**Le marché du jeu vidéo en Belgique**

Le chiffre d'affaires mondial de l’industrie du jeu vidéo a progressé à 152,1 milliards de dollars en 2019 à 180,3 milliards en 2021, soit une progression annuelle de près de 20 %, affichant une résilience importante face à la crise liée au Covid (production en télétravail et augmentation de la consommation pendant les confinements).

Le marché devrait dépasser le cap des 200 milliards de dollars de chiffre d'affaires en 2023. La population mondiale de joueurs et de joueuses s’élève selon Statista à 3.24 milliards de joueurs contre 2,5 milliards il y a encore trois ans.

C'est le premier bien culturel en termes de chiffre d’affaires, loin devant d’autres secteurs tels le cinéma et la musique. Dans de nombreux pays européens tels que la Grande-Bretagne, Pologne, Finlande, Allemagne, France, les studios de jeu vidéo sont des fleurons des industries culturelles et créatives et génèrent des milliers d’emplois et des milliards de revenus. L’industrie du jeu vidéo dispose même de sa propre pratique professionnelle compétitive : l'E-Sport (ou sport électronique).

Cette activité qui permet à des joueurs de jeux vidéo de s’affronter sur consoles, PC ou mobile lors de tournois est devenue en quelques années un véritable phénomène de société, dont les statistiques sont astronomiques. A l'échelle mondiale, le marché de l'E-Sport a généré 804,68 millions d'euros de revenus en 2019, tandis que les matchs et analyses d'e-sport ont attiré 443 millions de spectateurs en ligne.

Le marché de l’E-Sport mondial a été ralenti dans son développement par la crise liée au Covid, mais le manque à gagner généré par l’annulation des événements physiques a été compensé par une diffusion des tournois en ligne sur les médias traditionnels en remplacement des événements sportifs, permettant de toucher une nouvelle audience et d’attirer de nouveaux annonceurs.

L’essor du jeu vidéo en Belgique est indéniable puisque cette activité génère un revenu annuel de 270 millions euros. Le nombre de studios de développement de jeux vidéo est passé de 65 en 2014 à 110 en 2021, mais la progression est moindre en Wallonie avec 22 studios au total, contre 12 à Bruxelles et 76 en Flandre. Cependant, 83% de ces studios belges comptent moins de 10 employés ; l’absence de gros studio, en plus d’un manque d’accès au financement et un retard dans la structuration du secteur, alimente un phénomène d’exode des talents ou « *brain drain* », faute d’un écosystème local capable d’absorber les jeunes diplômés d’excellentes formations belges.

Ce retard est cependant en train de se résorber. En effet, depuis 2019 le gouvernement wallon :

* a permis l'élargissement des programmes de financement de Wallimages au jeu vidéo et vient de lancer en décembre 2021 un programme de financement en "prototypage et co-production" dans le cadre du Plan de relance, doté d’un budget de 4 millions € pour la période 2022-2024, qui devrait favoriser la professionnalisation des porteurs de projet et booster la création de nouveaux studios ;
* soutient financièrement la Wallonia Game Association (Walga) pour une mission de structuration de l’écosystème gaming wallon, incluant l'e-sport, afin de développer le potentiel économique très prometteur de cette industrie.

Le potentiel économique du jeu vidéo en Wallonie est considérable car elle dispose d'un écosystème de studios de développement de jeu vidéo dynamiques (parmi les plus emblématiques : Fishing Cactus, Appeal, Wild Bishop et Abrakam) qui accélèrent la croissance du secteur, d’un réservoir important de créatifs qui ne demandent qu’à s’exprimer et de formations dont la qualité est reconnue internationalement.

* Les studios établis : Fishing Cactus, Fire Falcom, Balio Studio (ex VetaSoft) et Drag ON Slide, Appeal Studios, Vigo Universal, Arteam Interactive (ex Belle et ReBelle Productions), Abrakam EntertainmentetN-Zone.
* Les start-ups : Soloth Games, Maratus, Vidock Studio, Phil Good, Wild Bishop, Rablo Games, Reality Blind, Funtomata...
* Les Hautes Écoles et Centres de formation : Haute Ecole Albert Jacquard à Namur, Campus Mons - HELHa, Technocité également à Mons, Technifutur à Liège, Technobel à Ciney, K6 Animation Institute à La Hulpe.
* Les Universités et Game Lab : Numediart - Information, Signal and Artificial Intelligence - UMONS, Louvain et Liège Game Labs.

