

FICHE SECTORIELLE ICC Belgique

JEU VIDEO

STATISTIQUES ET CHIFFRES CLES DU SECTEUR

(Données Flanders District of Creativity

[/https://www.flandersdc.be/nl/gaming/gids/landschap/gamingsector](https://www.flandersdc.be/nl/gaming/gids/landschap/gamingsector))

- **Données générales**
 - **- 95 entreprises/structures liées au jeu vidéo en 2019 : On dénombre environ 70% en Flandre, 25% en Wallonie et 5% à Bruxelles.** 65% sont des studios de créations et développement (entre 70 et 80 en fonction des sources).
 - En 2014, le chiffre d'affaires totale du marché belge était de 43.607.105 EUR. (En 2012 c'était 40.895.732 EUR)
 - Le jeux vidéo en Belgique pèserait aujourd'hui près de 250 millions d'euros, dont plus de 90 millions pour le développement de jeux. On est loin des 3,5 milliards de la France.
 - Bruxelles a répondu plus tard aux enjeux du secteur avec la création en 2016 de screen.brussels, dont le cluster accompagne les entreprises de jeux vidéos et dont le fond soutient les projets de jeux vidéos. La capitale représente tout de même un cinquième des recettes de l'industrie. "Ce sont des estimations qu'il faut relativiser car l'une des spécificités de Bruxelles réside dans le fait qu'on trouve beaucoup de sociétés de services. Il ne s'agit donc pas seulement de studios de développement", tempère Cécile Jodogne (DÉFI).
 - Il y a deux ans la Belgique occupait la 29ème place mondiale du jeu vidéo. Avec 4,2 millions de joueurs actifs, dont 50% paient pour acheter des jeux. En moyenne 122 euros.
- **Le marché du jeu vidéo en Flandre**

(source rapport Flega, Omzet = chiffre d'affaires/Toegevoegde waarde = valeur ajoutée/Werkgevers = Employeurs/Werknemers = Employés/ Zelfstandigen =

	2013	2010	2008	stijging 2013 t.o.v. 2010	stijging 2013 t.o.v. 2008
Omzet	223.948.310 EUR	215.948.386 EUR	136.530.000 EUR	4%	64%
Toegevoegde waarde	75.188.751 EUR	33.006.941 EUR	19.320.374 EUR	128%	289%
Werkgevers	59	43	39	37%	51%
Werknemers	451	289	101	56%	347%
Zelfstandigen	146	87	55	68%	165%

Bron: <http://www.flandersdc.be/sites/default/files/FDC%202015%20-%20Impactstudie.pdf>. Voor uitleg omtrent de gebruikte methodologie rond de bedrijfseconomische impactanalyse van de creatieve industrieën in Vlaanderen verwijzen wij naar onderhavig rapport.

Indépendants/stijging t.o.v. = hausse par rapport à

- Les chiffres d'affaires hors TVA sont généralement moins élevés pour les indépendants que pour les développeurs ou les sociétés. Sept indépendants sur onze (64 %) ont généré entre 0 et 25 000 EUR en 2014, et trois sur onze (27 %) ont généré entre 25 000 EUR et 50 000 EUR. L'un d'entre eux a réalisé un chiffre d'affaires hors TVA de plus de 75 000 euros. Un peu plus de la moitié (55 %) des personnes interrogées s'attendent à ce que le chiffre d'affaires hors TVA reste le même en 2015 qu'en 2014
- **Tendances : Il y a suffisamment de groupes d'intérêt qui poussent vers la professionnalisation, ce qui ne fera que rendre plus attrayante l'activité des jeux vidéo dans le secteur flamand. Par exemple, l'industrie flamande du jeu a enregistré une croissance de 6,3 % (étude FLEGA de 2014). En d'autres termes : ce petit secteur a un énorme potentiel de croissance.**
- **Le développement en Flandre peut s'expliquer par la création en 2011 du Gamesfonds au sein du VAF, qui a réellement permis de dynamiser le secteur.**

ANALYSE

1. La croissance rapide de l'industrie du jeu vidéo et son importance économique grandissante tant dans le monde qu'en Belgique

a) Chiffre clés du secteur : un récent essor

En 2008, le chiffre d'affaires des jeux vidéo a pour la première fois dépassé le chiffre d'affaires mondial de l'industrie de la musique, et en 2013, il a également devancé le chiffre d'affaires de l'industrie cinématographique. Avec un chiffre d'affaires mondial de 108,9 milliards de dollars, l'année 2017 a de nouveau battu tous les records. **Deuxième industrie culturelle au monde et trois fois plus importante que celle du cinéma, le "gaming" pèserait donc plus de 100 milliards de dollars au niveau mondial et comptabiliserait, en 2018, plus de 2,2 milliards de joueurs actifs.**

b) Croissance du gaming belge

Hormis les premiers autodidactes fin des années 80 avec le studio gantois Larian, et les carolos d'Appeal Studios, le gaming belge était inexistant au niveau du marché mondial, Mais les choses changent : le chiffre d'affaires est passé de 2 millions d'euros en 2010 à 43,6 millions d'euros en 2014. En 2018, ce chiffre est beaucoup

plus élevé puisque les seules entreprises belges présentes à la Gamescom comptabilisent à elles-seules 86 millions d'euros de chiffre d'affaires, dont une grande partie est réalisée par Larian, le plus gros studio de Belgique. **Le jeu vidéo en Belgique prèserait près de 250 millions d'euros, dont plus de 90 millions pour le développement de jeux. On est loin des 3,5 milliards de la France, mais il existe tout de même plus de 90 studios de création de jeux vidéo, principalement basés en Flandre. Ceci s'explique par la création en 2011 du Gamesfonds au sein du VAF, qui a réellement permis de dynamiser le secteur. Bruxelles a répondu plus tard aux enjeux du secteur avec la création en 2016 de screen.brussels, dont le cluster accompagne les entreprises de jeux vidéos et dont le fond soutient les projets de jeux vidéos. Il y a deux ans la Belgique occupait la 29ème place mondiale du jeu vidéo. Avec 4,2 millions de joueurs actifs, dont 50% paient pour acheter des jeux. En moyenne 122 euros.**

