

FICHE SECTORIELLE ICC Belgique
REALITE VIRTUELLE ET REALITE
AUGMENTEE

STATISTIQUES ET CHIFFRES CLES DU SECTEUR

Le marché de la réalité virtuelle (RV) et la réalité augmentée (RA) est en pleine expansion depuis plusieurs années, tous domaines confondus. Du cinéma d’animation au secteur de la recherche, ces nouvelles technologies se développent, pour créer de nouveaux savoir-faire.

Quelques chiffres :

Le recours à la RV et à la RA recoupe plusieurs secteurs :

- L’industrie du jeu vidéo est aujourd’hui la troisième industrie créative et culturelle mondiale avec le cinéma et la musique. En Belgique en 2020 on dénombre 80 studios, avec un chiffre d’affaires d’environ 100 millions d’euros (WALGA1). Mais c’est bien la Région flamande qui domine ce marché avec 451 ETP contre 200 ETP en région wallonne. Le plus gros studio belge est flamand : LARIAN. Il représente 75% du chiffre d’affaires généré par les entreprises belges dans ce secteur. En Wallonie il existe 35 entreprises et 63% d’entre elles a moins de 6 ans. C’est donc un secteur à la fois dynamique et récent.
- Le cinéma d’animation, qui représente en Belgique 15 à 25% de l’activité cinématographique avec 1500 emplois à temps plein et 40 entreprises.
- Les arts numériques enfin, dont la Fédération Wallonie-Bruxelles a proposé une approche normative : est une œuvre d’art numérique “toute création innovante associant des médias

différents (données, images animées ou non, sons, textes, vidéos...) grâce à des processus informatiques et des technologies numériques, en vue de proposer un « usage » reposant sur une interactivité".

I. Les principaux acteurs du secteur

a) Les studios de jeux vidéo, de 3D et d'animation.

Il existe quelques entreprises belges pionnières dans le secteur de la RA et RV tous domaines confondus : Poolpio, Demute, Big Bad Wolf, Nozon et Soulmade. En matière de cinéma d'animation et de jeu vidéo, la Belgique dispose sur son sol de plusieurs studios d'envergure en Fédération Wallonie Bruxelles et en Région flamande.

Les principaux studios en Région wallonne et Région de Bruxelles-Capitale:

- **Arduinna Silva Studio** (Liège) : offre des services en architecture 3D, dans les jeux vidéo, l'outsourcing de props 3D, et dans les matériaux et les textures.
- **DreamWall** (Charleroi): Studio d'animation 2D/3D.
- **Digital Graphic** (Aleur) : Studio d'animation. Le studio se structure en deux entités : Digital Graphic animation (production) et Digital Graphic Studio (prestataire).
- **Mikros Image** (Bruxelles et Liège) : structure internationale (également établie à Paris, Londres et Montréal). Mikros Image offre des services dans l'animation, les films, les publicités, le storytelling et la production.
- **Quelques startup** : ImagineBelgium ; Baku Digital ; RVPresenZ...

Les principaux studios en Région flamande :

- **LARIAN** (Gand).
- **I-Illusions** (Geraardsbergen) : studio indépendant spécialisée dans les technologies multimédia, les installations artistiques et les jeux.
- **PreviewLabs** (Wetteren) : prototypage rapide de jeux.
- **Triangle Factory** (Gand) : développeur de jeux (se concentre sur le contenu mobile / VR et AR).
- **Poppr** (Gand) crée des visites virtuelles, de la réalité virtuelle, de la réalité augmentée, de la 3D et des applications web à la pointe de la technologie.

b) Les incubateurs d'entreprises et les Labs

Région wallonne et Région de Bruxelles-Capitale

- **Creatis (Bruxelles)** : Résidence d'entrepreneurs et accélérateur de projets innovants dédiés à la culture et au média depuis 2017 (Autre siège à Paris).
- **Projet C2L3PLAY - Cross border living labs (Réseau transfrontalier Interreg financé par l'Union européenne)** : L'objectif du projet est de mettre en place un réseau de living labs transfrontalier (Cross Border Living Labs) dans les thématiques liées à la créativité numérique (France, Région flamande et Wallonie). Le projet CBBL vise en premier lieu les industries culturelles et créatives. -> **Tous les quatre mois, des appels à projets sur ces thématiques spécifiques sont lancés, parmi eux, l'AR/VR/MR et les ICC.**
- **iMAL (Bruxelles)** prévoit des résidences pour les artistes présentant des activités innovantes. Le centre soutient les artistes durant leur période de recherche et d'expérimentation, aussi bien pour leur diffusion ou pour leur production. iMAL soutient aussi les projets interdisciplinaires utilisant les technologies numériques. Résidence de création (théâtre, danse, multimédia), (CECN, Mons) -> Soutient de nombreux artistes qui utilisent la VR/VA dans leurs œuvres (récemment Felix Luque Sanchez).

