

Ecrit par le 22 novembre 2024

SudAnim : l'animation en Région Sud fait son bilan



Mardi 30 mai, [SudAnim](#), l'association des professionnels de l'animation et du jeu vidéo en Région Sud a présenté son bilan de l'année 2022 et ses objectifs pour l'avenir, dont celui de faire de la région Sud une terre d'animation.

C'est au cœur du domaine de la Dragonette à Entraigues-sur-la-Sorgue, lieu dédié aux industries culturelles et créatives, que [SudAnim](#), l'association des professionnels de l'animation et du jeu vidéo, a présenté son bilan 2022 et a rappelé le poids des productions Françaises à l'international. Top 3 mondial en matière de production (2022), un niveau record d'exportations audiovisuelles (2020), un chiffre d'affaires du secteur qui approche 600 M€... L'animation française rayonne à travers le monde et le potentiel pour faire de la Région Sud un haut lieu de l'animation est présent.

Ecoles, formations, sociétés de production, studios, prestataires, savoir-faire... Tous les ingrédients sont là pour faire de la Région Sud un acteur majeur de l'animation. Au total, ce sont 77 œuvres animées qui ont été fabriquées dans la région depuis 2010 et la création du fond d'aide régional, avec une augmentation du rythme de production depuis 2021 (passage de 5 projets par an à 15). Le nombre

Écrit par le 22 novembre 2024

d'animateurs et animatrices a également augmenté, passant de 30 (2019) à 155 (2021).

« Notre président s'engage à ne pas vous laisser tomber »

Michel Bissière, conseiller régional délégué à la création artistique.

« Minuscule 2 », « Même les Souris vont au Paradis » (nommé aux Césars 2022), « Gus le Chevalier Minus », « Grosha et Mr B. », « L'heure de l'Ourse » (César du meilleur film d'animation court métrage 2021) ou encore « Le nuit des sacs plastiques » (César du meilleur film d'animation court métrage 2020), tous ces projets ont été soutenus par la Région Sud. Région dont le Président, Renaud Muselier, compte continuer de s'investir pour faire du sud une terre d'animation : « C'est un engagement de notre président » a déclaré Michel Bissière, conseiller régional délégué à la création artistique.

SudAnim : promouvoir la filière et la développer

Créée en avril 2021, SudAnim, l'association des professionnels de l'animation, des VFX et du jeu vidéo en Région Sud a pour objectif de structurer, représenter et développer la filière de l'animation dans son ensemble (animation 2D, 3D, stop motion, motion design, etc.). Réparti en 6 collèges (écoles, étudiants, prestataires techniques, sociétés de production, studios d'animation, talents), SudAnim est organisé de manière à représenter l'entièreté du secteur de l'animation et permettre l'écoute de tous ses acteurs.

[Lire également - « Carpentras : le studio d'animation Duetto production inaugure ses nouveaux locaux »](#)

Parmi les nouveaux membres de l'association, qui a vu son nombre d'adhésions augmenter de 88% en 2022 : [Duetto Production](#), [Circus](#) ou encore [la Station Animation](#). Pour rappel, ces trois studios se sont installés en Vaucluse au cours des deux dernières années. Pour se fournir en main d'œuvres de qualité, ces studios peuvent compter sur l'Ecole des Nouvelles Images, l'école la plus primée au monde et récemment lauréate de l'appel à projet « [France 2030 - la grande fabrique de l'image](#) ».

Le rassemblement de ces poids lourds de l'animation fait du bassin de vie avignonnais le troisième grand pôle d'animation de la région derrière Marseille (le plus grand) et Arles (le plus ancien). Ce pôle devrait continuer de s'accroître avec l'arrivée de nouveaux acteurs du secteur sur le territoire : « Nous avons un projet d'installation avec une société canadienne et un projet franco-américain » a déclaré Cathy Fermanian, directrice générale de Vaucluse Provence Attractivité.

Faire de la région une terre d'animation

Actuellement quatrième pôle d'animation en France, derrière la Charente-Maritime, la région Rhône-

Écrit par le 22 novembre 2024

Alpes et le Nord, la Région Sud ambitionne de rejoindre le podium. Pour ce faire, elle compte s'appuyer sur SudAnim dont l'un des objectifs est de se renforcer en recrutant le plus de membres pour comprendre au mieux les besoins de la filière et apporter les solutions les plus adaptées.