- c) [L'industrie belge du jeu vidéo est toute jeune et déborde de talents. Elle bénéficie d'un soutien des pouvoirs publics belges.](#)

Si la Flandre et la Wallonie appuient solidement le secteur du jeu vidéo, la Région bruxelloise, rattrape son retard. La secrétaire d'État bruxelloise chargée du Commerce extérieur et le ministre flamand des Médias Sven Gatz (Open Vld) a accompagné en 2018 une délégation de trente entreprises belges de développement de jeux vidéo ou de services autour de l'industrie du gaming à l'occasion de la Gamescom, l'un des plus grands salons du jeu au monde. Présente au Gamescom au titre de Secrétaire d'Etat bruxelloise chargée du numérique, Cécile Jodogne explique que la Région favorise le secteur numérique via le plan Nextech d'un montant de 8 millions d'euros. C'est la troisième année que la région participe à l'envoi d'entreprises belges. Avec le plan NextTech.brussels et Mediapark.brussels, la Région Bruxelloise soutient également le développement de ces entreprises à l'étranger.

- d) [Le tax shelter appliqué aux jeux vidéos pour attirer les investissements.](#)

Le mécanisme du Tax shelter qui vise à encourager les investissements par les sociétés soumises à l'impôt des sociétés belges est élargi aux sociétés du gaming en 2018. *«Le mécanisme sera le même avec quelques spécificités propres au secteur. L'idée, c'est vraiment d'améliorer le financement des entreprises actives dans le secteur du gaming pour leur permettre à la fois de démarrer leurs activités plus facilement et d'attirer par la suite le know-how nécessaire pour se développer»*, Mais du côté des acteurs du secteur, on craint qu'une telle solution passe à côté de sa cible. *"J'ai le sentiment que cela servira moins aux développeurs de jeux qu'aux sociétés de services puisqu'en attirant les éditeurs, cela risque de favoriser la demande pour les fournisseurs de services à l'industrie du gaming"*, juge Victor Lecomte, COO de Demute, un studio dédié aux nouveaux médias (VR/AR/jeu vidéo...).

E) Les grandes tendances pour les prochaines années

D'abord, le jeu du futur passera par la Réalité virtuelle. Le défi du futur est aussi celui du cloud gaming qui va dématérialiser les consoles de jeu et permettre de jouer directement en ligne en streaming. Et ça va coûter cher en infrastructure.

Conclusion :

La Belgique a des talents créatifs mais pas encore de scène belge du gaming. Plus une tonalité tournée vers l'autodérision /souhaite développer une originalité face aux blockbusters en termes de gameplay et d'art. Le marché belge est pour les ¾ représenté par le studio Larian

2. Les difficultés du secteur : Malgré cette croissance rapide, nous pouvons constater que le secteur belge des jeux vidéo est aux prises avec d'importants problèmes pour atteindre les sommets ou même pour garder la tête hors de l'eau.

a) Coûts salariaux élevés

À l'instar d'une production cinématographique, le développement d'un jeu pour l'ordinateur, la console, la tablette ou le smartphone demande plusieurs mois ou années. Il requiert également un personnel très qualifié, qui connaît une certaine pénurie sur le marché du travail. Difficile de se faire une place à côté des plus grands quand le coût salarial en Belgique fait partie des plus hauts. Les gros studios de développement ont besoin de flexibilité. En Belgique toutefois, la structure sociale rend impossible toute forme de flexibilité dans la gestion des équipes. Quant aux gros éditeurs, ils préfèrent généralement se tourner vers des pays comme la Pologne, la Roumanie ou la République Tchèque où le coût salarial est beaucoup plus bas et les avantages nombreux

L'industrie du jeu vidéo étant un secteur où les coûts salariaux sont les principaux facteurs de coût, le matériel représentant une part relativement limitée, les incitants actuellement consentis sous la forme d'une déduction fiscale sont moins pertinents pour cette industrie.

b) Le caractère risqué des investissements /des projets peu rentables:

Tout comme dans le cas du cinéma et de la comédie musicale, le résultat commercialisable n'arrive qu'en fin de processus. Ces éléments en font un secteur relativement risqué. Et comme pour le cinéma, on ne sait jamais avec certitude si un jeu réussira à séduire le grand public et rentabilisera ainsi les investissements. Développer un jeu représente un travail de longue haleine – de plusieurs mois à plusieurs années selon la taille de l'équipe et le type de projet. Les entreprises qui se lancent dans des projets ambitieux doivent donc avoir de solides ressources financières. Et pour peu qu'il s'agisse d'un titre qui a nécessité plus d'un an de développement, leur survie est souvent liée au succès commercial de leur titre.

- c) Elles ne disposent cependant pas du moteur financier nécessaire pour percer sur un marché qui brasse des milliards et à forte concurrence internationale.

Les sociétés de jeux vidéo belges éprouvent souvent de sérieuses difficultés à trouver le financement nécessaire pour de nouveaux projets. **Le caractère risqué des investissements en est une explication importante. En outre, elles doivent également faire face à une importante concurrence internationale** : de plus en plus de pays en Europe et dans le monde élaborent un modèle fiscal sur mesure pour l'industrie du jeu vidéo, ce qui non seulement affaiblit la position concurrentielle des entreprises belges, mais permet également de s'établir très facilement dans un autre pays.

- d) L'erreur du mobile

Le succès du mobile a par ailleurs poussé de nombreux studios indépendants à se diriger très tôt vers les smartphones. Une erreur qui aura coûté beaucoup d'argent à certains studios... On le sait, le principal business model dans le mobile est le free-to-play, une formule qui permet aux développeurs de toucher de nombreux joueurs mais qui est dans la pratique très difficile à rentabiliser. Car même avec 100.000 téléchargements, un jeu free-to-play fait perdre de l'argent à une startup. "On a décidé d'arrêter le mobile parce que le business model sur mobile est trop compliqué. On n'a pas les reins assez solides pour faire du F2P. Ce type de projet nécessite un budget marketing gigantesque" explique Laurent Grumiaux, de Fishing Cactus.