- **Gluon (Bruxelles)**. Sa principale mission est de stimuler les collaborations entre les artistes, la science et la technologie. L'opération Art&Research de GLUON facilite et soutient les résidences d'artistes dans les départements R&D des entreprises et des instituts de recherche d'une part, et les résidences de scientifiques dans les ateliers d'artistes d'autre part. Un lien particulier est tissé entre l'art, l'intelligence artificielle et la réalité virtuelle.
- **StudioTopia (Bruxelles)** (2020-22) : propose des pop-up Labs, workshops en collaboration avec Gluon. Ce centre propose de mettre en relation l'art et la science.

Région Flamande

- **DAE Studios (Courtrai)** : est un spin-off du Howest University of Applied Sciences, basé en Belgique et initié par le programme Digital Arts & Entertainment. Leur objectif principal est d'incuber et d'accélérer les startups dans le domaine du développement de jeux appliqués et de divertissement avec l'aide de leur communauté existante, de leur vaste réseau et de leurs parties prenantes. -> **DAE-Research/Howest XR lab** est la cellule de recherche du programme d'études Digital Arts and Entertainment de Howest, le centre d'expertise belge sur la création de 3D interactive et le développement de jeux.

L'Université d'Howest a d'ailleurs participé au rapport publié par l'association « VR/AR chapitre Belgique » qui retrace toutes les entreprises du secteur (tous domaines confondus).

c) Les acteurs publics

En Région wallonne et région de Bruxelles-Capitale:

- **La cellule arts numériques de la Fédération Wallonie-Bruxelles** soutient les œuvres, les événements et les structures d'art numérique dans la production, la conception, la diffusion

et la promotion. (Principal source de financement public pour les projets dans l'art numérique). Elle finance donc aussi des projets qui utilisent les technologies de la VR et RA.

- **Centre du cinéma et de l'audiovisuel** de la Fédération Wallonie-Bruxelles: soutien à la création (financement), la promotion et la diffusion des œuvres audiovisuelles, dont le cinéma d'animation et le cinéma utilisant les nouvelles technologies RV et RA.
- **Digital Brussels** : écosystème numérique bruxellois pour les professionnels ou les start-ups. Le gouvernement bruxellois a lancé cette initiative dans le cadre de la Smart city. digital.brussels est dédié au numérique dans son ensemble.
- **Digital Wallonia** : Digital Wallonia est la stratégie numérique de la Wallonie. Elle fixe le cadre dans lequel s'inscrivent toutes les actions du Gouvernement wallon en matière de transformation numérique. La stratégie Digital Wallonia est articulée autour de 5 thèmes structurants : secteur du numérique, économie par le numérique, territoire connecté et intelligent, services publics, compétences et emploi. La VR et la RA donnent lieu à une aide à la transition et à la créativité numérique.

En Région flamande :

- **Cultuurconnect** crée des liens entre les centres culturels locaux, les bibliothèques, les gouvernements, les acteurs technologiques et les initiatives artistiques.

d) Aides et financements publics

- **Arts numériques (Bruxelles)** : la communauté française offre des bourses pour la **conception d'œuvres d'arts numériques**, soutient aussi les événements d'arts numériques et offre une aide à la production et à la promotion/diffusion.
- **La SACD (Bruxelles)** met à disposition des auteurs une bourse de soutien à la **création de projets de fiction multimédia** d'un montant de 1250 euros. Cette bourse peut être sollicitée

pour toute étape de travail liée à la création du projet (écriture, mise en place de prototypes, compression vidéo ou installations interactives...).

- **Wallimage (Mons)** : soutient des productions qui nécessitent d'importants investissements en Wallonie. Wallimage Entreprises intervient dans le capital d'entreprises novatrices spécialisées dans **l'audiovisuel** qui se créent, s'implantent ou se développent en Région wallonne
- **St'Art (Mons)** : volonté commune de la Région wallonne et de la Fédération Wallonie-Bruxelles de soutenir le développement de l'économie des industries culturelles et créatives dont les jeux vidéo et les arts numériques.
- **Vlaams Audiovisueel Fonds (Bruxelles)** : comporte quatre entités que sont le **VAF/Filmfonds**, le **VAF/Mediafonds**, le **VAF/Gamefonds** et le **Screen Flanders**. Le VAF/Filmfonds subventionne les projets suivants : films de fiction, documentaires, films d'animation et projets FilmLab (cette dernière catégorie est davantage axée sur le circuit des arts). Le VAF/Mediafonds soutient les séries télévisées dans les catégories fiction, animation et documentaire réalisées en coproduction avec une radiotélévision flamande. Cette ligne de subventions encourage et cofinance des projets sous diverses formes : projets interactifs, projets de RV et de RA, séries web et applications plurimédias.

