

Jouer pour Speler voor l'avenir de toekomst

Games
aan
de grens

Des jeux
à la
frontière

Games zijn geen kinderspel meer. Ook in Nord-Pas-de-Calais betekenen ze vandaag big business. De games-industrie geeft de grensregio een economische impuls, met Ankama uit Roubaix als mooiste succesverhaal. De hogescholen Supinfogame in Valenciennes en Howest in Kortrijk scoren dan weer als pioniers van het game-onderwijs.

Met een omzet van 52 miljard euro speelt de game-industrie een steeds belangrijker rol in de mondiale economie. Frankrijk is de zevende grootste gameproducent met een omzet van meer dan drie miljard euro. De sector stelt er vijfduizend mensen tewerk in tweehonderdvijftig

Tom Christiaens

Les jeux vidéo ne sont plus des jouets. Dans le Nord-Pas-de-Calais aussi, ils sont synonymes aujourd'hui de big business. L'industrie du jeu vidéo donne à la région frontalière une impulsion économique, la société Ankama de Roubaix étant le plus bel exemple de réussite. Les écoles supérieures Supinfogame à Valenciennes et Howest à Courtrai font du coup figure de pionnières de l'enseignement du jeu vidéo.

Avec un chiffre d'affaires de 52 milliards d'euros, l'industrie du jeu vidéo joue un rôle de plus en plus important dans l'économie mondiale. La France est au septième rang



des producteurs de jeux vidéo avec un volume d'affaires de plus de trois milliards d'euros. Le secteur y emploie cinq mille salariés, dans deux cent cinquante entreprises, dont les plus connues s'appellent Ubisoft, Vivendi, Gameloft, Asobo et Ankama. La majorité développent pour Internet, les médias sociaux, les tablettes ou les smartphones. C'est ainsi que la France est, après les États-Unis, le second pays producteur de jeux pour Facebook. Sur le critère du chiffre d'affaires, les jeux y sont même l'industrie culturelle majeure, plus importante que le secteur du cinéma et de la musique. Si l'on sait par ailleurs que près des deux tiers de la population française jouent

régulièrement à des jeux vidéo ou d'ordinateur, il est indéniable que ces derniers ont un impact important sur la société française, aussi bien au plan culturel qu'économique.

« Enfin, on prend les jeux vidéo au sérieux », déclare Laure Casalini, directrice de l'école supérieure du jeu vidéo Supinfogame à Valenciennes. « Ce n'est le cas que depuis quelques années. Auparavant, les adultes regardaient avec condescendance ce qu'ils appelaient des petits jeux. Aujourd'hui ils ont compris qu'il s'agit d'une économie tournée vers l'avenir qui génère beaucoup d'emplois et de capitaux de par le monde. Les parents aussi ont maintenant toute confiance en voyant leurs enfants s'engager dans une

bedrijven, waarvan Ubisoft, Vivendi, Gameloft, Asobo en Ankama de bekendste zijn. Het gros ontwikkelt voor het internet, de sociale media, tablets of smartphones. Zo maakt Frankrijk, na de Verenigde Staten, de meeste games voor Facebook. Op basis van hun omzetcijfer zijn games er zelfs de belangrijkste culturele industrie, groter dan de film- en muzieksector. Als je bovendien weet dat bijna tweederde van alle Fransen geregeld een video- of computerspel speelt, dan is niet te ontkennen dat ze een grote impact hebben op de Franse samenleving, zowel cultureel als economisch.

“Games worden eindelijk ernstig genomen”, zegt Laure Casalini,

directrice van de gamehogeschool Supinfogame in Valenciennes. “Dat is pas sinds enkele jaren zo. Vroeger keken volwassenen neer op wat zij spelletjes noemden. Vandaag beseffen ze dat het om een toekomstgerichte economie gaat die wereldwijd veel jobs en geld genereert. Ook ouders hebben er nu alle vertrouwen in dat hun kinderen een game-opleiding volgen. Het besef groeit dat het bij games niet alleen om ontspanning draait, maar dat je er ook andere competenties mee kunt leren en dat gametechnologie toegepast kan worden in tal van domeinen. Kortom, dat games de maatschappij ook een dienst kunnen bewijzen.”