Beaucoup de startups belges se sont cassées les dents sur ce modèle et ont choisi aujourd'hui de s'écarter du monde du mobile pour concentrer leurs efforts sur les petits jeux indés sur Steam et sur Switch.

- e) Peu de gros studios :

L'absence de gros poissons porte toutefois préjudice à l'écosystème. Dans d'autres pays, la présence de gros studios a permis d'accélérer le développement d'autres

startups et attiré de nouveaux acteurs. En Pologne par exemple, le succès de The Witcher (CD Projekt), BulletStorm (People can fly) et Dying Light (Techland) a provoqué un véritable déferlement de talents dans le pays. "Du côté flamand, il y a quelques sociétés qui commencent à s'en sortir et qui trouvent des partenariats avec de gros éditeurs", très difficile pour un studio indépendant de "survivre" sans s'adosser à un gros éditeur.

f) **L'exode des talents :**

Paradoxalement, si la Belgique compte très peu de studios de développement, l'enseignement y est très pointu dans le domaine. "On a deux excellentes écoles en Belgique. Le problème c'est que la plupart de ces élèves partent à l'étranger. Ils vont travailler à Londres ou à Paris parce que là, il y a des salaires attractifs" explique Nicolas de Kerchove. "C'est 60 personnes par an qui presque toutes s'en vont à l'étranger" déplore également Laurent Grumiaux. Le problème belge est qu'il n'existe pas de grosse entreprise de jeu vidéo. Pour acquérir une première expérience, il faut alors partir aux USA ou au Canada. Tous critiquent aussi la difficulté, selon eux, d'être indépendant et entrepreneur. Il faut savoir que les 80 entreprises belge de gaming sont toutes des PME... Raison pour laquelle de nombreux talents belges s'en vont aux USA.

Exemples de studios

- **LARIAN**

Avec sa centaine d'employés et son chiffre d'affaires qui tourne autour des 75 millions d'euros, Larian actuellement le plus gros studio de développement en Belgique. Le studio gantois a développé sa propre franchise avec l'univers de Divinity, qui continue de remporter un franc succès avec la sortie de Divinity : Original Sin 2 cette année.

- **Fishing Cactus**

Pour les projets de type moyen, il faut compter 500.000 euros de budget en moyenne. "Et on n'est jamais sûr que la sauce va prendre. C'est un peu comme au poker. Mais si ça marche, on doublera au minimum la mise", fait remarquer Sébastien Le Touze. C'est, par exemple, le coût de développement de Shift Quantum, l'un des derniers nés du Montois Fishing Cactus, deuxième plus gros studio belge après Larian. Et sur des projets comme WormWorld, on monte carrément jusqu'à 1,5 million d'euros.

- **eXiin :**

un petit studio de jeux vidéo indépendant, actif depuis 2015 à Bruxelles. Après avoir sorti son deuxième jeu mobile *Afterloop* au début de l'année 2016, le studio est revenu au jeu d'aventure pour PC et consoles avec un nouvel opus baptisé *Ary*. En quelques mois, eXiin est passée de 2 à 6 employés grâce au soutien financier d'un publisher de renom, rencontré l'année dernière à la Gamescom. "Depuis décembre 2017, nous travaillons avec Maximus Games et nous allons sortir notre jeu d'ici un an sous la marque Modus Games", se réjouit Sébastien Le Touze, fondateur d'eXiin. Le soutien est évidemment financier on parle de 500.000 euros tout de même mais pas que.

- **Demute**
- **Appeal studio**
- **I-Ilusion :**

En 2018, un bel exemple de réussite est celle du Belge Dirk Van Welden, de l'entreprise I-Ilusion. Il s'est hissé dans le top 5 des jeux de réalité virtuelle avec son jeu *Space Pirate VR*, une sorte de "Space Invader" en réalité virtuelle. Il a déjà convaincu 200.000 joueurs sur PC et commence sa commercialisation sur Play-Station

PRINCIPAUX ACTEURS DU SECTEUR

- **Transfrontalier**
 - **GAME IN**

Game IN (Game Industry North) a vu le jour en 2009 par l'alliance de certaines entreprises actives dans le domaine des jeux vidéo. L'association se focalise sur les acteurs régionaux : studios de développement, éditeurs, diffuseurs, écoles et prestataires de services spécialisés. Sa mission : le développement commercial, la formation, le soutien à la création et à l'innovation. Dans la mesure du possible, les actions adoptent une dimension eurorégionale et incluent les voisins wallons et flamands (organisation de Game Business Meeting et du Showroom Serious Gaming en partenariat avec FLEGA, Howest et Infopole). Game IN ne se profile pas uniquement sur le plan commercial, mais organise aussi depuis quatre ans l'événement international Zoo Machines Festival, qui produit des appareils artistiques interactifs. Ainsi, Game IN a développé l'expertise nécessaire en matière de fabrication rapide de prototype (48 heures) de créations innovantes, expérimentales et interdisciplinaires de surcroît, puisque les équipes ad hoc se composent de travailleurs indépendants et d'artistes provenant aussi bien de l'industrie du jeu vidéo que d'autres secteurs culturels, artistiques et technologiques. Game IN va élaborer le nouveau concept

des sessions d'entraînement flash, qui sera adapté au contexte des appels à projets du réseau des Living Labs

- En Flandre :

- **Flanders DC**

<https://www.flandersdc.be/en/creative-industries>

Contact : Pascal Cools de Flanders DC.

