

La galère des créateurs de jeux vidéo belges

Si quelques studios ont sorti leur épingle du jeu, la scène belge reste très petite. Des aides existent mais restent rares. Le secteur milite pour le tax shelter.

Thierry Brimiouille a réussi son pari. De peu. Il ne demandait pourtant pas la lune, à peine 10.000 euros sur kickstarter. Il y a une dizaine de jours, il en a récolté 10.826. Avec cet argent, Thierry compte bien sortir son jeu vidéo (lire ci-dessous) d'ici à la fin 2018. Passer par le financement participatif était une obligation pour le jeune homme. « *J'avais entrepris quelques démarches pour récolter des fonds auprès de structures comme Wallimage ou certaines aides en Flandre, mais les conditions étaient trop strictes, et puis la plupart préfèrent investir dans le cinéma ou les séries TV. Ou alors des projets plus ambitieux.* »

Du coup, Thierry a surtout investi à partir de fonds propres. « *Pas simple, même quand on travaille seul sur un projet. L'argent récolté servira en grande partie à payer un artiste qui pourrait travailler sur l'ambiance musicale du jeu. Mais pas du tout à rentrer dans mes frais.* » Pour ça, il faudra que les ventes suivent. Les frais, il a pourtant tout fait pour les limiter. Jusqu'au lieu de son bureau, dans la campagne hennuyère, un petit village paumé à la lisière du Brabant wallon. « *Pipette Inc* », sa start-up, il l'a lancée dans une dépendance de la maison de ses parents. « *Sans mes parents, c'est certain, je n'aurai jamais pu me lancer*, explique le jeune homme. *Les loyers à Bruxelles sont trop élevés, et je n'ai pas les ressources nécessaires pour m'y louer un bureau.* »

Pas d'éditeur en Belgique

Le prototype de son jeu tourne sur son ordinateur portable. « *Ça vous ennuie si je coupe le son ? Je l'entends en boucle depuis des mois, cela va me rendre fou* », lâche le jeune homme. Fou, il confesse qu'il doit l'être, au moins un peu pour s'être lancé dans l'aventure. « *Comme on dit d'ailleurs dans le milieu, les premiers*

soutiens, ce sont les trois F, friends family and fools » : les amis, la famille et les fous. Car les cieux belges sont bien peu éléments pour l'industrie du jeu vidéo. Dans le royaume, on compte quatre ou cinq studios de taille moyenne et une vingtaine d'entreprises plus petites.

« *Beaucoup de ces studios travaillent à la création de jeux sur smartphones. Mais difficile pour eux de trouver des financements* », explique Bruno Urbain président fondateur de Walga, une fédération des créateurs de jeux vidéo wallons, et Managing director de Fishing Cactus, un des plus grands studios wallons. Généralement, un studio finance ses créations grâce aux ventes des titres précédents. Mais il faut du coup disposer d'un fonds pour lancer ses premières créations. Ils sont donc nombreux à opter pour des « jeux de commande ». Soit des jeux publicitaires, soit des serious games, à portée informative le plus souvent pour le compte d'une institution.

Un autre acteur fait cruellement défaut dans le royaume : les éditeurs. Leur rôle est semblable à celui des producteurs de cinéma, ce sont eux qui engagent les studios pour créer le jeu et en assurent le marketing. Le seul éditeur actif en Belgique est Focus, une société... française.

Pour aider ces jeunes créateurs dans leur démarche, Walga milite pour la mise en place d'un tax shelter qui, à coup d'incitants fiscaux, permet de dégager davantage de fonds en limitant les risques. « *Si certains responsables politiques se sont montrés intéressés, cela ne semble malheureusement pas une priorité* », se désole Bruno Urbain.

« *Il y a des talents en Belgique, c'est certain. On peut notamment mentionner Grin et Sileni studios à Anvers, Abrikam à Liège, Little Big Monkey à Mons, ou encore Drag On Slide. Et bien sûr, Larian, à l'origine de Divinity Original Sin* », un jeu de rôle qui a remporté un franc succès sur la scène internationale.

Mais il est très difficile de financer son projet. « *Les banques sont frileuses et de*

toute façon, il peut être risqué de contracter un prêt quand on n'est pas sûr du succès à venir », explique Thierry. Des fonds existent, par exemple destinés aux start-up. Mais il est encore rare que ces fonds soient réservés au jeu vidéo, il faut souvent partager avec le cinéma ou la télévision... » A cause de cette difficulté de financer son projet, on observe une fuite des cerveaux belges du jeu : « *On dispose d'écoles, Albert Jacquard à Namur notamment, qui proposent des formations reconnues internationalement. Mais le problème, c'est que tous les étudiants qui finissent leur cursus ont le choix : soit ils tentent d'entrer dans un de ces studios, et c'est difficile, soit ils tentent leur chance à l'étranger. La France, le Canada, les Pays-Bas ou des pays scandinaves.* »