Die mentaliteitswijziging is

filière de formation au jeu vidéo. L'idée s'impose que le champ des jeux vidéo ne se limite pas au divertissement, mais qu'on peut y acquérir également d'autres compétences, et que leur technologie peut être appliquée à nombre de domaines. En un mot, que les jeux vidéo peuvent également rendre service à la société. »

Ce changement de mentalité est en même temps très sensible aussi au sein des pouvoirs publics français. Afin de stimuler la production de jeux nouveaux, des mesures fiscales ont été instaurées, qui prévoient des avantages tels que des subventions et des exonérations d'impôts. Le véritable bouleversement est intervenu avec les mesures de Frédéric

Mitterrand, ministre de la Culture dans le troisième gouvernement de François Fillon (2010–2012). « Il a activement contribué à la reconnaissance du jeu vidéo comme produit économique et culturel à part entière », selon Laure Casalini. Mitterrand a doté un fonds de soutien et d'investissement pour le secteur. Il a affecté aussi un million d'euros à la construction de la Cité du jeu vidéo à Paris. L'ouverture est prévue pour la fin de cette année. Pour les promoteurs du projet, il ne s'agira ni d'un salon commercial ni d'une exposition rétrospective ni d'un parc récréatif, mais d'« un espace culturel tourné vers le futur, ayant pour objet l'apprentissage, la pratique et la compréhension du jeu vidéo ».

intussen ook merkbaar bij de Franse overheid. Om de productie van nieuwe games te stimuleren heeft ze voor de sector fiscaal gunstige regelingen (tax shelter) ingevoerd, zoals subsidies en belastingvrijstellingen. De echte ommekeer kwam er met de maatregelen van Frédéric Mitterand, minister van Cultuur in het derde kabinet van François Fillon (2010–2012). “Hij heeft actief meegeholpen aan de erkenning van games als volwaardig economisch en cultureel product”, aldus Laure Casalini. Mitterand pompte geld in een steun- en een investeringsfonds voor de sector. Hij trok ook een miljoen euro uit voor de bouw van la Cité du Jeu Vidéo in Parijs. De opening is

Dofus à la conquête du monde

La plus importante concentration d'entreprises de jeux vidéo en France se situe à Paris et dans ses alentours, le Nord-Pas-de-Calais étant la seconde région de forte implantation. L'industrie du jeu vidéo y est depuis quelques années en pleine expansion et obtient d'ailleurs des décideurs politiques tout l'espace nécessaire à sa croissance. Ainsi, les autorités régionales consacrent-elles chaque année 500 000 euros à l'aide à la production de jeux *sérieux*, c'est à dire présentant un caractère éducatif.

La société roubaisienne Ankama est indiscutablement, parmi les

voorzien voor eind dit jaar. Volgens de initiatiefnemers wordt het geen commerciële beurs, historische tentoonstelling of attractiepark, maar “een toekomstgerichte cultuurplek om games te leren, te spelen en te beleven”.

Dofus verovert de wereld

De belangrijkste cluster van gamebedrijven in Frankrijk situeert zich in en rond Parijs, gevolgd door Nord-Pas-de-Calais als sterke tweede regio. De game-industrie is er al enkele jaren in volle ontwikkeling en krijgt ook van de beleidsmakers alle ruimte om te groeien. Zo legt de regionale overheid elk jaar 500.000 euro aan de kant voor de

nord de la France, celle qui possède l'histoire la plus remarquable. Un rêve américain de la plus pure espèce.

Quand Anthony Roux quitte les bancs de l'école comme dessinateur de BD et quand ses amis Camille Chafer et Emmanuel « Manu » Darras terminent leurs études, un diplôme d'ingénieur en poche, ils n'ont pas envie de travailler pour un patron. Les jeunes Nordistes décident d'unir leurs talents artistiques et techniques dans le cadre de I-Puzzle, une agence indépendante de communication interactive. Mais les trois amis, de leur propre aveu, passent davantage de temps à jouer qu'à travailler. Avec les gains issus de leur activité dans la communication, ils bricolent sur leur temps

ondersteuning van de productie van *serious games* - spellen met een educatief karakter.