« L'agglomération considère que l'industrie culturelle et créative est une industrie clé »

Guy Moureau, vice-président délégué à l'économie.

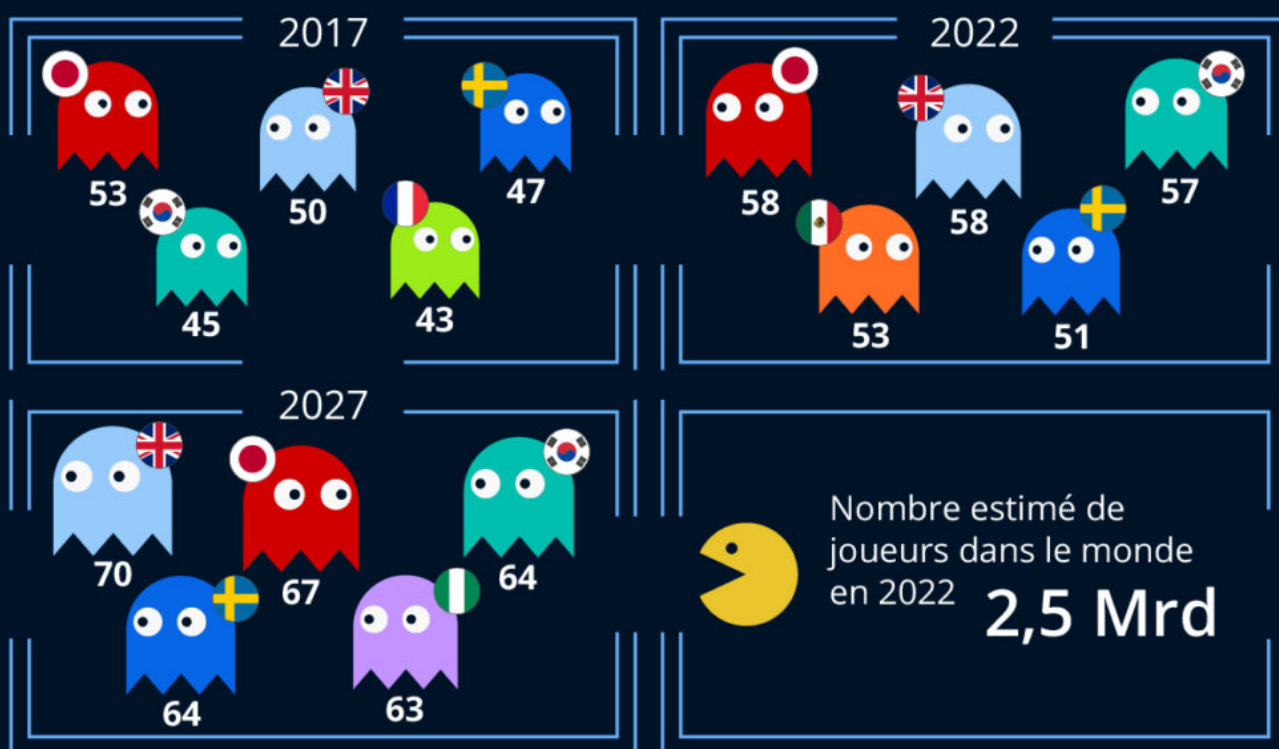
Pour l'heure, chaque membre de SudAnim se consacre à ses projets, dont certains ont été dévoilés dans la vidéo de démonstration ci-dessous.

Les grandes nations du jeu vidéo

Ecrit par le 22 novembre 2024

Les grandes nations du jeu vidéo

Pays avec la plus grande proportion de joueurs dans la population (taux de pénétration du marché en %)



Nombre estimé de joueurs dans le monde en 2022 **2,5 Mrd**

Source : Statista Digital Market Outlook



statista

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

Ecrit par le 22 novembre 2024

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](#)

Les étudiants de la Game Academy récompensés à l'international



Six étudiants de l'école avignonnaise de jeu vidéo [Game Academy](#) viennent d'être récompensés par la plateforme de référence internationale The Rookies pour leurs travaux.