La meilleurs réponse au phénomène de *brain drain* que connaît la Wallonie est la structuration du secteur, afin de le développer et d’absorber davantage les talents wallons. Le studio Appeal à Charleroi a atteint les 50 salariés en 2 ans. Faciliter les levées de fonds, notamment avec l’élargissement du Tax Shelter au jeu vidéo, devrait leur permettre de doubler les effectifs rapidement.

Quant à la Flandre, les pouvoirs publics ont également pris de nouvelles mesures pour dynamiser l’industrie du jeu vidéo sur leur territoire : un nouvel accord a été conclu entre le fonds d’investissement VAF/Gaming et le Ministère des Medias pour la période 2022-2025, qui permettra d’accompagner les studios dans toutes les phases de production et de diffusion du jeu.

Quelques freins persistent cependant dans le développement du secteur en Belgique :

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 principales dépenses, le matériel représentant une part relativement limitée, les incitants actuellement consentis sous la forme d’une déduction fiscale sont moins pertinents pour cette industrie.

Le caractère risqué des investissements et 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.

**ANNEXE 1 : Les rendez-vous prescripteurs en Belgique**

* BELGIAN GAMES AWARDS (<https://awards.belgiangames.be/>)
* GAMEFORCE (<https://gameforce.gg/fr/>)
* MEET & BUILD (<https://www.meet-build.be/>)
* GAMEWEEK (<https://gamemax.be/gameweek/>)
* UNWRAP FESTIVAL (<https://www.unwrap.be/>)

**ANNEXE 2 : Les associations sectorielles en Belgique**

En Wallonie, WALGA – coordinateur Jean Gréban (<https://walga.be/>) et GameMax (<https://gamemax.be/>).

En Flandre, FLEGA – coordinateur David Verbruggen (<https://www.flega.be/>) et le Flanders DC – directeur Pascal Cools (<https://www.flandersdc.be/nl>).

**ANNEXE 3 : Modalités de financement de l’industrie du jeu vidéo en Belgique**

1. En Fédération Wallonie-Bruxelles

**Wallimage Gaming**

Wallimage est un fonds d’investissement public destiné à soutenir l’économie wallone autour des métiers et de l’industrie du cinéma et du gaming. Son action ne se limite pas au soutien de projets mais comprend aussi une intervention directe en prêt ou dans le capital des entreprises, ce qui dans le domaine du jeu vidéo concerne à l’heure actuelle une dizaine de sociétés (ex. Fishing Cactus). Le département « Gaming » du fonds, créé en février 2020, comprend des aides qui interviennent à plusieurs étapes dans du développement d’un jeu. Dans la phase de pré-production, le soutien de Wallimage peut aller jusqu’à 30 000€ (100 000€ dans le cas de la création d’un prototype jouable). Dans la phase de commercialisation, le fonds peut investir jusqu’à 500 000€ par projet.

En décembre 2021, un nouveau programme de financement, doté d’un budget de 4 millions d'euros dans le cadre du Plan de relance pour la période 2022-2024, a été lancé par Wallimage. Ce programme permet le financement de prototypes (premier stade de la production d’un jeu vidéo, indispensable pour présenter un projet à des éditeurs et investisseurs internationaux) et la coproduction à l’instar de ce que fait déjà Wallimage pour les productions audiovisuelles. Ce budget d’aide à la création vise à revenir au niveau de la Flandre qui, grâce à un budget annuel de 1,5 million d’euros a permis la création de quatre fois plus de studios (82 contre 19).

