

Comment les studios belges tirent leur épingle du jeu... vidéo

- La dixième édition de la Gamescom s'est ouverte mardi à Cologne.
- Plus de 350 000 visiteurs sont attendus d'ici samedi.
- Trente studios belges sont présents. Avec quelques belles pépites!

Le "gaming" en Belgique

Le poids économique du secteur du jeu vidéo (ou "gaming") en Belgique n'est pas simple à évaluer. On estime à 80 le nombre de studios de gaming en Belgique (dont 30 sont présents cette année à la Gamescom). Le gros du bataillon se trouve en Flandre, avec le studio Larian – créateur du jeu à succès "Divinity" – comme chef de file. On recense 4 studios à Bruxelles et une douzaine en Wallonie. Le chiffre d'affaires global du secteur, lui, est évalué à 250 millions d'euros (en y intégrant aussi des prestataires de services).

Créativité et débrouillardise compensent le manque de moyens

Pierre-François Lovens
à Cologne

Deux cent un mille mètres carrés. Des halls à la taille XXL. Des stands par centaines. Des écrans et des consoles omniprésents. Un brouhaha incessant. Et, surtout, des milliers de personnes (développeurs, éditeurs, distributeurs, investisseurs, joueurs) venues des quatre coins de la planète du "gaming"... Bienvenue à la Koelnmesse et à sa grand-messe annuelle du jeu vidéo, la Gamescom! La dixième édition de ce méga-événement s'est ouverte mardi matin dans la ville ouest-allemande. D'ici samedi, les organisateurs attendent plus de 350 000 professionnels et fans des jeux vidéo.

Alors, dans cette jungle où se bousculent les géants Nintendo, Ubisoft, Playstation ou Electronic Arts, et des centaines de studios indépendants, comment faire pour tirer son épingle du jeu? C'est la première question que l'on se pose en découvrant la trentaine de (petits) studios installés au cœur de la Gamescom sous la bannière "Belgian Games". Soutenus par les trois organisations régionales du secteur (screen.brussels, Walga et Flega), ces studios sont en tout cas unanimes sur une chose: petit ou pas, un studio de jeu vidéo se doit d'être à la Gamescom s'il veut (espérer...) percer.

"C'est indispensable de venir si on veut montrer qu'on existe, confie Sébastien Le Touze, fondateur du studio bruxellois eXiin. Si on n'était pas venu l'année dernière à la Gamescom, on n'aurait probablement jamais conclu un deal avec Maximum Games." Cet important éditeur-distributeur californien de jeux vidéo est tombé sous le

charme d'"Ary et le secret des saisons", le premier jeu premium que Sébastien et ses cinq collaborateurs ont développé avec l'aide du studio montois Fishing Cactus. "Maximum Games nous a d'abord apporté de l'argent pour boucler le budget du jeu (de l'ordre de 1 million d'euros, Ndlr). Et quand le jeu sera lancé, dans le courant 2019, ils prendront en charge tout le marketing d'"Ary". Pour un petit studio indépendant comme le nôtre, c'est évidemment très précieux d'avoir l'apport de Maximum Games."

Un combat pour exister

Du côté de Fishing Cactus, qui fait figure de vétéran du jeu vidéo de qualité en Wallonie (le studio est né en 2008), le discours est le même. "On n'a malheureusement pas 10 millions d'euros sur un compte pour lancer dix productions, dit, en souriant, Laurent Grumiaux, directeur commercial de Fishing Cactus. Il n'y a pas encore de gros 'publishers' en Belgique. On doit donc se tourner vers des partenaires étrangers pour co-financer nos productions." Ou bien travailler avec des budgets rabotés en faisant preuve de créativité...

Fishing Cactus, qui avait lancé un premier jeu maison à la Gamescom de 2016 ("Epistory", qui a bien marché et dont une suite devrait bientôt être annoncée), est présent cette année avec "Shift Quantum". Le jeu est accessible sur PC et toutes les plateformes (Xbox, Switch, PS4...) depuis la fin mai. En venant à Cologne, Laurent Grumiaux et son associé Bruno Urbain cherchent surtout à donner de la visibilité à leur

“puzzle game”. *“C’est un gros combat pour exister. Le jour où ‘Shift Quantum’ est sorti sur la plateforme Steam, il y avait 35 autres nouveaux jeux qui sortaient au même moment!”* A l’image de cinq autres jeux belges (dont “SU and the quest for the meaning”, création de Guillaume Bouckaert), “Shift Quantum” a la chance de figurer parmi les jeux sélectionnés dans la zone de test du salon.

Une avant-première belge

La Gamescom est aussi l’occasion, pour des start-up qui ne sont pas des studios de gaming, de créer du business dans le secteur. C’est le cas d’AppTweak, qui optimise le marketing des jeux mobiles en ligne. *“C’est notre première expérience à la Gamescom, explique Olivier Verdin, co-fondateur et CEO. On vient pour renforcer*

les liens avec certains de nos clients, comme King, et pour prospecter de nouveaux. Si c’est positif, on prendra un

stand en 2019.”

“S’il y a une touche belge dans le gaming, conclut Laurent Grumiaux, c’est la débrouillardise. Comme l’argent ne coule pas à flots, les studios belges doivent faire preuve de plus de créativité.” Résultat: on voit très peu de studios belges se contenter de faire des clones de jeux ayant déjà connu le succès. C’est ce qui permet notamment au studio flamand I-Illusions, qui a développé une version “réalité virtuelle” de son jeu “Space Pirate Trainer”, d’être le premier jeu belge à être disponible sur le casque VR de PlayStation.