Ecrit par le 22 novembre 2024

La plateforme de référence internationale dans le milieu de la création graphique et vidéoludique [The Rookies](#) vient d'attribuer ses récompenses annuelles lors des Rookie Awards 2022, un concours international ouvert aux jeunes créateurs. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que les étudiants de la Game Academy se sont démarqués ! Quatre médailles d'excellence et deux médailles du choix de l'éditeur leur ont été décernées.

L'école, située à Avignon, a donc été reconnue et récompensée pour ses formations de qualité, et ses étudiants pour leur travail et leurs projets effectués avec passion et rigueur. Cela l'inscrit donc comme école de jeux vidéo numéro 1 en Vaucluse.

Les étudiants récompensés

Kevin Chan, étudiant en 3ème année Game Art, a reçu le prix d'excellence pour son '[Characters projects](#)' composé de trois personnages et créatures réalisés durant son cursus. Manon Costa, étudiante en 3ème année Game Art, a également reçu ce prix pour son [fan art du jeu vidéo Borderlands 3](#) effectué en quatre semaines lors de ses partiels. Axel Baldelli, également étudiant Game Art, remporte aussi le prix d'excellence avec son [fan art inspiré du jeu vidéo Ratchet and Clank](#). Rémy Tarraso, étudiant en 3ème année Game Art, s'est également vu recevoir ce prix pour [ses environnements 3D](#) réalisés pendant ses études.

Rémy Tarraso, étudiant en 3ème année Game Art remporte le prix du choix de l'éditeur avec son [environnement 3D en temps réel dans un style oriental](#), qu'il a réalisé en quatre semaines lors de ses partiels. Maxime Moerenhout, étudiant en 3ème année Game Art, a également reçu ce prix pour son [environnement 3D en temps réel 'Bloodgate'](#), réalisé en quatre semaines pendant ses partiels.

Si ces six jeunes-là ont reçu une récompense, d'autres étudiants de la Game Academy ont également été reconnus talentueux et ont obtenu la Draft Selection. Parmi eux, Mathéo Bertaud avec son '[Student Projects - Year 2022](#)' comprenant des modélisations de personnages, ainsi que Clovis Arnaud avec son '[Game ready Characters](#)' regroupant également des modélisations de personnages.

« C'est avec fierté que nous comptons les récompenses internationales reçues par nos étudiants ! Nous remercions l'intégralité de nos étudiants qui ont su faire briller GAME ACADEMY à l'international avec leurs travaux et sommes très fiers du chemin qu'ils parcourent chaque jour de votre cursus », a annoncé l'école sur [Instagram](#).