Concernant les coproductions, les projets visés peuvent comprendre : les jeux vidéo initiés par un studio étranger mais coproduits avec un studio wallon et partiellement fabriqués dans la région (les dépenses considérées par Wallimage seront exclusivement celles réalisées au sein du studio wallon) ; les jeux vidéo portés par un studio étranger qui ne souhaite pas s'ouvrir à la coproduction, mais peut sous-traiter une partie de la fabrication à un studio wallon ou à des techniciens/créatifs wallons.

**Centre du Cinéma et de l'Audiovisuel (CCA) de la Fédération Wallonie-Bruxelles**

A l’initiative de la Ministre de la Culture et des Médias Madame Bénédicte Linard, le gouvernement de la Fédération Wallonie-Bruxelles a accordé en 2022 pour la première fois des aides « culturelles » à des projets de jeux vidéo grâce aux financements européens des plans de relance. Un premier appel à projets a été annoncé en septembre 2021 et s’est clôturé le 10 janvier 2022. Sur 28 dossiers instruits, 7 projets lauréats ont été sélectionnés par un jury pour un montant total de 477 000 €[[1]](#footnote-1). Parmi les critères de sélection, l’accent était mis sur l’utilisation de nouvelles technologies pour permettre la stimulation d’écritures personnelles et singulières adaptées au web et la création d’univers, de « gameplay » et de graphismes innovants. Les aides attribuées, de 60 000 à 75 000€, permettront, à l’instar du programme lancé par Wallimage, de financer les projets de jeu vidéo dans leur phase initiale de prototypage. D’autres appels à projets sont prévus d’ici 2024.

**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.

1. En Région Bruxelles-Capitale

**screen.brussels**

Le screen.brussels fund finance les productions audiovisuelles classiques ou innovantes qui effectuent tout ou partie de leurs dépenses audiovisuelles en Région Bruxelles-Capitale. Trois sessions d’attribution sont organisées par an (janvier, juin, septembre). Les « formats spéciaux » (XR, jeux vidéo, formats audio, autres formats hybrides) sont inclus dans les catégories de projets éligibles en théorie, mais sont largement sous-représentés dans la réalité des attributions (6 dossiers retenus soit 1% des projets soutenus de 2016 à 2022, 0 en 2022). Les critères d’éligibilité pour les formats spéciaux sont les suivants[[2]](#footnote-2) :

* Prouver un pourcentage de financement total de la production déjà acquis de 60% ;
* Proposer des dépenses audiovisuelles éligibles minimum de 75 000 € en Région Bruxelles-Capitale (hors TVA et imprévus), et de maximum 500 000 € par projet, pour un total de 50% maximum du budget global de la production du projet ;
* Société de production disposant d’un siège d’exploitation en Belgique depuis au moins un an ;
* Etat d’avancement du projet : scénario entièrement écrit, ébauche de story-board, design des personnages, éléments de décor, moodboard et description des techniques utilisées ;
* Critères d’évaluation : valeur ajoutée sociale, culturelle ou technologique ; plan de financement ; effets structurants pour le secteur audiovisuel en Région Bruxelles Capitale.
1. En Flandre

**VAF**

Le **Fonds Audiovisuel Flamand** (VAF) est un organisme de financement public qui soutient la production audiovisuelle et de jeux en Flandre, ainsi que les coproductions internationales avec la Flandre. Créé par le gouvernement flamand en 2002, il a son siège à Bruxelles. Ses objectifs sont triples : développer une industrie audiovisuelle durable ; encourager et soutenir les talents émergents dans le domaine de l'audiovisuel et des jeux ; promouvoir une culture dynamique de l'audiovisuel et des jeux en Flandre et au-delà.

Le VAF/Game Fund cofinance le développement de jeux vidéo par des entreprises en Flandre et à Bruxelles. Les jeux de divertissement, les jeux artistiques et les serious games (y compris les jeux éducatifs) peuvent tous bénéficier d'un soutien. Les incitations financières accordées correspondent aux étapes successives du processus de développement du jeu, à savoir le soutien à la pré-production et le soutien à la production. 231 projets de jeux vidéo ont été financés depuis 2012. En 2021, le budget total du Fonds VAF/Game était de 2 029 252€, en augmentation nette grâce à 300 000€ de fonds supplémentaires provenant du Plan de relance de la résilience flamande (Relanceplan Vlaamse Veerkracht). Sur les 47 demandes, 30 ont été approuvées, et 8 studios ont pu participer au programme Gametrack qui vise à aider les startups à définir un modèle économique viable.