- **Tax shelter gaming industry**

<https://v-vhp.be/2019/06/04/tax-shelter-gaming-industrie/>

<https://www.cultuurloket.be/kennisbank/aanvullende-financiering/tax-shelter-audiovisuele-werken-podiumkunsten-en-gaming>

- **VAF Gamefonds Fonds audiovisuel de Flandre**

Le VAF/Fonds Gaming cofinance le développement de jeux vidéo par des sociétés établies en Flandre ou à Bruxelles. En parallèle, le VAF dispose d'un département qui s'occupe de la promotion des contenus et des talents, plus connu sous le nom Flanders Image, Par ailleurs le VAF est actif dans d'autres domaines tels que la recherche, le développement de talents, le développement d'audiences et la production audiovisuelle respectueuse de l'environnement (sous le nom 'e-Mission').
<https://www.vaf.be/fonds-audiovisuel-de-flandre>

- **David Verbruggen (Flandre) / The Flemish Games Association (FLEGA)**

Financements entrepreneurs

- **Agentschap Ondernemen**

- **Creative Europe MEDIA Desk Flanders :**

<https://www.creativeeurope.be/nl/creative-europe-desk-vlaanderen>

- **Flanders Investment & Trade (FIT)**

<https://www.flandersinvestmentandtrade.com/invest/fr>

- **iDrops**

- **imec**

- **Innovatiecentrum Vlaanderen**

- **PMV Cultuurinvest**

- A BRUXELLES

- **screen.brussels**

Marine Haverland de screen.brussels, Cluster ; Audiovisual Advisor, New media / Gaming / VR; +32 2 422 00 49 ; mhaverland@screen.brussels

- En WALLONIE

- **Laurent Grumiaux/ Wallonia Games Association (WALGA)**

cofondateur de Wallonia Games Association (WALGA). Il est aussi codirecteur de Fishing Cactus et coach au R/O Institute à Charleroi. Laurent travaille à faire du jeu vidéo une spécialité wallonne. "Il faut donner de l'espace et de l'air aux génies de nos régions. Place à la créativité et au soutien pour qu'ils puissent exercer leur passion sans contrainte matérielle et créer notre futur" laurent.grumiaux@fishingcactus.com

- **Créative Wallonia**

Projets, initiatives et événements soutenus par Creative Wallonia. Creative Wallonia est le programme cadre de soutien de la Wallonie au développement de la créativité et de l'innovation

- **Digital Wallonia**

Vu le succès rencontré par les entreprises wallonnes en 2018, l'AWEX et ses partenaires (Cluster TWIST, WBI et l'Agence du Numérique) a organisé un stand collectif d'une superficie de 92 m². Cinq sociétés wallonnes étaient présentes sur le stand de prospection wallon. La Game Developers Conference (GDC) est l'un des plus grands salons de l'industrie du jeu vidéo au monde, réservé exclusivement aux professionnels, elle s'est déroulé du 18 au 22 mars 2019 à San Francisco.

Pascal Butera : AdN, pascal.butera@adn.be <pascal.butera@adn.be> ; +32 81 77 80 61

- **Le Fonds ST'ART**

En Belgique francophone, le fonds ST'ART a été créé fin 2009 pour apporter directement une solution de financement aux entreprises, mais également, et plus largement, pour œuvrer, en collaboration avec d'autres partenaires, à la réflexion et à la mise en place de nouvelles solutions de financement qui sollicitent des investissements publics et privés.

Direction : Virginie Civrais, Directrice générale
virginie.civrais(at)start-invest.be

- **Technobel**

Technobel est un Centre de compétence spécialisé dans les technologies numériques. Sa mission principale consiste en la formation des demandeurs d'emploi, des entreprises et de leurs collaborateurs mais aussi du monde de l'enseignement en s'adressant à la fois aux enseignants et aux élèves. En participant à la Gamescom de Cologne, l'objectif de Technobel est de promouvoir ses formations orientées sur le développement de jeux vidéo. Depuis plusieurs années, le Centre Technobel met en effet en place des formations d'expertise et de spécialisation dans le secteur du gaming et de la réalité virtuelle. Ces formations, gratuites pour les demandeurs d'emploi, sont de véritables tremplins pour leurs participants qui souhaitent développer leurs projets professionnels dans ce secteur. Technobel présentera aussi les premières réalisations des demandeurs d'emploi actuellement en formation. Ces derniers mettront en démonstration et défendront eux-mêmes leurs créations devant un public de passionnés et de professionnels. Enfin, le Centre de compétence wallon souhaite offrir une forte visibilité à ses étudiants tout en provoquant des rencontres pertinentes avec les professionnels du secteur.

GRANDS EVENEMENTS PORTEURS DU SECTEUR

- **Belgian games awards**

Le 15 février 2019, les premiers Belgian Games Awards à Kortrijk Xpo récompensaient des jeux vidéo développés sur le territoire belge dans le cadre de 1UP conference, le premier salon consacré au gaming en Belgique qui se déroulait à Courtrai. <https://awards.belgiangames.be/>

- **Gameforce**

se tient chaque année à Malines
<https://www.gameforce.be/>

Liens

<https://www.lecho.be/economie-politique/international/general/le-gaming-belge-fait-front-commun-sur-un-marche-a-100-milliards-de-dollars/10041698.html>

<https://geeko.lesoir.be/2018/08/27/pourquoi-lindustrie-du-jeu-video-se-porte-mal-en-belgique/>

https://www.rtf.be/info/medias/detail_gamescom-les-developpeurs-belges-presents-en-masse-au-salon-du-jeu-video?id=10000116

ANNEXE 1 : Répertoire sociétés de développement en Flandre :

<https://www.flega.be/directory/>

Who is who in the Flemish games industry? Here you can find developers, freelancers, service providers, courses, funding programs... All the way down this list we even indexed (inter)national jobsites.