Take-Two et Zynga : l'un des plus grands

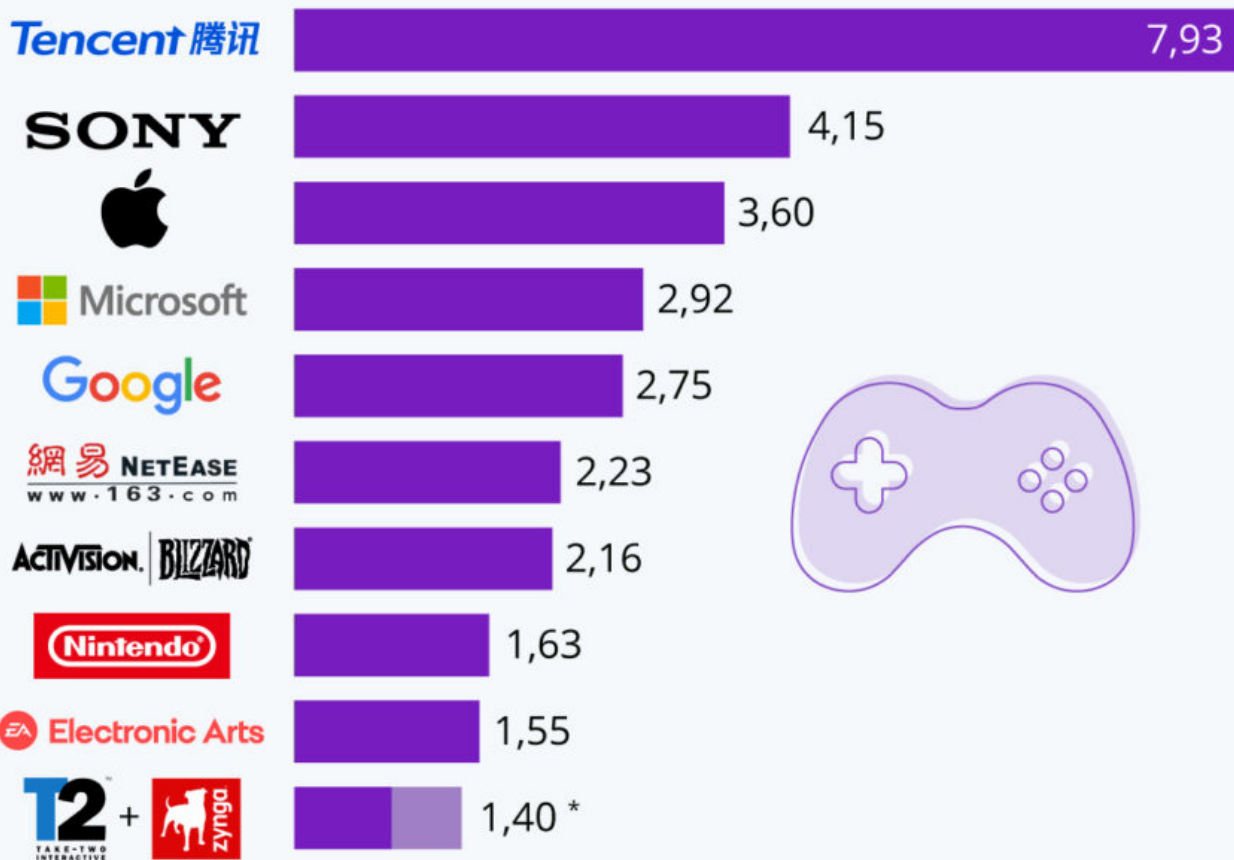
Ecrit par le 22 novembre 2024

mariages du jeu vidéo

Écrit par le 22 novembre 2024

Les géants du jeu vidéo

Entreprises avec les plus gros revenus issus de la vente de jeux vidéo au T2 2021, en milliards de dollars



Ventes de consoles non incluses.

* Take-Two a annoncé le rachat de Zynga le 10 janvier 2022 : la valeur correspond aux ventes cumulées des deux éditeurs.

Source : Newzoo



statista

Il s'agit de l'un des plus gros [rachats de studio](#) de l'histoire du jeu vidéo. Le 10 janvier 2021, Take-Two

Écrit par le 22 novembre 2024

Interactive [a annoncé](#) l'acquisition de Zynga pour la somme de 12,7 milliards de dollars. Ce mariage entre l'éditeur du jeu à succès « Grand Theft Auto V » et le créateur de jeux sur smartphone, dont le très populaire « FarmVille », se veut d'être une alliance stratégique pour les deux entreprises. « Combiner l'expertise de Zynga dans les plateformes mobiles (...) avec la force de frappe et la propriété intellectuelle de Take-Two va nous permettre d'aller encore plus loin (...) », a expliqué Frank Gibeau, le directeur général de Zynga. Du côté de Take-Two, ce rachat permettra à la société de trouver de nouveaux leviers de croissance sur le [segment le plus lucratif](#) de l'industrie vidéoludique.