Pour (espérer...) percer, une présence à la Gamescom s’avère incontournable.

“La Gamescom peut être un formidable tremplin pour les créateurs de jeux”

Entretien Pierre-François Lovens

Juan Bossicard, ex-manager au sein de l’administration bruxelloise (Impulse/Hub) et expert en nouvelles technologies, en est déjà à sa huitième participation à la Gamescom. Un huit sur dix qui lui permet de jeter un regard aiguisé sur le secteur du gaming et l’émergence de studios de développement de jeux vidéo en Belgique. Il est aujourd’hui consultant en VR (réalité virtuelle).

Pourquoi est-ce si important, pour un studio belge de jeu vidéo, d’être présent à la Gamescom ?

Avec l’E3 aux Etats-Unis, c’est le plus grand événement pour le secteur au monde. Ce qui est important, à la Gamescom, c’est de voir et d’être vu. “Voir”, afin de faire sa veille technologique, de découvrir ce que font les autres studios. Et “être vu”, pour trouver des distributeurs, des investisseurs, et gagner en notoriété. Pour donner un petit exemple, l’an dernier, le jeu “Beat Saber” avait été présenté par un développeur tchèque. Il avait passé tout son temps à faire des démos de son jeu. Six mois plus tard, c’était devenu le jeu de VR le plus téléchargé au monde. La Gamescom peut donc être un formidable tremplin pour des créateurs de jeux vidéo.

Comment se porte actuellement le secteur du gaming en Belgique ?

Il est dynamique, créatif, “indie” (petites structures, NdLR), avec un bel avenir devant lui. Le secteur se caractérise aussi par des gens très compétents. La Belgique, notamment avec la Haute Ecole Howest à Courtrai, se trouve dans le top 5 mondial pour la qualité de la formation dans les domaines du jeu vi-

deo et de l’animation. Cette année, Howest a même été élue meilleure école au monde dans ces deux domaines ! Cela alimente un studio comme Larian, qui a développé le jeu “Divinity” (l’un des jeux les plus vendus sur la plateforme Steam, NdLR). Les autres diplômés belges, on les retrouve à Vancouver, à Lille, à Paris, où ils travaillent dans de gros studios qui n’existent pas encore chez nous.

A cet égard, le secteur continue à nourrir beaucoup d’attentes à l’égard du “tax shelter”. Ce serait un “must” ?

Oui, très clairement. Ça permettrait de créer les conditions d’un financement pour les productions de jeux vidéo émanant de studios belges. Le financement d’un jeu vidéo reste quelque chose de très compliqué. La phase de préfinancement d’un projet pose encore problème, chez nous, car on n’a pas de distributeurs et d’investisseurs aptes à prendre ce type de risque.

Bruxelles tente de se positionner sur le créneau de la VR. Cela reste encore une niche, non ?

C’est un axe de développement. Mais on ne peut pas avancer plus vite que le marché de la VR, qui reste encore petit et compliqué vu que l’équipement en casques VR est faible. Par contre, dans le “B2B”, on voit des applications VR assez intéressantes. Le studio OneBonsai, par exemple, travaille avec Delhaize, la police fédérale, le Port d’Anvers, etc., en intégrant la VR et des mécaniques du jeu vidéo dans des processus de formation, de sensibilisation... On voit aussi des applications dans d’autres domaines de la vie quotidienne. C’est une tendance assez majeure qui est en train d’émerger. Et c’est certainement un domaine où Bruxelles a une belle carte à jouer.

Fiscalité

Le secteur attend le “tax shelter” avec beaucoup d’impatience

Après le cinéma et les arts de la scène, le secteur belge du jeu vidéo espère pouvoir profiter prochainement des bienfaits du “tax shelter”. Les propositions de loi ne manquent pas. Si les partis de la majorité fédérale se la jouent un peu au “c’était moi le premier à y avoir pensé”, une forme de consensus est en train de naître autour de la proposition de loi déposée récemment par trois parlementaires de l’Open VLD (lire “La Libre” du 17 mai) visant à étendre le mécanisme fiscal au secteur du jeu vidéo. Le CD&V et le MR soutiennent cette proposition de loi; la N-VA ne s’est pas encore réellement prononcée, même si elle n’y est a priori pas opposée. Du côté de l’Open VLD, on confirme que “la proposition de loi suivra son trajet habituel à la rentrée et que des contacts avec le secteur

sont toujours en cours”. L’objectif des partis de la Suédoise est évidemment de doper un secteur belge qui souffre d’un manque de financements (privés et publics). Pour Laurent Grumiaux, directeur commercial du studio wallon Fishing Cactus, le “tax shelter” serait une des solutions pour doter les studios belges d’un système de financement efficace et, par ricochet, de leur permettre de lancer des projets plus ambitieux. “On a bon espoir que le projet aboutisse, avance celui qui défend aussi les intérêts du secteur du gaming en Wallonie à travers l’ASBL Walga. *Comme le cinéma l’a fait avec succès, le tax shelter permettrait aux studios de gaming de monter des projets attractifs pour des investisseurs étrangers, voire même d’attirer de gros studios en Belgique.*” Et Laurent Grumiaux d’ajouter : “*Il y a du talent en Belgique, avec de très bonnes écoles. Mais beaucoup de ces talents s’en vont à l’étranger. Avec le tax shelter, on pourrait monter plus facilement des projets à 800 000 ou 1 million d’euros*”. Et éviter que trop de talents belges aillent voir ailleurs...

P.-F.L. et F.M.