Game developers

- [3D Aim Trainer](#) *Serious game dev*
- [Altereyes](#) (Hasselt) *Location based entertainment*
- [Angle Gaming Labs](#) (Hingene/Bornem) *End-2-end solutions for online games*
- [Apps 'n Cheese](#) *Mobile (gaming) apps*
- [Bart Bonte](#) (Aalter) *Indie game dev*
- [Bazookas](#) (Brugge) *Serious & educational games*
- [Bits of Love](#) (Brugge) *Serious & educational games*
- [Cartamundi Digital](#) (Drogenen) *Educational game dev*
- [CatLab Interactive](#) (Bottelare) *Webgames*
- [Chaotic Fusion](#) (Mariakerke) *Indie game dev*
- [Cow Studios Belgium](#) (Appelterre) *Indie game dev*
- [Crazy Monkey Studios](#) (Kontich) *Indie game dev*
- [Create](#) (Evergem) *Interactive installations, unity & vr projects*
- [Creative Concepts](#) (Duffel) *Indie game dev*
- [Cybernetic Walrus](#) (Niel) *Indie game dev*
- [Cyborn](#) (Antwerpen) *Indie game dev*
- [DAE Studios](#) (Kortrijk) *Game accelerator*
- [Digital Rooms](#) (Leuven) *Indie game dev with focus on mobile*
- [Doodly Games](#) (Brugge) *Indie game dev*
- [eXiin](#) (Brussel) *Indie game dev*
- [Fabrique Fantastique](#) (Lier) *Developing Sir Mouse game*
- [Firewolf Engineering](#) (Kuringen) *Serious game dev*
- [Flow-VR](#) (Antwerpen) *VR game dev*
- [Get Up Games](#) (Waarschoot) *Indie game dev*
- [Glowfish Interactive](#) (Kortrijk) *Indie game dev*
- [God As A Cucumber](#) (Brugge) *Indie game dev*
- [Happs](#) (Gent) *Serious game dev*
- [Happy Volcano](#) (Leuven) *Indie game dev; available for work for hire*
- [Hats & Skins](#) (Antwerpen) *Indie game dev*
- [iChallenge](#) (Herentals) *Location based games*
- [I-Illusions](#) (Brussel) *Indie game dev; freelancer entertainment technology*
- [KoiJam](#) (Antwerpen) *Educational game developer*

- [Larian Studios](#) (Gent) *International game dev*
- [Lifelong games](#) (Ohio) *Game consultancy and dev for older players*
- [Like Charlie](#) (Gent) *Indie game dev*
- [Linguineo](#) (Leuven) *Serious and educational games*
- [LuGus Studios](#) (Hasselt) *Experimental and serious games*
- [Mantis Games](#) (Antwerpen) *Indie game dev specialized in VR*
- [Mindscape 3D](#) (Gent) *Designing 3D and VR dimensions*
- [Neopica](#) (Gent) *International game dev*
- [Next Apps](#) (Lokeren) *Makers of international game smash hit ColorCube*
- [Not A Company](#) (Kortrijk) *Indie game dev*
- [Pajama Llama](#) (Gent) *Indie game dev*
- [Polygoat](#) (Peer) *Indie game dev, XR and 3D applications*
- [Poppins & Wayne](#) (Antwerpen) *Game development and storytelling*
- [Possibly Pixels](#) (Leuven) *Indie game dev*
- [Ranavision](#) (Brussel) *iOS development*
- [Rhinox](#) (Kortrijk) *Gamified VR trainings*
- [Rocket Vulture](#) (Diegem) *Mobile game development*
- [Sakari Games](#) (Antwerpen) *Indie game dev*
- [Salty Lemon Entertainment](#) *Indie game dev*
- [Say IT Labs](#) *Edugame dev*
- [Sector 32](#) (Lubbeek) *Mobile and web games*
- [Shuttle to the Sun](#) *Indie game dev*
- [SmileyGamer](#) (Lubbeek) *Mobile game publisher*
- [Stacka](#) (Koekelberg) *3D animation, XR and games*
- [Stormland Studio](#) (Turnhout) *Indie game dev*
- [Strongly Typed Solutions](#) (Zele) *Educational games*
- [Studio100](#) (Schelle) *Entertainment games for kids*
- [Studio Raef](#) (Antwerpen) *Indie game dev*
- [Studio Waterzooi](#) (Gent) *Indie game dev*
- [Team Panoptes](#) (Brussel) *Indie game and VR dev*
- [Telma](#) (Gent/USA) *Serious urban games*
- [TerraNovita Software](#) (Rumst) *Indie game dev*
- [The Artistocrats](#) (Hasselt) *Indie game dev focussed on strategy games*
- [Thomas Goussaert](#) (Zwevegem) *Consultancy and development*
- [Triangle Factory](#) (Gent) *Indie game dev*
- [Vigorstudios](#) (Brugge) *Virtual, augmented & mixed reality; Educational applied games*
- [Visual Dimension](#) (Oudenaarde) *Educational and cultural games*
- [Visual Impact](#) (Hofstade) *International game developer*
- [Warcave](#) (Antwerpen) *Indie game dev*
- [Wee Taps](#) (Hasselt) *Mobile apps and games for kids*
- [Zeke Virant](#) (Leuven) *Indie game dev*

Freelancers

- [Chris Hanney](#) (Gent) *Indie game dev*
- [Gilles Leyssen](#) (Hamont-Achel) *Tax lawyer*
- [Jef Aerts](#) (Geel) *Game audio designer*
- [Michaël De Borre](#) (Appelterre) *Indie game dev*
- [Vincent Aernout](#) (Berlare) *Game producer*
- [Younes Sebbarh](#) (Brussel) *Lawyer with game interest*

Tool/middleware/service providers

- [Canyon Clan](#) (Oostende) *Games and gamification for business*
- [Cloudalize](#) (Gent) *Cloud streamed, complete and instant virtual workstations*
- [CrazyGames](#) (Leuven) *Browser games portal reaching 5 million players per month*
- [Cronos Interactive](#) (Antwerpen) *Belgium based game publisher*
- [Demute](#) (Brussel) *Audio programming*
- [Earbug](#) (Antwerpen) *Tailor made music composer collective with a heart for games*
- [Gameeleon](#) (Ieper) *Localization*
- [Graphine](#) (part of Unity) (Gent) *Texture streaming software*
- [META](#) (Antwerpen) *Agency with 100% focus on games & eSports*
- [MO Group International](#) (Brussel) *Games industry linguistic hub*
- [MoJuice](#) (Haasrode) *Cross media production*
- [Mute](#) (Leuven) *Audio programming*
- [Niceberg](#) (Genk) *3D and VR computer animations*
- [OJOO](#) (Gent) *Location based games tool*
- [PreviewLabs](#) (Wetteren) *Rapid game prototyping*
- [SampleSumo](#) (Gent) *Smart audio technology for interactive multimedia*
- [The Fridge](#) (Brussel) *Post-production for movies and games, 2D and 3D*
- [Villanella](#) (Antwerpen) *Artistic & creative events*

Walloon game companies

- listed by [Digital Wallonia](#)

