Les inquiétudes sur un soutien structurel, pierre d'achoppement du jeu vidéo wallon

Les studios wallons de jeux vidéo présents jusqu'à dimanche au plus grand salon mondial du secteur, la *Gamescom* de Cologne, en Allemagne, ont fait part de leurs attentes quant à la pérennité du soutien public régional à moyen terme, alors que la Flandre vient d'annoncer vouloir doubler le chiffre d'affaires de son secteur d'ici 2030. Cette incertitude persiste malgré le succès récent du jeu 'Cat Mail Co.', qui cache la réalité d'une industrie volatile. De son côté, le gouvernement wallon assure vouloir ancrer un soutien "dans la durée".

Il a fallu patienter jusqu'au début du mois de mai pour découvrir le premier appel à projets de l'année de Wallimage Gaming, destiné à soutenir les studios dans le développement de leurs jeux vidéo. Il faudra attendre la mi-septembre avant de connaître les lauréats parmi les dix-huit dossiers déposés (seize en préproduction et deux en production). Le deuxième appel est, lui, prévu en novembre. Malgré les deux millions débloqués par la Région wallonne pour ce soutien, les studios francophones demeurent prudents quant à l'avenir de cette ligne de financement, comme ils l'ont exprimé à l'agence Belga lors de la *Gamescom*.

"Le renouvellement de la ligne de financement de Wallimage Gaming a soulagé tout le secteur. Mais on continue de suivre le dossier avec Walga pour démontrer qu'il y a un besoin pour que les studios soient soutenus tant en préproduction que dans un second temps, quand la production doit battre son plein", souligne ainsi Bruno Urbain, CEO de Fishing Cactus et président du conseil d'administration de la fédération wallonne Walga. "En tant qu'entrepreneur du secteur, ce que nous attendons, c'est surtout de la visibilité à long terme car, pour l'instant, nous n'avons que des certitudes pour 2026. Si les projets sont soutenus une année, l'année suivante, tu auras tout perdu."

Une position appuyée par Virginie Maréchal, fondatrice du studio Clever Trickster et représentante de Wake!, la fédération de la créativité numérique en Wallonie. "Pour professionnaliser l'industrie, on a besoin d'itérer à plusieurs reprises. C'est rare les studios qui explosent dès le premier jeu. Il faut souvent plusieurs projets avant de comprendre ce que veut le marché, comment vendre un jeu… On l'a vu avec Maracas Studios, qui a eu plusieurs essais-erreurs avant la sortie réussie de 'Cat Mail Co.' Cela montre que l'expertise et les compétences s'acquièrent avec de l'expérience. Mais cela peut être obtenu principalement grâce à un soutien à long terme", pointe-t-elle.

"Je pense que les politiques ne comprennent pas encore trop comment fonctionne le secteur. En jeu vidéo, le succès n'est pas garanti, il est inattendu. L'investissement de départ peut être multiplié par cent ou par mille en une fois. C'est en multipliant les essais qu'on peut avoir un fer de lance pour aider le reste du secteur", abonde Laurent Grumiaux de Fishing Cactus. Il prend l'exemple de Larian, en Flandre, qui a "enchaîné les essais-erreurs" avant le succès rencontré avec les licences Divinity et Baldur's Gate, dont le troisième opus a été désigné jeu de l'année en 2023.

Les coups de pouce financiers ne suffisent d'ailleurs pas toujours, appuie Sophie Schiaratura de Maracas Studios. "Peu de studios en Wallonie ont les moyens de doubler le financement reçu par Wallimage, comme demandé dans le cadre de ce soutien", indique-t-elle. "Généralement, ils vont chercher un éditeur supplémentaire. Mais le climat reste frileux, et cela reste difficile de trouver un éditeur. Il faut désormais être un studio riche pour y parvenir. C'est pour ça qu'on s'est dit qu'on allait faire sans et se lancer dans l'auto-édition."

Pour Christophe Laduron, professeur dans le cadre du master en jeu vidéo à la Haute École Albert Jacquard, il y a également un manque de structures pour soutenir les jeunes initiatives. "On voit que cela fonctionne en France. Car pour l'instant, les jeunes qui sortent de l'école migrent pour la plupart à l'étranger ou dans un autre secteur, faute de perspective", estime-t-il.