Het Noord-Franse gamebedrijf met het meest markante verhaal is ongetwijfeld Ankama in Roubaix. Een American dream van de puurste soort.

Wanneer Anthony Roux de schoolbanken verlaat als stripteekenaar en zijn vrienden Camille Chafer en Emmanuel "Manu" Darras afstuderen met een ingenieursdiploma op zak, hebben ze geen zin om voor een baas te werken. De jonge Noord-Fransen besluiten hun artistiek en technisch talent te verenigen in I-Puzzle, een eigen webbureau voor interactieve communicatie. Maar de drie vrienden verliezen naar eigen

zeggen meer tijd met spelen dan met werken. Met het geld uit communicatie-opdrachten sleutelen ze in hun vrije tijd aan een eigen game. Hun plan is een spel ontwikkelen dat ze zelf graag spelen. Dat lukt zo goed dat Anthony, Camille en Manu in 2001 besluiten een eigen gamebedrijfje op te richten: Ankama (de naam verwijst naar de eerste letters van hun namen.) Ze werven één medewerker aan.

Vandaag staan bij Ankama maar liefst 470 mensen op de loonlijst, en ze komen uit alle windstreken om in Roubaix de meest tot de verbeelding sprekende avatars en decors te tekenen. In tien jaar tijd is de onderneming uitgegroeid tot het paradepaardje van

libre un jeu de leur cru. Leur intention est de développer un jeu auquel ils jouent volontiers eux-mêmes. Anthony, Camille et Manu y parviennent si bien qu'ils décident, en 2001, de créer leur entreprise de jeux vidéo : Ankama (acronyme formé à partir de leurs prénoms). Ils recrutent un unique salarié.

Aujourd'hui, les effectifs d'Ankama comptent, au bas mot, 470 collaborateurs venus de partout pour dessiner, à Roubaix, les avatars et les décors les plus évocateurs pour l'imagination. En l'espace de dix ans, l'entreprise est devenue le joyau de l'industrie française du jeu vidéo, à côté de l'autre perle, Ubisoft.

Ankama a bâti sa

16 renommée en produisant des

massively multiplayer online role-playing games. En langage ordinaire : des jeux où, via Internet, un grand nombre de joueurs peuvent s'affronter, ou encore vivre en commun une aventure dans un monde virtuel en évolution permanente, même quand les participants sont déconnectés.

Les plus connus des jeux développés à Roubaix s'appellent Dofus, Wakfu et Dofus Arena, autant de mondes faisant partie de l'univers Krosmoz. On reconnaît un jeu Ankama au mélange de caractéristiques stylistiques se référant aux comics américains et à la BD belge, tandis que le dessin naïf et les couleurs acidulées des décors et des personnages font penser aux mangas japonais.

de Franse gamesindustrie, naast die andere klepper, Ubisoft.

Ankama maakte naam en faam als producent van *massively multi-player online role-playing games*.

In mensentaal: games waarbij een groot aantal spelers het via het internet tegen elkaar opnemen of met elkaar een avontuur beleven in een virtuele wereld die voortdurend evolueert, ook wanneer de spelers offline zijn.

De bekendste games die in Roubaix ontwikkeld worden, zijn Dofus, Wakfu en Dofus Arena, allemaal werelden die deel uitmaken van het universum Krosmoz. Een Ankama-game herken je aan de mix van stijlkenmerken die verwijzen

naar American comics en Belgische strips, terwijl de naïeve tekeningen en snoepgoedkleuren van de decors en personages doen denken aan Japanse manga.

Met wereldwijd vijftig miljoen gamers in honderdvijftig landen - vooral Franstaligen - is Dofus de populairste game van Ankama. Het is ook het meest gespeelde onlinespel in Frankrijk. Voor wie het wil spelen - pas op, het werkt verslavend: je moet door middel van opdrachten het maximale niveau proberen te bereiken en onderweg monsters en tegenstanders verslaan om je krachten op te krikken. Het komt er ook op aan zoveel mogelijk "echte" eieren, de zogenaamde "dofus", te

Avec dans le monde cinquante millions de joueurs répartis dans cent cinquante pays - principalement francophones -, Dofus est le jeu d'Ankama le plus populaire. C'est aussi le jeu en ligne le plus joué en France.