Dans le cas de coproductions, le studio de jeux flamand doit toujours faire office de demandeur. Les critères d'admissibilité et le test culturel prédéfinis doivent être respectés. En outre, il est examiné si une coproduction peut être considérée comme majeure ou mineure. Un projet minoritaire provient généralement d'un autre territoire et peut donc généralement compter sur un soutien moindre[[3]](#footnote-3).

**Ministère flamand de la Culture, de la Jeunesse et des Médias**

Le 2 avril 2022, le Ministre flamand de la Culture, de la Jeunesse et des Médias a présenté son programme « Level Up » de soutien au secteur du jeu vidéo en Flandre en 25 objectifs sur la période 2022-2025[[4]](#footnote-4). Il contient de nombreuses nouvelles initiatives dont la création d’un Flanders Gamehub prévue au printemps 2023, conçu comme « le cœur battant du secteur flamand du gaming », en suivant l’exemple des Pays-Bas ou de la Finlande. Le programme alloue également des ressources financières supplémentaires pour soutenir le secteur. Ainsi, le budget du VAF/Game Fund sera structurellement augmenté de 1,7 à 2,7 millions d'euros à partir de 2023. Enfin, le plan met l'accent sur la promotion, le marketing et l'internationalisation des jeux. À cette fin, une coopération est annoncée avec, entre autres, Flanders Investment and Trade pour encourager les investissements (directs) dans le développement de jeux.

1. Fonds privés

En 2021, deux fonds privés spécialisés dans le développement de jeux vidéo ont vu le jour.

**Fors VC**

Fors VC a été créé à l’initiative du groupe Cronos, avec le soutien de l’école Howest à Courtrai et la banque BNP Paribas Fortis, pour des investissements compris entre 150 000 et 2 500 000€. Ayant annoncé un capital de 10 à 15 millions d’euros lors de son lancement pour soutenir les entreprises à fort potentiel, le groupe a réussi à lever 18 millions d’euros lors d’une deuxième levée de fonds en 2022[[5]](#footnote-5). Parmi les studios soutenus, l’innovation est à l’honneur, à l’exemple de Cyborn, studio basé à Anvers qui développe des applications dans le métavers. « *Du fait qu'il peut profiter de son réseau et de l'expertise de ses partenaires, le fonds ForsVC promet d'être un levier unique pour les studios de jeux vidéo ainsi que pour ses investisseurs. Il peut en effet compter sur l'aide d'un panel d'experts avec un savoir-faire dans les différentes phases de développement des jeux et dans l'ensemble des disciplines (réalité virtuelle, jeux pour PC, consoles, etc.)* », soutiennent les trois partenaires[[6]](#footnote-6).

**Inviga**

Inviga est le premier fonds privé dédié au marché européen du jeu vidéo. Localisé à Anvers avec une durée d’investissement de 6 ans, il a pour objectif d'atteindre 80 M€ d'actifs sous gestion courant 2023, et annonce pour son lancement un pipeline minimum de 5 investissements pour plus de 10 M€, dont 3 en Belgique et 2 en France. Créé et managé par le français Edouard Miffre (experts en relation investisseurs notamment dans le gaming) et le belge Patrick Gigase (25 ans d'expérience dans le jeu vidéo notamment comme Directeur général et Directeur financier), Inviga a pour objectif de prendre des participations minoritaires au capital d'entreprises européennes de gaming à fort potentiel de croissance. Outre son soutien financier, Inviga offre un écosystème d'incubateurs afin de favoriser le succès de ses participations. Son comité d'investissement et d'incubation est composé de différentes personnalités du monde du jeu vidéo qui apportent leur expertise à toute la chaine de valeur du secteur (design et création, production et technologie, business development, marketing et ventes, test de jeux vidéo). Inviga intervient à 3 niveaux : amorçage, pour les créations de studios de jeux vidéo ou d'activités relatives au secteur ; série A, pour le financement d'activités qui génèrent déjà des revenus : série B, pour l'investissement dans des activités plus matures qui souhaitent accélérer leur croissance. Les prises de participation s'étendent de 100 K€ à 5 M€, auxquels s'ajoutent des co-investissements issus d'un réseau européen d'investisseurs privés. Les territoires géographiques d'intervention du fonds sont prioritairement la Belgique, la France, les Pays-Bas et l'Allemagne.

