

game max |

Gaming Mons Area eXtended

Fédérer les énergies locales pour développer
l'industrie du jeu vidéo en Coeur de Hainaut

*Walga - Fishing Cactus - Technocité - Numédiart (UMons)
Click - MuseumLab (ville de Mons) - Plaine images*

Tout le monde a un gamer en lui !



CONSTAT DE DÉPART

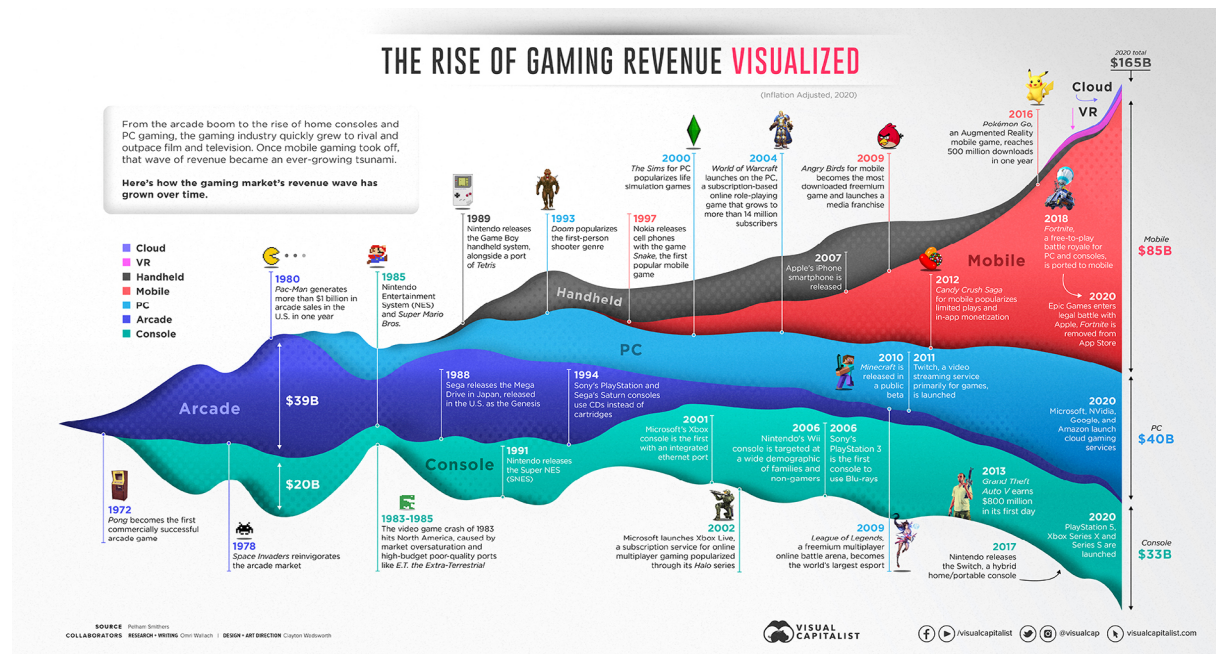
Un potentiel économique sans égal

Les ventes mondiales de jeux vidéo représentent près de 150 milliards de dollars en 2019 avec une croissance de 7,2 %. Le secteur est le premier bien culturel, loin devant le cinéma et la musique. La tendance devrait encore s'accélérer en 2020 suite aux confinements, où la consommation de jeux vidéo et leur diffusion de contenu créé à partir des jeux (E-Sport, streaming,...) a fortement augmenté.

Les estimations de ventes de jeux vidéo s'élèvent à 160 milliards pour 2020 et devraient atteindre 200 milliards en 2023.

Le potentiel de développement du jeu vidéo en Belgique francophone est indéniable avec ses studios de renommée internationale, dont la créativité et le savoir-faire sont plébiscités. Mais il y a aussi un véritable vivier de jeunes talents qui ne nécessite qu'un encadrement professionnel et un soutien financier pour conduire à la création de nombreuses startups et de futurs hits.

