

Technology

3D-televisie: eindelijk genietbaar

Television

Europarl TV, un projet signé Mostra

Broadcast

Geeft VRT groen licht voor Red?

avi



120

vakblad voor de audiovisuele sector
revue professionnelle
du secteur de l'audiovisuel

Blekersdijk 14-B-9000 Gent
bimestriel
tweemaandelijkse
jaargang 21
januari - februari 2009
janvier - février 2009



TROLLS de TROY

LE JEU VIDÉO

BENOÎT RENSONNET • b.rensonnet@datavision.be

L'industrie du jeu souffre encore d'une image de violence et de plaisir futile. Nous allons voir qu'il n'en est rien, avec un des rares acteurs du secteur en Belgique, Belle Productions. Installée au cœur du Brabant wallon, elle se taille une belle place dans ce gigantesque monde du jeu.

crée, réalise et développe des jeux sur toutes les plateformes, avec quatre grandes orientations : le jeu pour enfants et adolescents, à caractère commercial; le *serious game*, utilisé plutôt comme support éducatif; l'*advergaming*' en tant que support d'une campagne promotionnelle, via des concours; l'*elearning* pour les entreprises notamment.

Les clients et les marchés de ces quatre types de produits sont divers et nombreux. Et pour maintenir une position forte, Belle Productions a choisi certains axes et certaines niches. Ainsi, dans le domaine du *serious game*, l'accent est à présent mis sur les publics moins valides (mal voyants, paraplégiques, etc.). Un autre axe est le rapprochement avec les producteurs de la Communauté française, dont le renom s'exporte dans le monde entier.

C'est l'occasion pour nous de faire le point sur les relations et les échanges entre le monde de l'audiovisuel et du jeu, pour aujourd'hui et pour l'avenir. Une autre opportunité de nous pencher sur ces deux mondes nous était donnée dernièrement avec l'organisation à Bruxelles du Games Summit. Cette conférence était, entre autres, organisée par MediaNet Vlaanderen et par les MediaDesk de plusieurs pays. Le jeu fait donc clairement partie de l'audiovisuel. Comment donc envisager cette collaboration et ce mariage entre ces mondes aux origines et aux méthodes différentes ?





La partie technologique

La production de jeux s'organise autour des développeurs, des éditeurs, des détaillants et du public. Dans ce schéma, la partie technologique est très importante, tant au niveau de l'interactivité qu'au niveau de l'image. Et c'est déjà à ce stade que les convergences entre l'audiovisuel et le jeu se font de plus en plus prégnantes. Même pour un long métrage "traditionnel" comme on les conçoit en Communauté française, les effets spéciaux et les traitements d'image se font comme pour les jeux vidéo.

Ensuite, et c'est un phénomène de plus en plus marquant, une part de plus en plus grande des jeux vidéo devient des films interactifs. La scénarisation constitue l'axe de base. Le nouveau jeu *Heavy Rain* qui sera édité par Sony est un réel film (en dessin animé) où le "spectateur" monte son histoire.

Le travail et la conception de contenus prennent dès lors une toute nouvelle forme. L'implication des développeurs et leur relation avec le public sont considérablement renforcées. Le rôle des éditeurs et des détaillants doit se glisser entre les deux extrêmes de la chaîne. La tendance vers des jeux en ligne (10 à 15% du secteur) renforce cette tendance.

Le monde du jeu et de l'audiovisuel connaissent donc deux phénomènes qui bouleversent leur modèle : d'une part, l'importance de la technologie et la maîtrise de la R&D, de la fabrication où de nouveaux entrants, issus de toutes les parties du monde, changent la donne (sans compter la pénurie de main d'œuvre dans ce domaine en Europe). D'autre part l'arrivée de l'UGC, la part importante des utilisateurs finaux dans la conception et la distribution. Toutes les ressources et les astuces marketing sont donc nécessaires pour pouvoir faire face à ces mutations et permettre à ces secteurs d'être rentables.

Les points de convergence sont donc la communication via tous les écrans et l'interactivité plus ou moins prononcée entre le développeur, le public et l'éditeur. Chaque rôle est repensé et recomposé.

Belle Productions est amené, riche d'une expérience de presque 10 ans et d'une position centrale en Communauté française et Wallonie, à la croisée des mondes de contenu, d'image, de technologie, à dynamiser cette convergence. Des contacts sont établis avec les producteurs de la Communauté française, avec divers projets pour du serious game et pour des applications au profit des personnes moins valides. Cette convergence prend toute sa pertinence avec des films belges plus "sociaux" et plus "engagés" que les productions US !

Cependant, ces rapprochements et ces partenariats ne résoudront pas d'un coup de baguette magique les soucis de financement du secteur. Tant en Belgique qu'en Europe, les développeurs et les éditeurs de jeux un peu différents des poids lourds japonais peinent à boucler leurs budgets.

Des incitants fiscaux divers sont mis en place en Europe (à l'image de l'Ontario, au Canada, qui soutient de manière significative le secteur), mais la Belgique n'a pas encore trouvé la formule adéquate. A quand le tax shelter étendu au jeu ?

La Communauté française et la Région Wallonne viennent de décider un programme de soutien "culturel" (Start) qui pourra apporter quelques moyens à ce secteur.

Belle Productions reste donc à la recherche de partenaires et de sponsors pour poursuivre son développement, qu'ils soient issus du privé ou du public. Il reste à parier que la combinaison des sources de financement "traditionnelles" de l'audiovisuel d'un côté et du jeu de l'autre permettront de boucler les budgets des futurs projets !

Games Summit et salon Next

Le secteur du jeu vidéo est par excellence la rencontre du grand public et des professionnels. La tenue conjointe du *Games Summit* et du salon *Next* en est la parfaite illustration.

Le salon, soutenu par des grands noms de l'électronique tels que Media Markt, rassemblait toutes les nouveautés du secteur. C'était une vraie caverne d'Ali Baba. Toutes les consoles, tous les écrans, tous les appareils portables étaient présentés par des hôtes et des conseillers quasiment issus des jeux eux-mêmes ! Le secteur a foi dans l'avenir, malgré la crise et entend rester un moteur de l'audiovisuel, des médias, des télécoms et de l'électronique.

En parallèle, le *Games Summit* fut une réussite pour les professionnels. La très haute tenue des présentations, les informations apportées par des orateurs de premier plan ont permis à de nombreux participants de connaître mieux les enjeux et les possibilités du jeu vidéo en Europe. Le clou de la journée fut sans conteste la présentation en exclusivité et en avant-avant première de *Heavy Rain* (de Quantic Dreams avec Sony) qui a littéralement estomaqué l'assemblée.

L'avenir du jeu vidéo va nous apporter son lot de surprise et de plaisir. Affaire à suivre.



→ SITES INTERNET

- www.belle.be
- www.gamessummit.eu
- www.streamline-studios.com
- www.next08.be
- www.plugmedia.be
- www.egdf.eu