Pour qui veut y jouer - attention, il agit comme une drogue - il faut essayer d'atteindre le niveau maximum en accomplissant des missions et, en chemin, vaincre des monstres et des adversaires afin de se constituer des forces. Il s'agit aussi de rassembler autant de « vrais » œufs que possible, les « dofus » en question.

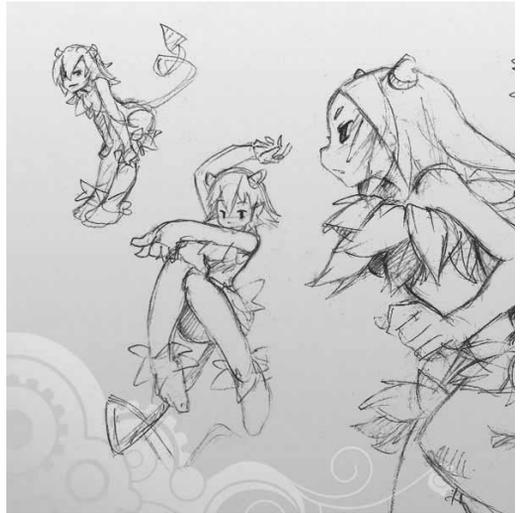
Dofus est arrivé sur le marché en 2004 et explosa auprès du grand public deux ans après. Aujourd'hui, près de dix ans plus tard, c'est

toujours un grand succès commercial, un cas unique au royaume des jeux vidéo. La plupart des jeux en ligne - quel que soit leur succès - disparaissent au bout de quelques années. Selon Florence Di Ruocco de chez Ankama, Dofus demeure populaire du fait d'une combinaison de facteurs. « Avec son graphisme d'inspiration orientale, ses techniques de combat uniques et les possibilités tactiques qu'il offre, Dofus se distingue des autres jeux en ligne et peut enchanter aussi bien des joueurs expérimentés que des débutants. Par ailleurs, l'univers de Dofus est peuplé de créatures pittoresques, drôles et adorables. Avec un humour souvent subtil et des références culturelles nombreuses, Dofus



← Personnage
uit Dofus /
Caractère de
Dofus

→ Schets van
Osamodas /
Croquis d'un
Osamodas



verzamelen.

Dofus kwam in 2004 op de markt en brak twee jaar later door bij het grote publiek. Vandaag, bijna tien

jaar later, is het nog altijd een groot commercieel succes, een unicum in gameland. De meeste onlinespellen – hoe succesvol ook - verdwijnen na

séduit des joueurs adultes de plus en plus nombreux. »

La modicité de son prix et la simplicité de la configuration technologique requise font le succès exceptionnel de Dofus. Florence Di Ruocco : « On peut y jouer en ligne gratuitement. Celui qui désire accéder à davantage de possibilités paie un abonnement d'à peine cinq euros par mois et de moins de cinquante euros par an. Pour jouer, il n'est pas du tout nécessaire d'acheter une console de jeux. De plus, des extensions régulières sont mises gratuitement à disposition.

Dofus est aussi un jeu en 2D : point n'est besoin d'avoir un ordinateur équipé de la carte graphique la plus performante pour pouvoir

y jouer. Pour ces raisons, le jeu est immensément populaire en Amérique latine, où nombre de familles disposent encore d'un ordinateur de dix ans d'âge.

En outre, Dofus fonctionne aussi bien sur une plateforme Mac que Windows ou Linux. Mais il ne faut pas non plus que le possesseur d'un smartphone ou d'une tablette soit privé d'accès au jeu. »

Jouer à 360 degrés

Même si les jeux constituent sa principale source de revenus, Ankama ne se définit pas comme un éditeur de jeux *pur sang*. La société se désigne plutôt comme un *digital design group*, dans lequel les histoires de fantasy constituent le noyau d'un modèle d'entreprise

een aantal jaar. Volgens Florence Di Ruocco van Ankama blijft Dofus populair door een combinatie van factoren. “Door zijn oosters geïnspireerde tekenstijl, unieke gevechtstechnieken en tactische spelmogelijkheden onderscheidt Dofus zich van andere onlinegames en kan het zowel ervaren als beginnende gamers bekoren. Bovendien is het universum van Dofus bevolkt door kleurrijke, grappige en schattige wezens. Door de vaak subtiele humor en vele culturele verwijzingen verleidt Dofus ook steeds meer volwassen spelers.”