Expatriés

C'est ce qu'a fait François, un jeune Bruxellois expatrié à Paris. « *Quand on veut travailler sur une plutôt grosse production, on peut tenter sa chance chez Larian Studios ou Fishing Cactus. Si on n'est pas pris, on peut se tourner vers une start-up ou créer la sienne.* » François a commencé par travailler pour de petites boîtes à la création de serious games et de jeux publicitaires, pour acquérir de l'expérience, avant de partir pour la France où il bosse désormais pour un grand développeur français. Et il est loin d'être le seul dans le cas. « *Parmi mes connaissances actives dans le secteur, une bonne moitié a quitté la Belgique. Quand on essaye de postuler dans un studio plus grand, mieux vaut pouvoir montrer qu'on a déjà de l'expérience. Et dans le milieu, on recherche souvent des développeurs dans l'urgence pour boucler une production. Il faut parfois être au bon endroit au bon moment pour être pris. Après il faut faire ses preuves. Par exemple lorsque l'on est pris en test, on travaille pendant cinq jours avec une centaine de prétendants. Au terme de ce stage, seuls 10 postes seront disponibles. C'est assez incroyable que le secteur ne soit pas plus développé en Belgique quand on voit l'emploi qu'il crée et l'argent qu'il rapporte !* » Selon le dernier rapport de la société d'analyse Newzoo, le secteur pouvait se targuer d'un chiffre d'affaires mondial de 108,9 milliards de dollars. ■

THOMAS CASAVECCHIA

LES ÉCOLES

**Peu de studios,
beaucoup de formations**

De nombreuses écoles permettent l'accès aux différentes professions du jeu vidéo. Ainsi, **la Cambre** permet de suivre un bachelier et un master en cinéma d'animation. **L'ERG à Bruxelles** propose aussi bacheliers et masters en cinéma d'animation et arts numériques. **L'ESAPV à Mons** permet de suivre un cursus complet en arts numériques. Le cursus Multimédia de **l'IAD à Louvain-La-Neuve** permet d'exercer un travail dans le domaine. Un bachelier est possible en arts plastiques, visuels et de l'espace à **Saint-Luc**. **L'École supérieure d'infographie Albert Jacquard à Namur** est très réputée pour son bachelier en techniques graphiques à finalité Techniques infographiques. La **Haute Ecole de la Province de Liège (Seraing)** propose un bachelier en infographie. La **Technocité de Mons** propose une formation qualifiante de développeur en transmédia et gaming de 108 jours.

le projet « The man came around », jeu de survie et fable politique

Occida, une des nations les plus prospères du monde. Un groupe militant, « The Many », et le gouvernement corrompu par de grands groupes financiers sont en plein conflit. Lentement, la démocratie a sombré dans l'autoritarisme.

Cinq citoyens décident de fuir cette société toujours plus répressive et tentent d'immigrer vers le pays de l'autre côté de la frontière nord, autrefois plus défavorisé.

Le décor est planté : « The Man Came Around » est présenté par son auteur, Thierry Brimiouille, comme une « fable politique » engagée.

Le projet a débuté en 2015. « *Au début du projet, nous voulions créer un jeu de survie avec des choix moraux qui influent sur l'évolution de l'histoire. Mais avec les événements politiques qui ont suivi, l'émergence de Daesh et la crise migratoire, le sujet s'est vite imposé. On incarne donc cinq personnages qui tentent de fuir leur pays. Ils tentent de se réfugier dans le pays voisin en traversant la montagne. Leur progression est entravée par les barbelés et les militaires qui surveillaient la frontière pour empêcher la migration.* »

Le jeu se caractérise notamment par les choix cruciaux que devra faire le joueur : sacrifier un protagoniste pour permettre aux autres de s'en

sortir, venir en aide, ou non, à des innocents violentés par des militaires. « *Tous ces choix se répercuteront sur la fin. Il est par exemple possible de le terminer avec un seul survivant.* »

Le jeu est prévu sur PC et sur mac. « *Peut-être un portage est-il possible par la suite si le jeu est un succès, mais pour l'heure, je préfère mener le projet à bien* », assure Thierry.

Cela fait deux ans environ que Thierry bosse sur le projet, seul. « *Nous étions deux au départ, je m'occupais du développement et j'étais aidé sur les graphismes. Je n'ai pas vraiment de compétences artistiques, explique le jeune homme, mais les bases avaient déjà bien été posées par mon collègue. Ce que nous voulions faire passer au travers de l'identité visuelle du jeu, c'est un sentiment oppressant de lourdeur grâce au noir et blanc et au crayonné.* »

Après le départ de son artiste, Thierry a donc repris tous les aspects de sa création. Des graphismes jusqu'au codage. Pour l'heure, seule la musique lui échappe et il souhaiterait engager un artiste pour s'en charger. ■

Th.Ca.