Game researchers

- [Centrum Informatieve Spelen](#) (Leuven) *Learning through fun, play and games*
- [CUO | Social Spaces – KU Leuven / iMinds](#) (Leuven)
- [DIGRA](#) (Gent) *Association for academics who research digital games*
- [e-Media Lab](#) (Leuven) *GroepT/KU Leuven research group*
- [imec](#) (Leuven, Gent, Brussels)

- [MICT](#) (Universiteit Gent)
- [Universiteit Antwerpen](#)
- [Universiteit Hasselt](#)
- [Vrije Universiteit Brussel](#)
- [WISE Research Group](#) (Brussel) *Research on serious and adaptive games*

Game development & related courses

- [Digital Arts and Entertainment](#)
- [Haute Ecole Albert Jacquard](#)
- [Interface3](#)
- [Karel de Grote-Hogeschool](#)
- [LUCA School of Arts](#)
- [Syntra Vlaanderen](#)
- [Technocité](#)

Game enthusiasts

- [Game Audio Belgium](#)
- [Gamedevmap](#)

Incubators

- [C-Mine](#) (Genk)
- [Cronos](#) (Kontich) *e-Business integrator*
- [The Level](#) (Kortrijk)

Governmental funding & services

- [Agentschap Ondernemen](#)
- [Creative Europe MEDIA Desk Flanders](#)
- [Flanders Investment & Trade \(FIT\)](#)
- [iDrops](#)
- [imec](#)
- [Innovatiecentrum Vlaanderen](#)
- [PMV Cultuurinvest](#)
- [Protopitch](#)
- [VAF Gamefonds](#)

International Indie Incubators/Supporters

- [Gamefounders](#)
- [Indiemegabooth](#)
- [Sierra](#)

International game research

- [Forrester Research](#)
- [Newzoo](#)

Related or foreign sector federations

- [AN](#) (Canada – Quebec) *Alliance Numérique*
- [ANGI](#) (Nordic Region) *Association for the Nordic Game Industry*
- [BEA Interactive](#) (Brussel) *Belgian Entertainment Association*
- [CGA](#) (International) *Casual Games Association*
- [CIAIC](#) (Canada) *Canadian Interactive Alliance / Alliance Interactive Canadienne*
- [DGA](#) (Netherlands) *Dutch Games Association*
- [EGDF](#) (Europe) *European Game Developer Federation*
- [G.A.M.E.](#) (Germany) *GAME Bundesverband*
- [GAME-IN](#) (Northern France) *Games Industry North*
- [GD.ie](#) (Ireland) *Game Developers Ireland*
- [IGDA](#) (International) *International Game Developers Association*
- [SNJV](#) (France) *Syndicat National du Jeu Vidéo*
- [Spelplan – ASGD](#) (Sweden) *Association of Swedish Game Developers*
- [TIGA](#) (UK) *The Independent Game Developers' Association*
- [UKIE](#) (UK) *You-key*
- [Walga](#) (BE) *Our colleagues in Wallonia*

National & international jobsites

- [Creativeskills](#)
- [Creativeheads](#)
- [Freelancers](#)
- [Gamejobs.eu](#)
- [Gamejobs.com](#)
- [Gamerecruiter](#)
- [Industhree](#)
- [MCV Jobs](#)

ANNEXE 2 : Répertoire en Wallonie

Jeux vidéo

Développement, production et distribution de produits, services et logiciels pour les jeux vidéos ou de jeux transmédia

AB-Arts

3D sous toutes ses formes: promotion de nouveaux produits, prototype, création d'animation et vente de produits en ligne

1440 Braine-le-Château

Abrakam Entertainment

Studio de développement de jeux vidéo ayant pour mission de fournir des expériences de jeux de stratégie pour les amateurs de jeux solo ou multijoueur

4031 Liège

Altheria Solutions

Développement de solutions immersives, interactives et intuitives en Réalité Virtuelle et Réalité Augmentée. Le premier logiciel autonome "Logia" développé par Altheria, permet de réaliser des formations industrielles en Réalité Virtuelle en quelques clics.

6223 Fleurus

Apocalypse Hunters

Apocalypse Hunters développe des jeux géolocalisés pour smartphones et propose une plateforme de monétisation pour entreprises et développeurs

5032 Gembloux

Appeal Studios

Studio de développement de jeux pour diverses plates-formes et consoles (PC, Mac, Switch, Playstation 4, Xbox One, etc)

6110 Montigny-le-Tilleul

Arduinna Silva Studio

Société spécialisée en photogrammétrie avec une expertise dans la 3D et le graphisme 2D. 3D: développement des jeux-vidéo, configurateurs temps réel, visites virtuelles interactives, réalité augmentée et composition en temps réel. 2D: création de sites internet, vidéos, impressions et publicité

4031 Liège

Axis-One

Axis-One propose un seul intermédiaire pour tous les besoins en intégration et en location et achat de matériel pour la diffusion et le cinéma digital
1140 Evere

b71

Studio de création de contenus animés, spécialisé dans la vidéo mapping (projection de vidéo sur un support, tel qu'un bâtiment) afin d'amener de plus en plus d'expériences interactives avec le public au travers de ce nouveau média
4000 Liège

Big Bad Wolf

Big Bad Wolf est une PME wallonne spécialisée dans le développement de solutions digitales pour l'univers du marketing, du monde industriel ainsi que de la gestion.
1332 Rixensart

Bnome

Etude et implémentation de solutions sur mesure dans le domaine IT et Custom Hardware. Architecture, analyse et conception de systèmes informatique sur mesure (applications web ou mobiles, intégration de système et interfacage de systèmes électroniques)
1000 Bruxelles

Campus infographique- HEAJ

Ecole Supérieure Albert Jacquard dont le campus infographie propose des formations en phase avec les nouveaux métiers de l'image et du graphisme numérique: Animation et illustration numérique 2D, Design Web & Mobile, Architecture Transmedia, jeux vidéo, etc.
5000 Namur

CLICK'

CLICK' est le Living Lab wallon dédié aux technologies et aux industries créatives. Il s'agit d'une structure d'accompagnement de projets basés sur de l'innovation ouverte. Il vise le développement de nouveaux produits et services en plaçant l'utilisateur au cœur du processus.
7000 Mons