Ook het kleine prijskaartje en de lage technologische drempel maken van Dofus een hit. Florence Di Ruocco: “Je kunt het online gratis

spelen. Wie meer speelmogelijkheden wil, betaalt een abonnement van amper vijf euro per maand en nog geen vijftig euro per jaar. Daarvoor koop je niet eens een consolegame. Bovendien komen er altijd maar speluitbreidingen bij waarvoor je niet moet betalen.

Dofus is ook een 2D-game, jouw computer moet dus niet over de krachtigste grafische kaart beschikken om het te kunnen spelen. Om die reden is het spel immens populair in Latijns-Amerika, waar veel gezinnen nog over een tien jaar oude computer beschikken.

Bovendien werkt Dofus zowel op een Mac-, Windows- als Linuxplatform. Maar ook wie over een

à 360 degrés. Les capitaux qui affluent abondamment du fait du succès planétaire de Dofus permettent à Ankama de mettre sur le marché des produits dérivés de ses jeux populaires. C'est ainsi qu'une centaine de dessinateurs travaillent à Roubaix sur des films d'animation consacrés à Dofus et Wakfu. Les aventures du jeune héros Yugo et de ses amis ont réalisé, avec la série Wakfu, des scores d'audience sur les chaînes de télévision en France, en Allemagne, en Pologne, en Espagne et en Italie. Mais Ankama se risque également sur le grand écran, car le premier long métrage de Dofus sortira dans les salles de cinéma françaises, sans doute à la fin de cette

19 année.

En outre, Ankama se révèle depuis 2007 en tant qu'éditeur de magazines, de livres d'art et de BD « atypiques, éclectiques et non-conformistes ». Les albums de BD de Dofus se sont déjà vendus à un million d'exemplaires. Ankama possède aussi son canal de Web TV et la société est active dans l'industrie musicale avec ses deux labels : HipHipHip pour le rock, le folk et l'indie-pop, et Bishi Bishi pour la musique asiatique.

Afin de resserrer les liens avec les fans, Ankama organise chaque année une convention à l'occasion de laquelle ils peuvent s'immerger dans le monde onirique de Dofus et Wakfu, avec des démos en exclusivité, des séances de dédicaces et des concours de jeux. La

smartphone of tablet beschikt, hoeft het spel niet te missen.”

Spelen in 360 graden

Hoewel games de belangrijkste bron van inkomsten zijn, profileert Ankama zich niet als een gameproducent *pur sang*. Het noemt zichzelf liever een *digital design group*, waarbij de fantasyverhalen de kern vormen van een 360 graden-zakenmodel. Het geldt dat rijkelijk binnenkomt door het wereldwijde succes van Dofus stelt Ankama in staat afgeleide producten van zijn populaire games op de markt te brengen. Zo werken in Roubaix honderd tekenaars aan animatiefilms over Dofus en Wakfu. De avonturen van de jonge held Yugo en zijn vrienden in

de Wakfu-reeks waren een kijkcijferkanon op de Franse, Duitse, Poolse, Spaanse en Italiaanse televisie. Maar Ankama waagt zich ook aan het grote scherm, want wellicht eind dit jaar komt in de Franse bioscoopzalen de eerste Dofus-langspeelfilm uit.

Daarnaast ontpopt Ankama zich sinds 2007 als uitgever van “atypische, eclectische en non-conformistische” tijdschriften, kunstboeken en strips - van Dofus zijn al één miljoen strips verkocht. Ankama beschikt ook over een eigen webtv-kanaal en is actief in de muziekindustrie met twee eigen labels: HipHipHip voor rock, folk en indie-pop, en Bishi Bishi voor Aziatische muziek.

Om de band met de fans aan te

dernière édition a rassemblé vingt mille participants.

