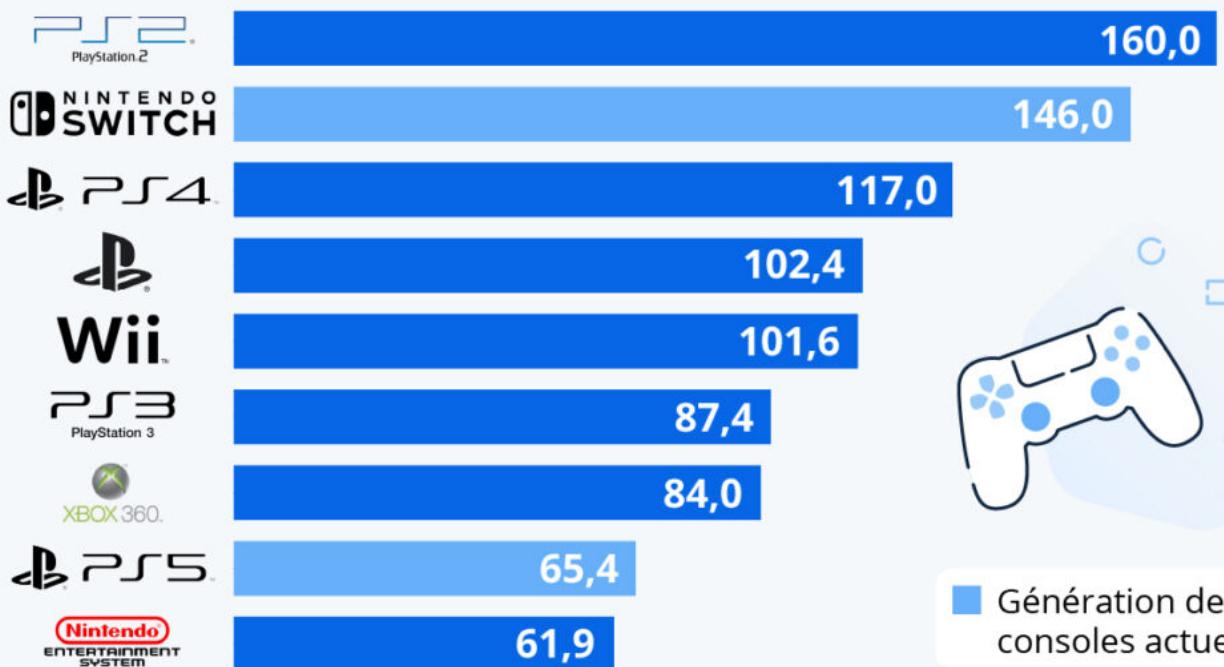
Comme le révèle notre infographie, l'itération la plus récente de l'icône console de Sony, la PlayStation 5 Pro, est cependant la console la plus énergivore actuellement sur le marché. À raison de trois heures d'utilisation par jour (en mode jeu), elle consomme près de 252 kilowattheures par an, ce qui 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.

Ecrit par le 11 février 2026

# La PS2 reste la console de jeu la plus vendue de l'histoire

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



\* En date de décembre 2024 ; les chiffres incluent les différentes versions d'un même modèle de consoles, mais pas les consoles rééditées.

Sources : entreprises respectives, VGChartz



**statista**

## 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

Ecrit par le 11 février 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.