DBloke

Studio de développement de jeux vidéo (Mage VR, jeu de réalité virtuelle disponible sur Steam et Viveport)
1420 Braine-l'Alleud

Dirty Monitor

Studio créatif actif dans la conception et la production de contenu pour le mapping vidéo et d'autres productions audiovisuelles (3D, VJing, art numérique)

6000 Charleroi

Dogstudio

Dogstudio est une agence qui développe des solutions en e-commerce, webdesign, CMS, identité visuelle, video, mobile, réseaux sociaux, formations, liferay et jeux

5000 Namur

Drag ON Slide

Studio de création de serious games et d'applications mobiles. Solutions ludiques répondant à des problématiques sérieuses tels que des problèmes liés à la santé, la formation pratique ou technique, la sensibilisation à un nouvel outil

7032 Spiennes

Epic Agency

Réalisation de sites web, de jeux en ligne, d'applications mobiles et d'identités visuelles. EPIC se répartit autour de 3 pôles d'activités (stratégie, design et développement), et souhaite se positionner comme une véritable extension du département de communication digitale de ses clients

4000 Liège

Faëria

Jeu de cartes en ligne développé par le studio de développement de jeux indépendant

Abrakam

4031 Liège

Fire Falcom

Studio de développement de jeux: création, portage, etc.

7000 Mons

FrostyFroggs

Studio de développement de jeux vidéo, d'applications, de sites internet et de projets graphiques

1060 Saint-Gilles

Gaming out

Gaming Out vous propose des animations, des ateliers, des formations, des conférences et des événements pour découvrir la variété du média, construire des outils pour le comprendre et même développer sa créativité avec lui
6031 Charleroi

Gaming1

Spécialiste dans le développement de plateformes de casino et de paris sportifs en ligne. Il fournit des solutions e-gaming clés en main, depuis le développement de l'application, jusqu'à son hébergement sur des serveurs dédiés, en passant par la réalisation des interfaces web associées
4460 Bierset

Geo2Play

Geo2Play est une application pour s'instruire en s'amusant et une plate-forme web qui permet de créer des jeux pédagogiques sous forme de parcours quiz géolocalisés et/ou des pushes informatifs. Conçue pour permettre aux villes de créer des interactions sociales, commerciales, promotionnelles
4020 Liège

Haunted Tie

Création de jeux vidéo
1200 Woluwe-Saint-Lambert

Hellion Cat

Création d'expériences ludiques pour aider les entreprises à atteindre leurs objectifs en matière de communication ou de gestion des ressources humaines. Développement de serious game sur multiples supports : jeux mobiles, web, desktop mais aussi en réalité virtuelle et des jeux de société
6560 Erquelinnes

Jellycube Studio

Studio graphique: conception et réalisation de vidéos, création d'illustrations, création et réalisation d'images de synthèse, etc.
7000 Mons

Kiwert

Développement de jeux vidéos et applications mobiles pour PME, startups et grandes entreprises
4000 Liège

Kraken Realtime

Services de visites et simulations virtuelles basés sur la technologie 3D temps réel. Celle-ci permet à l'utilisateur d'être l'acteur d'une expérience immersive, interactive, intégrant des informations et ce, sur tout type de support (PC, web, mobile)

6032 Charleroi

L'Art-Chétype

Agence digitale qui prend en charge l'identification des besoins, la conception et la réalisation personnalisée afin de développer le support le plus adéquat (application, graphic design, web design, vidéo, stratégie et supports de communication, réalité augmentée et réalité virtuelle, etc)

7000 Mons

Linxtek

Création de sites web et d'applications mobiles pour Android, développement de modules personnalisés pour cms, hébergement, référencement dans les moteurs de recherche, sécurisation, vente et customisation de tablettes, etc

7540 Kain

Little Big Monkey Studio

Studio de jeux vidéo, spécialisé dans le développement de Mobile Games, Serious Games et Advergames multiplateformes (smartphones, tablettes, web, pc, mac)

5310 Warêt-la-Chaussée

Maratus

Jeu vidéo dont la particularité est de se baser sur les émotions du joueur pour les interactions

1348 Ottignies-Louvain-la-Neuve

Palm Beach Studios

Studio de développement de jeux dont Block'em, jeu de plateforme dans lequel les joueurs construisent leurs propres forteresses en utilisant des blocs et défendent leur territoire de l'attaque des autres joueurs

6110 Montigny-le-Tilleul

Pipette Inc.

Studio de développement de jeux vidéo

6210 Les Bons Villers

Pixel Teddy studio

Studio de développement de jeux vidéo

1390 Grez-Doiceau

Powners

Développe un programme intelligent qui permet de s'améliorer au jeu League of Legends

7181 Seneffe

PxlBBQ

Actu et tests de jeux vidéo en Belgique et stream sur leur chaîne Twitch

6183 Courcelles

Rablo Games

Studio de jeu allant de la conception du jeu aux graphismes, de la programmation à la musique, etc.

4860 Pepinster

Rebelle Productions

Rebelle Productions est une association d'artistes expérimentés dans la conception et le développement de solutions ludiques pour tout besoin de communication et d'information, tout support physique (jeux de cartes, jeux de plateau) et numérique (jeux sur ordinateur, applications mobiles, sites web)

5030 Gembloux

Reed

Studio de communication et de production numériques: sites, jeux et applications, modèles 3D, animations et design animé

6000 Charleroi

SeriousGame.be

Les jeux sérieux en Belgique francophone

5000 Namur

Sidéma

Bureau de consultants en ingénierie spécialisé dans les questions liées à la réalité virtuelle, à la réalité augmentée et au développement de logiciels. Sidéma aide les entreprises à intégrer VR / AR dans leur communication B2B et B2C

4800 Verviers

Soloth games

Société de développement d'applications et de logiciels, spécialisée dans la gamification

5590 Ciney

Superbe

La société exploite toute technologie ou média numérique: supports audio ou vidéo, capteurs de mouvement, de son, supports tactiles, interfaces gestuelles (Kinect et Wii), puces RFID, QR Code afin de générer des interactions afin de générer des interactions entre l'utilisateur et son environnement

5000 Namur

Tapage Nocturne

Société spécialisée dans la capture de mouvement . Le studio est équipé d'un studio de 250m² comprenant une salle de capture avec 24 caméras optiques, ce qui permet la capture de deux personnages simultanément sur un espace de 20 m²

1331 Rixensart

Vetasoft

Services complets pour le développement d'applications mobiles sur toutes les plateformes majeures: iPhone, Android, Windows

7000 Mons

Vidock Studio

Production de jeux en réalité virtuelle, création d'expériences interactives pour des musées, des entreprises, des gamers, etc.