Il rappelle cependant aux jeunes qui sortent du master que le jeu vidéo n'est pas leur seule porte de sortie. "Ceux qui sortent des études sont toujours très motivés, même trop, car ils veulent absolument travailler dans le jeu vidéo. Mais on essaie de leur rappeler que leurs compétences peuvent aussi servir dans l'industrie, la recherche, la santé… Vu la crise actuelle du secteur, le bon

plan est d'avoir des petits studios qui travaillent comme 'hobbyistes', en plus d'une autre casquette professionnelle, comme moi. Je pense que c'est un modèle économique qui continue de tenir la route, pour obtenir de l'expérience."
L'appel du pied au politique est donc concret, alors que la Flandre pousse les initiatives pour faire grimper le chiffre d'affaires du secteur de 76 à 150 millions d'euros en cinq ans. La présence de la ministre flamande des Médias Cieltje Van Achter, mercredi, à la *Gamescom*, a confirmé cette ambition. "J'adorerais que le gouvernement wallon et notre ministre de l'Économie Pierre-Yves Jeholet en fassent un peu plus pour le secteur du jeu vidéo. Car on a un secteur qui est toujours moins mature qu'en Flandre. Il y a donc encore besoin d'un coup de pouce initial et de plus d'essais-erreurs", estime ainsi Bruno Urbain.
Du côté du cabinet du ministre wallon, on se veut rassurant quant à l'appui mis en place depuis cette année. "Le ministre a décidé de pérenniser le soutien à Wallimage Gaming, avec deux millions d'euros par an inscrits dans une logique structurelle", explique son cabinet. "Toute évolution est possible, mais elle se fera sur la base d'une évaluation rigoureuse de l'impact du dispositif. La volonté est bien d'ancrer le soutien dans la durée, et non dans une logique ponctuelle", comme cela a pu être le cas par le passé dans le cadre du Plan de relance, indique-t-il encore.
Grégory Ienco

–

L'optimisme refait surface parmi les développeurs belges de jeux vidéo

Les sourires étaient plus apparents que l'an dernier, mercredi, sur le stand belge de la *Gamescom*, le plus grand salon mondial du jeu vidéo organisé jusqu'à dimanche à Cologne, en Allemagne. À la recherche d'un éditeur, de soutiens financiers ou de nouveaux talents, les développeurs belges ont mis en avant les réussites de cette dernière année et présenté de nouveaux projets qui devront trouver leur public pour assurer l'avenir de ces studios encore fragiles.

La dernière année a été particulièrement porteuse pour le jeu vidéo en Belgique. Le jeu de gestion multijoueur 'Roadside Research' du studio flamand Cybernetic Walrus, pourtant toujours en accès anticipé, s'approche du million de ventes. 'Cat Mail Co.' de Maracas Studios a dépassé les 370.000 exemplaires. Autant de réussites qui mènent à l'optimisme.
Le succès ne s'est toutefois pas fait en un coup d'éclat, comme l'explique Sophie Schiaratura, codirectrice de Maracas Studios. "On a sorti Fish Stick Protocol, un jeu en ligne multijoueur, en fin d'année dernière, qui surfait sur une tendance. Mais tous les jeux du même type, dont Fish Stick Protocol, sont sortis en même temps. Il y avait donc une grosse concurrence", raconte-t-elle. "On a fait le constat qu'on doit sortir un jeu bien plus rapidement si on veut suivre la tendance. Dès décembre, on s'est lancé sur un autre projet et le développement de Cat Mail Co., un jeu relaxant de gestion de bureau de poste, donc tout à fait différent du précédent, a débuté vers février. Le jeu est finalement sorti en juillet, au bout d'une campagne marketing tout autre. Avant, on comptait surtout sur les diffusions en direct sur Twitch. Aujourd'hui, on compte plutôt sur des curateurs sur TikTok et YouTube Shorts. Pour nous, cela a cartonné."
Cette production à six personnes a ainsi explosé à 370.000 ventes, "ce qui était impensable", comme l'a expliqué Sophie Schiaratura. Le jeu a ainsi vécu grâce à une partie d'un prêt convertible contracté auprès de Wallimage Gaming, soutien dédié au jeu vidéo, et sur fonds propres. Mais le studio sait que ce scénario reste une exception. "On va partir du principe que cela ne va pas se reproduire une deuxième fois. On a identifié ce qui a fonctionné ou non et on est désormais sur deux projets, potentiellement en parallèle, avec l'espoir de sortir dans le futur un à deux jeux par an. Cela permet de garder les équipes motivées."

"Ces projets montrent que la Wallonie est en capacité d'avoir des succès", souligne Bruno Urbain, CEO du studio montois Fishing Cactus et à la tête du conseil d'administration de la fédération wallonne Walga. Mais il rapporte aussi une difficulté à émerger. "C'est un marché encore plus concurrentiel, d'année en année. Avant, tu avais cinq ou six jeux sympas qui sortaient chaque mois. Maintenant, c'est cinq ou six par jour. Il y a effectivement plus d'audience, mais pas forcément pour le même type de jeu, il faut donc bien se placer. La *Gamescom* permet justement cela, de savoir comment mieux cibler une audience particulière et de mieux calibrer sa campagne marketing", indique-t-il.