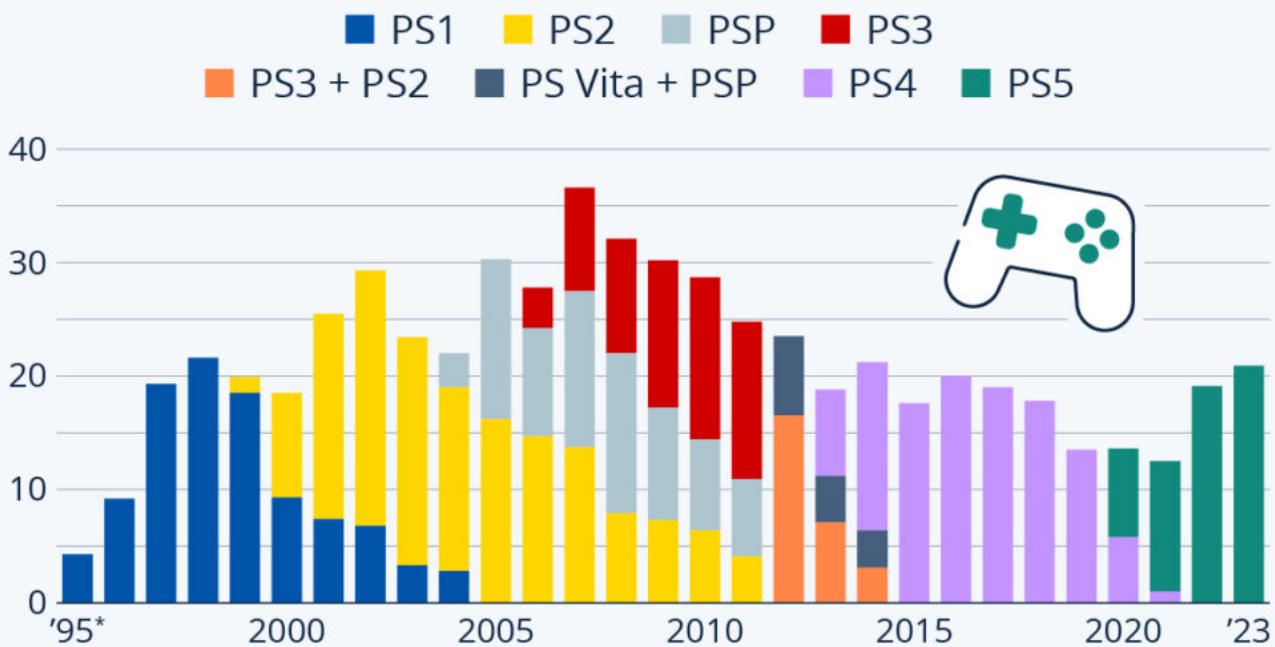
Reste à savoir si la Switch pourra dépasser la PlayStation 2, qui trône toujours en tête du classement, avec environ 160 millions de consoles vendues sur l'ensemble de son cycle de vie, selon les chiffres révisés publiés par [Sony](#) à l'occasion du [30e anniversaire de la PlayStation](#) en décembre. 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.

Ecrit par le 11 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

## 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

Ecrit par le 11 février 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](#)*

---

## Carpentras : les associations se réunissent pour présenter leurs activités

Ecrit par le 11 février 2026



**Le samedi 7 septembre 2024, à partir de 10h, les associations de la commune vauclusienne de Carpentras se réuniront sur le parking des platanes, allées Jean-Jaurès pour présenter leurs activités à venir dans la ville.**

Ce sont plus de 200 stands qui sont attendus ce samedi 7 septembre 2024 dans le parking des platanes, allées Jean-Jaurès à Carpentras pour le forum de la vie associative. Les différentes associations culturelles, humanitaires, sportives ou environnementales seront représentées et présenteront les activités qu'elles proposeront en leur sein.

Un large panel qui a pour but de séduire un maximum d'enfants et leurs parents en vue qu'ils effectuent un choix large d'activités en tous genres durant leur temps libre. Il existe la possibilité également pour les adultes de s'engager dans ces structures et de devenir bénévoles. Serge Andrieu, maire de Carpentras sera présent avec les élus pour une journée des stands dès 10h du matin.

Durant la journée, [la Ville de Carpentras](#) s'engage pour offrir un programme ludique et dédié au tissu associatif local. plusieurs espaces de démonstrations sportives avec plusieurs disciplines (sports collectifs, sports individuels) seront mis en place ainsi que des démonstrations de danse, de musique et de théâtre. Des membres de [la Croix Rouge](#) seront de la partie afin de proposer une initiation aux

Ecrit par le 11 février 2026

premiers secours.

**Infos pratiques : Forum de la vie associative. Samedi 7 septembre 2024 de 10h à 17h30.  
Parking des platanes, allées Jean-Jaurès, 208 avenue Jean-Jaurès, 84200, Carpentras. Entrée libre.**