Celui qui est tout à fait sous le charme des jeux Ankama peut aussi toucher et dorloter ses héros virtuels sous forme de figurines, sur des t-shirts, des tasses à café ou des coussins décoratifs. Les salariés ont la possibilité de les acquérir dans le magasin de l'entreprise.

Pour ce qui est de leur stratégie à 360 degrés, ces génies du nord de la France se sont clairement inspirés des géants américains du divertissement comme Disney et Pixar. Certains membres du personnel pensent même déjà, tout haut, à l'ouverture d'un parc d'attractions. Mais cela reste pour l'instant du domaine

du rêve.

En tout état de cause, Ankama s'y retrouve dans toutes ces activités « transmédiales ». En 2011, la société a enregistré un chiffre d'affaires de 40 millions d'euros. L'année dernière – encore que l'information n'ait pas été confirmée – il aurait augmenté de 3 millions d'euros. En comparaison : en 2008, il n'était encore « que » de 25 millions d'euros. Les choses progressent donc très vite pour Ankama.

L'histoire de ce succès n'a d'ailleurs pas échappé au pouvoir politique français. Début 2012, Ankama reçut des mains du ministre de la Culture le prix du meilleur créateur de jeux de l'année. Cependant, les *Nordistes* demeurent étonnamment flegmatiques. Interrogée

halen, organiseert Ankama elk jaar een conventie waar ze zich volledig kunnen onderdompelen in de droomwereld van Dofus en Wakfu, met exclusieve demo's, signeersessies en gamewedstrijden. De jongste editie bracht twintigduizend mensen op de been.

Wie helemaal in de ban is van de Ankama-games kan zijn virtuele

helden ook aanraken en koesteren als poppetjes, op t-shirts, koffiekopjes of sierkussens. Werknemers kunnen ze kopen in de bedrijfswinkel.

De Noord-Franse creatievelingen hebben zich voor hun 360 graden-strategie duidelijk laten inspireren door Amerikaanse entertainment-reuzen als Disney en Pixar. Sommige personeelsleden denken zelfs al



luidop over een eigen pretpark. Maar dat blijft voorlopig bij dromen.

Al deze “transmediale” activiteiten leggen Ankama in elk geval geen windeieren. In 2011 boekte het bedrijf een omzet van 40 miljoen euro. Vorig jaar kwam daar - al werd dat niet bevestigd - nog eens 3 miljoen euro bij. Ter vergelijking: in 2008 was dat nog “maar” 25 miljoen euro. Het gaat dus heel snel vooruit voor Ankama.

Dat succesverhaal ontging ook de Franse politiek niet. Begin 2012 kreeg Ankama uit handen van de minister van Cultuur de prijs voor beste game-ontwikkelaar van het jaar. Toch blijven *les nordistes* er verrassend nuchter bij. Gevraagd naar de voornaamste reden van hun succes zegt Florence Di

Ruocco: “We doen altijd waar we zin in hebben. We volgen geen trends of hypes, zelfs als die commercieel interessant zouden zijn. We ontwikkelen alleen games die we zelf graag spelen, ook als anderen waarschuwen dat ze te risicovol zijn omdat er geen markt voor is. Dat is het verschil met andere gamebedrijven. Bij ons moet het fun blijven.”

Kinderen van de streek

Die eigenzinnige bedrijfscultuur blijkt ook uit de keuze voor Roubaix als werkplek. Omdat ze kinderen van de streek zijn, wilden de drie stichters van Ankama absoluut hun hoofdkwartier in Noord-Frankrijk vestigen. Hun verbondenheid met de regio laat zich

sur les raisons principales de leur succès, Florence Di Ruocco répond : « Nous faisons toujours ce dont nous avons envie. Nous ne suivons ni tendances ni modes, quand bien même seraient-elles commercialement intéressantes. Nous ne développons que des jeux auxquels nous jouons volontiers à titre personnel, même si d'autres nous avertissent du grand risque qu'ils représentent par absence de marché. C'est la différence avec d'autres entreprises de jeux. Chez nous, il faut que cela reste *fun*. »

Des enfants du pays

Cette culture d'entreprise résolue apparaît aussi dans le choix de Roubaix comme lieu d'activité.