1. Tax shelter

Les associations sectorielles bruxelloise et flamande (Walga et Flega) ont travaillé à l’élargissement du tax shelter au jeu vidéo porté par le gouvernement fédéral. La loi du 29 mars 2019 a fait l’objet d’un examen très attentif par la Commission européenne et a été modifiée en juillet 2022. L’entrée en vigueur du dispositif devrait intervenir après l’adoption prochaine de mesures réglementaires. Les sociétés de production bénéficiaires des investissements ouvrant droit à l’avantage fiscal devront être agréées : avoir la production et le développement de jeux vidéo comme activité principale, ne pas voir d’arriérés auprès de l’Office national de sécurité sociale et s’engager à respecter la loi relative au tax shelter. Un test culturel, déjà utilisé par les Communautés pour l’audiovisuel et les arts de la scène, sera mis en place pour valider les projets de jeu éligibles et exigera : un caractère culturel et artistique du jeu, des liens culturels des activités de production et des acteurs avec la Flandre ou la Région wallonne, et un caractère innovant et créatif du jeu. La subvention fiscale représentera 105% du montant de l’investissement soit la totalité du montant de l’investissement et un gain de 5,25%, cet avantage pouvant toutefois être limité à une fraction des dépenses engagées dans l’EEE par le producteur du jeu. Son coût prévisionnel pour le budget fédéral est de de 6 M€ par an jusqu’au 31 décembre 2027.

1. Perspectives

Deux événements business ont été organisés dans le cadre du festival annuel Meet & build (novembre 2021 à Bruxelles, novembre 2022 au Quai 10 à Charleroi) pour mettre en valeur le potentiel de retour sur investissement dans le jeu vidéo afin de rassembler des éditeurs de jeux internationaux, des invests publics et des fonds privés. Les structures de financement publiques et privées intéressées et/ou déjà impliquées dans le développement de jeux vidéo en Wallonie y ont participé (Wallimage, Noshaq, Sambrinvest, Fors VC et Inviga). Les deux associations travaillent par ailleurs au développement de relations avec les régions européennes qui investissent dans le secteur en vue de mettre en place des coproductions (SpielFabrique, le fonds européen MEDIA-ECEA, etc.).

Une « road map financière » en cours de développement par Walga permettra de positionner tous les mécanismes et structures de financement à chaque stade de la production, identifiant clairement les montants maximums et les conditions. Cette road map sera partagée à tous les porteurs de projet en recherche de financement pour faciliter leurs démarches vers les partenaires financiers[[7]](#footnote-7).

**ANNEXE 4 : Répertoire en Flandre**

Pour une liste exhaustive des acteurs flamands du jeu vidéo (développeurs, indépendants, prestataires de services, formations, programmes de financement…), vous pouvez suivre ce lien : <https://www.flega.be/directory/>.

**ANNEXE 5 : Répertoire en Wallonie**

Pour une liste exhaustive des acteurs wallons du jeu vidéo (développement, production et distribution de produits, services et logiciels pour les jeux vidéo ou jeux transmédia), vous pouvez suivre ce lien :

<https://www.digitalwallonia.be/fr/cartographie/?produits-services=gaming,e-sport>.

**ANNEXE 6 : Ecoles et formation pour le jeu vidéo en Belgique**

1. **Haute Ecole Albert Jacquard (Namur)**

- Bachelier Techniques Infographiques finalité Jeux vidéo Technical Art : <https://www.heaj.be/fr/formations/bacheliers/1ere-bac-techniques-infographiques/jeux-videos-technical-art/>

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 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 de l’industrie. L’équipe pédagogique compte de nombreux enseignants travaillant activement dans l’industrie du jeu vidéo, assurant aux diplômés d’être toujours à la pointe des technologies exigées par le marché.