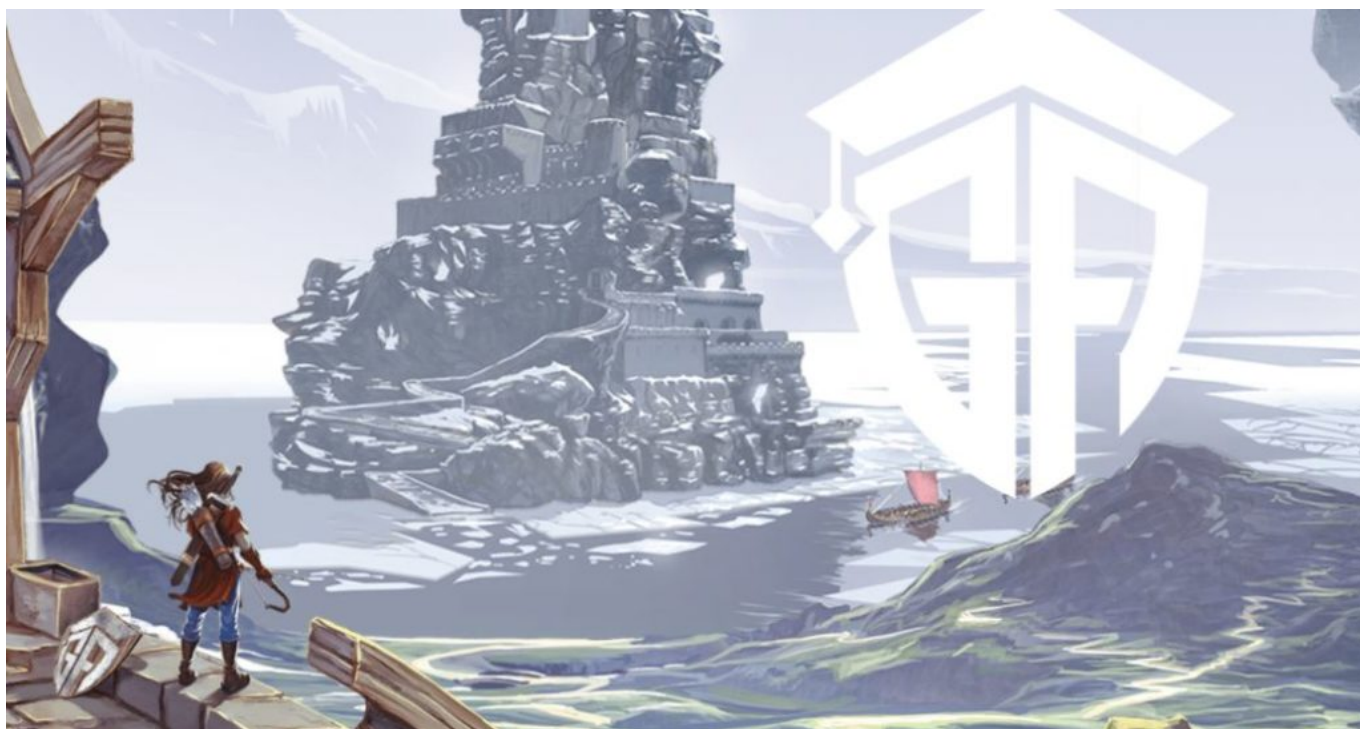
Comme le révèlent les dernières données du cabinet spécialisé [Newzoo](#), l'entité nouvellement créée devrait ainsi pouvoir rivaliser avec des géants comme Electronic Arts et Nintendo en matière de chiffre d'affaires lié à la vente de [jeux vidéo](#). Au deuxième trimestre 2021, Take-Two et Zynga ont généré ensemble environ 1,4 milliards de dollars de recettes sur ce segment d'activité. À titre de comparaison, sur cette même période, les revenus trimestriels d'EA et de Nintendo (hors consoles) tournaient autour de 1,6 milliards de dollars. Acteur majeur du jeu vidéo sur mobile et PC en [Asie](#), c'est toujours le groupe chinois [Tencent](#) qui reste de loin l'entreprise qui gagne le plus d'argent grâce à la vente de jeux, soit près de 8 milliards de dollars au T2 2021.

L'[éditeur français](#) Ubisoft arrive quant à lui au vingtième rang mondial, avec environ 400 millions de dollars de recettes d'avril à juin l'année dernière.

De Tristan Gaudiaut pour [Statista](#)

Deux 'masterclasses' à Game academy, samedi 18 décembre

Écrit par le 22 novembre 2024



L'école de conception de jeux vidéo Game Academy située en Courtine ouvre ses portes le samedi 18 décembre, de 9h à 17h. Au programme : découverte des formations, visite des locaux, rencontre avec les formateurs et étudiants, convivialité et 'masterclass'.

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. Plus de 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. Les prochaines portes ouvertes seront l'occasion d'assister à deux 'masterclasses'. La masterclass 'character design' portera sur la création d'un personnage, à 10h et 14h, présentée par Jonathan Monago. La masterclass 'unreal engine 5' portera sur le moteur Next-gen, à 11h et 15h, présentée par Benjamin Delaplassette. Les masterclass dureront une heure chacune.