Par ailleurs, notre pays compte des établissements scolaires de renommée internationale dédiés au développement de jeux vidéo (Haute Ecole Albert Jacquard à Namur) ainsi que de nombreux cursus privés et diverses formations pour demandeurs d'emploi ou en réorientation professionnelle (Technocité à Mons, Technobel à Ciney, Technifutur à Liège) .



À l'heure actuelle, une grande majorité de ces diplômés partent travailler à l'étranger car le secteur n'est pas suffisamment développé en Wallonie pour trouver un emploi local ou l'accès au financement pour développer leur propre studio.

D'autres pays comme le Canada, la France et même la Finlande ont réussi en une décennie à créer des écosystèmes générant des centaines de millions de chiffre d'affaires et des milliers d'emplois.

Il ne manque qu'un soutien public fort et un maillage efficace des incitants et des acteurs à l'échelle du territoire pour permettre le développement des studios existants, l'émergence d'un nombre important de startups et l'installation de filiales d'éditeurs internationaux.

OPPORTUNITÉ

Un label Gaming en Coeur de Hainaut

Le jeu vidéo s'exprime et se développe de manière multiple sur Mons et sa région: création d'entreprises, formation, coaching et incubation de projets menant à l'auto-entrepreneuriat.

Notre zone géographique - cœur de Hainaut / Hauts de France - offre une chaîne de valorisation unique sur le territoire wallon, regroupant l'ensemble des opérateurs nécessaires au développement d'entreprises :

Recherche :

U-MONS et UCL

Formation :

Haute École Louvain en Hainaut (HeLHa) et Technocité.

Entreprises :

Fishing Cactus, DragONSlide, Okult, Maratus, Balio,...

Institutionnel :

La Maison de l'Entreprise (LME), l'Intercommunale de Développement Economique et d'Aménagement (IDEA) et Digital Attraxion, Click, MIC.

Investisseurs :

Wallimage, St'Art et Invest Mons Borinage Centre (IMBC).

Transfrontalier :

Plaine Images de Tourcoing et la Serre Numérique de Valenciennes.

Sans oublier les initiatives qui se développent ailleurs en Wallonie, à Charleroi, Namur et Liège notamment.

Nous sommes tous rassemblés sur ce terrain fertile pour le secteur du gaming afin d'atteindre nos objectifs.



OBJECTIFS

Business

- Accompagner les **indépendants** pour les aider à concrétiser et vendre leur projet et à monter leur entreprise, en proposant les services suivants :
Accompagnement du projet via idée, plan business, prototypage, incubation, financement.
Aide à la création d'entreprise (en collaboration avec les incubateurs locaux).
- Renforcer l'**accompagnement** des startups du secteur dans les étapes post-formation.

Développement

- Fédérer, animer et alimenter la communauté gaming wallonne.
- Organiser des événements de **networking** et de **promotion** du jeu vidéo.
- Mettre une **infrastructure à disposition** permettant l'organisation de formations, workshops, modules d'incubation, lancement de startups, activités B2C.

Formation

- Freiner la **fuite des cerveaux** notamment en permettant aux juniors d'acquérir de l'expérience et prendre des risques d'apprentissage.
- Mettre en place une **veille** proactive et organiser des **formations** qui anticipent les besoins du secteur.

Financement

- Identifier des opportunités et construire des ponts avec des structures **d'invest** existantes.
- Accompagner les porteurs de projets dans la **recherche de fonds**.
- Développer une acculturation des porteurs de projets aux principes de la future **Tax Shelter** Gaming belge.

International

- Proposer un **interlocuteur** pour les opportunités business à l'international, notamment au niveau transfrontalier (Hauts de France...).
- Créer une **couveuse** transfrontalière - en collaboration avec la Plaine Images - dédiée aux métiers du jeu vidéo.
- Attirer de **grosses entreprises** dans le secteur du gaming grâce à notre main d'œuvre qualifiée, à nos investisseurs et à la — future — Tax Shelter.