"Il y a un plus grand esprit combatif du côté wallon. L'histoire de Maracas Studios, cela donne du baume au cœur, et cela rappelle qu'il y a une possibilité de réussir", abonde Christophe Laduron, professeur dans le cadre du master jeu vidéo de la Haute École Albert Jacquard et en charge du studio Polygon Valley.

Sur le stand belge enfin rassemblé après une année de séparation "pour des questions politiques", selon les participants sur place, la mise en avant d'une structure nationale permet aussi de rassembler les forces. "Il n'y avait personne dans les stands l'an dernier. Cette fois, cela grouille, il y a plein de réunions", se réjouit Christophe Laduron.

Cela a toutefois pu coûter au secteur, rappelle Virginie Maréchal, dont le studio Clever Trickster a rené de ses cendres durant l'année écoulée. "Les personnes qui restent ont pu trouver des solutions créatives pour survivre. Ce n'est pas un mauvais apprentissage, évidemment, cela permet de faire mieux avec moins. C'est une industrie dans laquelle il est toujours possible de faire du business. Mais c'est une industrie dans laquelle il est toujours plus difficile de trouver des financements, avec des partenaires privés qui ont encore peur de prendre des risques. Ce n'est pas un climat dans lequel il est simple de faire des choses créatives", estime-t-elle.

Les projets demeurent malgré tout. Pour la première fois depuis le Covid-19, huit jeux belges étaient ainsi dévoilés au grand public sur cette *Gamescom*, outre le stand des entreprises belges installé dans le hall dédié aux professionnels. Six jeux flamands et deux jeux wallons bénéficient ainsi d'une exposition supplémentaire jusqu'à dimanche, face aux près de 330.000 visiteurs attendus dans les allées du Kölnmesse à Cologne.

Balio est le développeur des deux œuvres du sud du pays : l'enchaînement de mini-jeux multijoueurs Grizzy et les Lemmings et le jeu d'aventure en monde ouvert Winx : Le Grimoire Lunaire. "Nous bénéficions des licences, mais nous pouvons créer l'histoire, les mécaniques de jeu (gameplay) à notre guise, tant qu'on respecte l'univers qui nous est proposé", explique Antonin Druelle, responsable du design au sein du studio montois. "Avec Winx, par exemple, nous visons un public jeune, mais qui peut aller jusqu'à 17 ans, voire au-delà. Nous espérons aussi attirer les fans de la première génération du dessin animé, créé en 2003." Si Grizzy et les Lemmings est sorti en août, le jeu Winx, développé par une quinzaine de personnes, est prévu d'ici la fin de l'année sur PC et consoles.

N-Zone, pour sa part, a dévoilé dans le salon professionnel sa nouvelle création originale, 'MegaGum', un jeu de tir et de plateformes en 3D qui se veut tous publics, au budget déjà copieux de 1,5 million d'euros, en partie financé par Wallimage et le tax shelter dédié au jeu vidéo. "On a appris beaucoup de choses depuis notre dernier jeu", dédié à la licence cinématographique Chickenhare, explique Arthur Rogery, responsable de la production chez N-Zone. "On a pris les choses plus tôt, notamment pour avoir un portage directement sur les nouvelles consoles. On espère que la démo qui sortira début septembre nous permettra d'obtenir un certain succès."

Dans le nord du pays, la pépite 'Please Watch The Artwork', imaginée par Thomas Waterzooi, emmène les joueuses et joueurs dans des tableaux du peintre étatsunien Edward Hooper, à la recherche d'anomalies qui ont pu s'incruster dans les œuvres. Il s'agit du troisième opus du créateur bruxellois, qui s'est encore essayé au développement en solitaire après 'Please Touch The Artwork 1 et 2', qui permettaient au public de découvrir des œuvres de Piet Mondrian puis James Ensor. "Ce sont des jeux de niche, mais j'adore faire découvrir aux gens ces œuvres", explique-t-il. "Je ne pense jamais aux mécaniques de jeu au début. Je me laisse inspirer par les peintures. Je considère d'ailleurs que mes jeux permettent d'inspirer." Ceux-ci sont ainsi prévus sur PC, Switch, mais

surtout sur mobile, "car je voulais faire des jeux auxquels ma mère pourrait jouer", continue Thomas Waterzooi.
Autant d'œuvres vidéoludiques qui tenteront de se faire une place parmi les dizaines de milliers de jeux qui sortent chaque année sur PC et consoles.