- Master en jeu vidéo : <https://www.heaj.be/fr/formations/bacheliers/jeu-video/>

Ce Master a pour objectif de répondre aux besoins de l’industrie en termes de profils diversifiés et avancés. La formation couvre de nombreux domaines tels que les aspects créatifs, conceptuels, techniques, économiques et pédagogiques ; finalités Game Art, Technical Art, ou Game Studies, en partenariat avec HEH, HEPH-Condorcet, UCLouvain et UMons.

1. **L’école supérieure Howest (Courtrai)**

<https://www.howest.be/en/programmes/bachelor/digital-arts-and-entertainment>

Le programme en trois ans Digital Arts and Entertainment (DAE) a acquis une renommée internationale en se concentrant sur le développement de jeux et la conception de films. La formation comprend la production 3D et VFX, le développement, le design graphique et la production sonore interactive.

1. **Autres écoles**

**Le Centre provincial de Promotion Sociale du Borinage (Hornu) :** [**www.cpepsb.be**](http://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**](http://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**](http://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**](http://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**](http://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**](http://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**](http://haute-ecole.prov-liege.be)

- Bachelier en infographie : 3 ans, Bachelier

Par ailleurs, il est possible de suivre un ensemble de formations qualifiantes de types longues ou courtes, préparant à des aspects spécifiques du métier. Toute une série d’opérateurs tels le College of Advertising and Design, IFAPME, Technifutur, TechnocITé ou Techno.bel en proposent à leur catalogue.

**ANNEXE 7 : Etudes de référence**

* « Booster l’industrie du jeu vidéo en Wallonie » (6 articles), 12 juin 2022, Pascal Balancier (Agence du numérique)

1. *Enjeux et contexte*

(<https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/industrie-jeu-video-wallonie-1/>)

2. *Missions d’accompagnement*

(<https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/industrie-jeu-video-wallonie-2/>)

3. *Financements*

(<https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/industrie-jeu-video-wallonie-3/>)

4. *Missions de promotion*

(<https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/industrie-jeu-video-wallonie-4/>)

5. *Missions de formation*

(<https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/industrie-jeu-video-wallonie-5/>)

6. *E-Sport et Game studies*

(<https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/industrie-jeu-video-wallonie-6/>)

1. Source Fédération Wallonie-Bruxelles, 27 mai 2022 ([https://linard.cfwb.be/home/presse--actualites/publications/sept-projets-de-jeux-video-soutenus-par-la-federation-wallonie-bruxelles.publicationfull.html](https://linard.cfwb.be/home/presse--actualites/publications/sept-projets-de-jeux-video-soutenus-par-la-federation-wallonie-bruxelles.publicationfull.html%20%2827)). [↑](#footnote-ref-1)
2. Source screen.brussels (<https://screen.brussels/fr/fund/regles-du-fonds>). [↑](#footnote-ref-2)
3. Source VAF (<https://www.vaf.be/subsidies/productiesteun-voor-games>). [↑](#footnote-ref-3)
4. Source Gouvernement flamand, avril 2022 (<https://www.vlaanderen.be/cjm/sites/default/files/2022-04/Visienota_Gamebeleid_levelup_def.pdf>). [↑](#footnote-ref-4)
5. Source Kanaal Z, 16 mars 2022 (<https://kanaalz.knack.be/nieuws/durfkapitaalfonds-forsvc-heeft-18-miljoen-beschikbaar-voor-belgische-gamestudio-s/video-normal-1847277.html>). [↑](#footnote-ref-5)
6. Source Le Soir, 13 octobre 2021 (<https://www.lesoir.be/400372/article/2021-10-13/forsvc-premier-fonds-dinvestissement-entierement-centre-sur-lindustrie-belge-du>). [↑](#footnote-ref-6)
7. Source Digital Wallonia, 12 juin 2022 (<https://www.digitalwallonia.be/fr/publications/industrie-jeu-video-wallonie-3/>). [↑](#footnote-ref-7)