5000 Namur

Vigo Universal

Société namuroise spécialisée dans les nouvelles technologies numériques liées à l'univers de la 3D : fabrication additive et soustractive, réalité virtuelle, mixte et augmentée, reconnaissance gestuelle et serious gaming. Egalement expertise et services de consultance en IT

5100 Wépion

Virtuality Avenue

Société belge spécialisée dans le design et le développement de sites internet responsive, d'applications interactives pour navigateur et de jeux sérieux à caractère éducationnel ou marketing

1160 Auderghem

Wallimage

Fonds d'investissement qui a pour objet de soutenir le secteur de l'image en Wallonie
7000 Mons

Wallimage entreprises

Wallimage Entreprises soutient les sociétés ayant un siège social et d'exploitation en Wallonie. Wallimage couvre le secteur de l'audiovisuel au sens large du terme, en ce compris tout ce qui touche au multimédia, aux jeux vidéos, aux applications mobiles
4000 Liège

White Laser Games

Edition de jeux de rôle free-to-play sur internet
1390 Grez-Doiceau

ANNEXE 3 : écoles et formation pour le jeu vidéo en Belgique :

Le Game design est la première étape de production : on y retrouve la création de l'univers, décors, personnages, scénarios, etc. La tâche du Game Designer est de coordonner le travail tout au long de l'élaboration d'un jeu, d'assurer une cohérence générale et de veiller à une bonne collaboration entre les équipes.

L'infographie : les infographistes seront amenés à modéliser et animer les éléments graphiques du jeu (personnages, décors, etc.) avec un ensemble de tâches comme la modélisation, le texturage, la création de squelettes en 3D permettant de manipuler les personnages (technique dite de Rigging), l'animation, les éclairages et le rendu, etc.

La programmation : elle permet de gérer les interactions d'un personnage avec son environnement selon les inputs envoyés par le joueur. Images et sons sont encodés dans un programme et adaptés en fonction du gameplay et du support final (console, ordinateur, smartphone, etc.)

Faisons un rapide tour d'horizon des différents types de cursus que l'on peut suivre en Belgique pour l'accès à ce type de métiers :

1. Ecole Supérieure d'infographie Albert Jacquard (Namur) : www.infographie-sup.be

Bachelier en techniques graphiques finalité Techniques infographiques : 3 ans, Bachelier

Grâce à des partenariats avec les acteurs majeurs de l'industrie du jeu vidéo tels que Sony Computer Entertainment et la mise à disposition de matériel exclusif (systèmes de développement et moteurs professionnels), la formation te propose de développer des compétences de pointe dans les domaines les plus porteurs du secteur et ce, dans un contexte d'apprentissage identique à celui que tu retrouveras plus tard dans l'industrie. L'équipe pédagogique compte de nombreux enseignants travaillant activement dans l'industrie du jeu vidéo. Cela nous permet, entre autres, d'assurer à nos diplômés d'être toujours à la pointe des technologies exigées par le marché.

2. L'école supérieure Howest à Courtrai propose une formation Digital Arts and Entertainment, qui comprend du développement de jeux (DEA)

en 2019 la haute école Howest a été classée dans le Top 50 des programmes de licence en Game Design (Princeton Review de 2019), et se situe à la 22ème place, soit le nouvel entrant le mieux classé.

En 2017 et 2018, Howest a également été classée comme la meilleure école au monde pour l'apprentissage de l'art et du développement des jeux (The Rookies and Grads in Games).

Lien vers le site de l'école : <https://www.howest.be/en>

3. Autres écoles

Le Centre provincial de Promotion Sociale du Borinage (Hornu) : www.cpepsb.be

- Bachelier en techniques graphiques et infographiques : 3 ans et demi, type Bachelier
- Animation Numériques : 1 an, Unité de formation de niveau supérieur

La Cambre (Bruxelles) : www.lacambre.be

- Bachelier en cinéma d'animation : 3 ans, type Bachelier
- Master en cinéma d'animation : 2 ans, type Master

Ecole de recherche Graphique ERG (Bruxelles) : www.erg.be

- Cinéma d'animation : 4 ou 5 ans, Bachelier et Master
- Arts numériques : 4 ou 5 ans, Bachelier et Master

ESAPV (Mons) : www.esapv.be

- Bachelier (3 ans) et Master (2 ans) finalité d'Arts numériques

Institut des Arts de Diffusion (Louvain-La-Neuve) : www.iad-arts.be

- Bachelier en multimédia : 3 ans, type Bachelier
- Master en multimédia : 1 an, Master

Institut Saint-Luc ESA (Bruxelles) : www.stluc-bruxelles-esa.be

- Baccalauréat en arts plastiques, visuels et de l'espace : 3 ans, Baccalauréat

Haute Ecole de la Province de Liège (Seraing) : <http://haute-ecole.prov-liege.be>

- Bachelier en infographie : 3 ans, Bachelier
- Depuis **septembre 2020**, nouvelle formation universitaire dédiée au jeu vidéo à Liège, un certificat inter université et haute école "Travailler avec la culture vidéoludique", fruit d'un partenariat entre le **Liège Game Lab**, la **Haute École de la Ville de Liège** et le **Digital Lab**

Pr ailleurs, il est possible de suivre un ensemble de formations qualifiantes de types longues ou courtes, préparant à des aspects spécifiques du métier. Toutes une série d'opérateurs tels le College of Advertising and Design, IFAPME, Technifutur ou Techno.bel en proposent à leur catalogue. TechnocITÉ n'est pas en reste, avec une offre très étoffée parmi laquelle on retrouve notamment :