III. Les programmes et labels

- **Transculture (La Louvière)** a mis en place plusieurs labels et programmes dont :

Le Programme Vice Versa propose des journées de rencontres et de présentations de projets numériques (en partenariat avec l'Institut de recherche numediart-UMons), qui propose à la fois des chercheurs, des créateurs et des responsables de structure de présenter leurs travaux et partager leurs réflexions sur ces enjeux artistico-scientifiques au public.

- **Le Centre des écritures contemporaines numériques (CECN)** offre un programme de résidences pour des compagnies souhaitant intégrer des technologies numériques dans leur création. A l'issue des résidences, le public est invité à rencontrer les artistes et à découvrir une étape de travail.

IV. Organismes professionnels et formations

a) Associations

- **VRARA Belgium** : Le département/chapitre belge de l'association mondiale pour la VR et l'AR. Le chapitre belge souhaite promouvoir et accompagner les chercheurs belges, les professionnels de l'informatique et de **l'audiovisuel**, ainsi que les organisations non gouvernementales. De cette façon, ils les aident à découvrir le potentiel de la RV/AR et les mesures qu'ils peuvent prendre pour tirer parti et contribuer à l'avenir de la RV/AR, en plaçant la Belgique sur la carte mondiale.

Coordinateur Belgique : Cederik Haverbeke – info@thevrara.com

b) Les formations

Région wallonne et Région de Bruxelles-Capitale

- **ARTS2** (Ecole Supérieure des Arts) : bachelier et master parcours en arts numériques. L'accent est mis sur l'utilisation de la technologie dans un cadre artistique. Une formation à la 3D temps réel est proposée.
- **Ecole supérieure des Arts de Tournai** : master en arts numériques. La formation comprend la familiarisation avec les nouveaux objets numériques (dont les casques virtuels) et leurs outils (Logiciels d'animation 2D et 3D).
- **Ecole de la Cambre (Bruxelles)** : cours communs lors du Bachelier sur les arts numériques + formations spécifiques en cinéma d'animation en bachelier et master (ENSAV).
- **Haute école Albert Jacquard (Namur)** : bachelier avec des formations en 2D et 3D (Visual effects, game, animation et technical art).
- **College of Art and Design (Bruxelles)** : Spécialisation d'un an en design d'images 3D
- **HELHa (Mons)** : bachelier animation 3D et effets spéciaux.

Région flamande

- **Hogeschool West-Vlaanderen (Courtrai)** : bachelier Arts et Divertissement Numériques (DEA), filières : Animation 3D, Effets visuels (VFX), Production graphique de jeux, Production de jeux indépendante, Développement de jeux, Design sonore.
- **Université d'Anvers (Anvers)** : La Narration dans la Réalité Virtuelle (Summer School / 23 août - 3 septembre 2021).
- **Syntra Limburg** : développeur RV ou Producteur d'animation en réalité virtuelle.
- **AP Hogeschool (Anvers)** : La narration immersive en réalité virtuelle (formation 'postgraduaat').
- **SBM** : vidéo à 360° Réalité virtuelle (formation en entreprise).

V. Les lieux de diffusions (structures, festivals, musées, etc.)

Région wallonne et Région de Bruxelles-Capitale

- **KIKK Festival (Namur)** : Pavillon de Namur dédié aux arts numériques qui offre un regard à la fois critique et novateur sur les nouvelles technologies.
- **Numeric'arts (Bierges)** : l'initiative de Numeric'Arts consiste en la promotion d'artistes numériques belges reconnus et émergents, dans des lieux alliant histoire, intemporalité et conscience numérique.
- **Argos (Bruxelles)** est un lieu ressource pour la production et le développement des arts audiovisuels critiques, ainsi que pour leur distribution, conservation et restauration.
- **Galerie Horta (Bruxelles)** : a dédié plusieurs expositions temporaires immersives en RV dont Monet et Gustav Klimt – The Immersive Experience.

Région flamande

- **Historium VR : Relive the History of Bruges application) (Bruges)** : application innovante qui porte la découverte de la Bruges médiévale au niveau supérieur.
- **VR Arcade Brugge - jeux VR (Bruges)** : jeux VR. La VR Arcade est aménagée dans les salles situées dans la cour intérieure de l'Historium.
- **City VR : découverte de la ville (Bruges)** : expérience de plein air : une info carte historiquement informée et des lunettes Google Cardboard (compatibles avec chaque smartphone) pour explorer Bruges.
- **Erfgoedapp** : une application pour enrichir la visite du musée, la promenade à pied ou à vélo avec des images, du son, de la réalité augmentée et des options de jeu.