Réservation : 04 84 51 06 22 ou par mail contact@gameacademy.fr. 135 rue Claude André Paquelin, Avignon. Retrouvez les prochaines dates ici : [dates JPO](#).

Lire aussi : [Game academy : l'avenir du jeu vidéo à Avignon](#)

L.M.

Ecrit par le 22 novembre 2024

L'Isle-sur-la-Sorgue aux manettes pour les journées mondiales du jeu vidéo



Pour leur 4^e édition, les journées mondiales du jeu vidéo à l'Isle-sur-la-Sorgue proposent un programme divertissant autour d'animations pour tous. Tournois, rétrogaming, défis jeux de légende, expositions, démos, bornes d'arcade, réalité virtuelle et créateurs de jeux vous donnent rendez-vous les 20 et 21 novembre prochains.

Parmi les professionnels présents : Julien Chaudet (chef de l'entreprise Futurtech Studio) et Brigitte Chaudet (professeur des écoles retraitée). « Nous vivons dans le Vaucluse et nous créons des jeux éducatifs, notamment des jeux vidéo d'orthographe. » Premier du genre, '[La forêt de Pago](#)' permet d'améliorer son orthographe grammaticale à travers la découverte d'une histoire de type 'heroic fantasy' (Final fantasy, Harry Potter, Le Seigneur des anneaux...). Le premier volet '[La forêt de Pago : La vengeance du dragon](#)' est disponible depuis août 2019, il est axé sur le présent de l'indicatif et l'accord sujet/verbe. Le deuxième volet '[La forêt de Pago 2 : souvenir de glace](#)' est paru en mai 2021, pour les temps du passé de l'indicatif. Un troisième volet abordera enfin d'autres temps et d'autres modes.

« Les problèmes d'orthographe créent des difficultés pour vivre en société. Le jeu est né de ce constat. Il

Écrit par le 22 novembre 2024

faut utiliser le jeu vidéo omniprésent pour développer la motivation. C'est notre intime conviction. » Les tests sont probants, '[La forêt de Pago](#)' rassure par son environnement familier aux élèves et fait progresser des personnes à partir de huit ans souffrant de troubles de l'orthographe. Pour éviter des obstacles insurmontables à la plupart d'entre eux, le joueur doit simplement choisir entre plusieurs propositions. Il ne peut pas avancer dans l'histoire s'il n'améliore pas son orthographe. Des encadrés d'aide le guident en cas d'erreur.

Egalement au programme : le meilleur tour de circuit, tournoi Fifa21, animation de réalité virtuelle 5d à sensations fortes, jeux sur grand écran, présentation de '[Legacy of the crown](#)', stand [ESA games](#), produits dérivés en provenance du Japon, jeux et consoles rétrogaming, tournoi proposé par [Atomic games](#), et bien d'autres surprises !

Programme complet : [cliquez ici](#).

'Esa games' ouvre ses portes le samedi 16 octobre à Carpentras

Ecrit par le 22 novembre 2024



Samedi 16 octobre, l'école supérieure d'art digital 'Esa games' organise sa première journée portes ouvertes de l'année scolaire 2021-2022.

Les adeptes ou simples curieux pourront rencontrer les professeurs et les encadrants des formations, discuter directement avec les étudiants et connaître ainsi "de l'intérieur" la vie de l'école. Ils découvriront aussi les deux nouvelles formations manga et animation 3D mises en place cette année. Des rencontres autour du Cosplay et de la BD sont également prévues dans la journée.

« A l'ère du numérique, l'image, la création artistique/graphique et l'outil informatique sont indissociables. Le développement rapide des industries liées au film, à l'édition et aux loisirs numériques a défini une demande croissante de plus en plus spécialisée et qualifiée. Le segment spécifique du jeu vidéo s'adresse à un public très large, composé de jeunes et/ou passionnés de tous âges dans les sphères récréative et éducative », la messe est dite par 'Esa games'.

'Esa games', chemin de Saint Labre, 84200 Carpentras, 09 71 00 03 01. Site internet, [cliquez ici](#).

Écrit par le 22 novembre 2024



Crédit photo: Esa games

L.M.