PARTENAIRES

Privés : Walga - Fishing Cactus - Technocité

Publics : Le CLICK - Museum Lab (Ville de Mons) - Numédiart (UMONS)

International : Plaine Images

Disponibles à l'interview :



JEAN GRÉBAN

Jean est le coordinateur de *Walga*, l'association wallonne des développeurs de jeux. Il est en charge de l'évolution et de la dynamisation de l'écosystème wallon de développement de jeux.

Il vise la création de clusters dans les principales villes reliant écoles et centres de formation aux entreprises, création d'incubateurs pour startup, fonds d'investissement en collaboration avec Wallimage et des investisseurs publics et privés locaux.

0475/53 64 01



LAURENT GRUMIAUX

Laurent est le cofondateur de la *Wallonia Games Association* (WALGA). Il est aussi Directeur de la production chez *Fishing Cactus* depuis plus de 10 ans.

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."*

0487/19 95 33



COLIN RAPAILLE

Community Manager du *Click Hub* de Mons, la porte d'entrée des porteurs de projets. Colin est aussi expert du secteur gaming.

Le Hub se charge de faire le diagnostic de votre projet, vous propose des pistes et des ateliers pour dégrossir votre ébauche et formuler l'essentiel de votre concept auprès des structures d'accompagnement et des investisseurs.

0479/39 71 30



BÉRENGÈRE FALLY

Gestionnaire de *MuseumLab*, dont le but est d'ouvrir les espaces culturels aux porteurs de projet et les accompagner pour y développer des pré-prototypes technologiques et les tester auprès des publics.

Ces publics, animés par des méthodes et des outils créatifs, sont testeurs de nouvelles pratiques et d'expériences innovantes.

0495/21 31 00



SAVINE MOUCHERON

Savine Moucheron, anciennement parlementaire et échevine de la culture et de l'économie créative a rejoint l'équipe de Technocité en mars dernier en tant que Business Developer.

Technocité est un centre de compétences qui compte plus de 20 ans d'expérience au service des TIC et des médias numériques et est implanté à Mons, Hornu et Tournai. Notre centre organise des formations dans le secteur du gaming depuis 2008.

0478/54 14 10



AGENDA

Lancement officiel de GameMax le mercredi 16 décembre 2020 *animé par Kamal Messaoudi*

Co-créateur d'une émission web sur la culture geek - [Zone-Geek](#) - et passionné de cinéma et d'univers fantastiques, Kamal a participé au développement et à la création de contenus audiovisuels, numériques et transmédiés, notamment à la [R/O Institute](#). Il promeut la bonne parole de la culture geek !

Conférencier et orateur public, il transmet sa passion auprès d'étudiants et professionnels du milieu. Consultant et chroniqueur de cette culture de l'imaginaire sur plusieurs supports médias (web, télé, radio nationale...), il a toujours une anecdote folle à raconter sur Mario Bros, Marty Mcfly, Yoda ou le jeu de rôle Donjons & Dragons...

Fort de ses compétences transversales, il a intégré des projets reliés aux nouvelles technologies et aux objets connectés au sein d'entreprises comme Facebook ou Microsoft à Dublin (Irlande). En bref, il est un ambassadeur fou de la pop culture dans le plus pur esprit 80's ! Il a co-créé une société : [Flash Raccoon](#) et aide au développement de projets créatifs.

Avec l'intervention de et [Laurent Grumiaux](#) et la présence des studios [Okult Studio](#), [Flip It Games](#) & [Reality Blind](#).

Appel à projets "rayonnement de la Wallonie" Start

4 pôles Gaming : Namur, Charleroi, Liège et Mons.

La Game Week du 22 au 25 février 2021

5 jours entièrement dédiés au secteur du gaming en format hybride depuis les anciens Abattoirs de Mons suivis du Meet and Build le samedi 27.

Game Dev Café en Mai, Août et Novembre (en plus de celle de février durant la game week)

Merci pour votre attention.

Let's play !



Avec le soutien de



L'UNION EUROPÉENNE ET LA WALLONIE
INVESTISSENT DANS VOTRE AVENIR