Parce qu'ils sont des enfants du pays, les trois créateurs d'Ankama tenaient absolument à établir leur quartier général dans le nord de la France. C'est peut-être dans les plaisanteries linguistiques de Dofus que leur attachement à la région transparait le plus. Elles font parfois référence au ch'ti, le dialecte régional. Mais la décision de rester dans le Nord-Pas-de-Calais a aussi été inspirée par une logique économique. Avec ses formations aux arts graphiques et aux jeux vidéo, la région frontalière franco-belge est l'endroit idéal pour recruter des talents, nous y reviendrons ci-après.

Depuis 2007, Ankama est logée dans les anciens Grands Magasins de la maison F. Vanoutryve & Co, entreprise

misschien wel het mooist zien in de taalgrapjes in Dofus. Die verwijzen soms naar het regionale dialect Ch'ti. Maar de beslissing om in Nord-Pas-de-Calais te blijven, is ook ingegeven door een economische logica. Met haar kunst- en game-opleidingen is de Frans-Belgische grensstreek de ideale plek om talent te rekruteren, daarover verder meer.

Sinds 2007 is Ankama ondergebracht in de voormalige Grands Magasins van de verdwenen meubelstoffenweverij Maison F. Vanoutryve & Co. De textielfabriek was in zijn soort rondom de Eerste Wereldoorlog de grootste ter wereld. De 1.400 weefgetouwen hebben vandaag plaatsgemaakt voor al even

indrukwekkende landschapsbureaus, muziek-, tv-, animatie- en tekenstudio's, samen goed voor tienduizend vierkante meter creativiteit.

De komst van Ankama gaf de wat troosteloze buurt rond de Boulevard d'Armentières een verjongingskuur. Het bedrijf opende er zelfs een restaurant en een saladbar, waar het hippe personeel vlotjes mixt met de wijkbewoners. Ankama heeft ook plannen voor de bouw van een mediatheek en een kindertheater. Een van de directeuren woont vlakbij en wil met deze initiatieven de wijk laten herleven.

Na Ankama zijn nog andere bedrijven uit de creatieve industrie zich komen vestigen op het vijf hectare grote terrein ten zuiden

de fabrication de tissus d'ameublement aujourd'hui disparue. L'usine textile était, aux alentours de la Première Guerre mondiale, la plus importante du monde en son genre. Les 1 400 métiers à tisser ont maintenant cédé la place à des bureaux paysagers, des studios de musique, de tv, d'animation et de dessin tout aussi impressionnants, représentant dix mille mètres carrés de créativité.

L'arrivée d'Ankama procura au quartier quelque peu désolé du boulevard d'Armentières une cure de jouvence. L'entreprise y a même ouvert un restaurant et un bar à salades où le personnel « branché » se mêle naturellement aux habitants du quartier. Ankama a aussi des

projets de construction d'une médiathèque et d'un théâtre pour les enfants. L'un des directeurs habite tout près et souhaite, par ces initiatives, faire revivre le quartier.

D'autres sociétés appartenant à l'industrie de la création sont venues s'établir, à la suite d'Ankama, sur le site de cinq hectares situé au sud du canal de Roubaix. L'endroit a été baptisé Plaine Images car il rassemble des entreprises et des incubateurs actifs dans les médias, l'audiovisuel, les secteurs de la communication ou de la culture. Plaine Images s'inscrit à son tour dans une histoire régionale plus large car, avec les sites équivalents de Valenciennes et Wallers-Arenberg, il fait partie du Pôle Images

van het kanaal van Roubaix. De plek kreeg de naam Plaine Images, want ze verenigt bedrijven en broedplaatsen die actief zijn in de media, de audiovisuele, communicatie- of cultuursector. Plaine Image past op zijn beurt in een groter regionaal verhaal, want samen met gelijkaardige plaatsen in Valenciennes en Wallers-Arenberg maakt het deel uit van Pôle Images Nord-Pas-de-Calais. Dit expertisecentrum, gevestigd in Tourcoing, heeft als doel netwerken en synergieën te doen ontstaan tussen verschillende spelers uit de regionale beeldindustrie die 2.500 jobs vertegenwoordigt.

Loodzware studies

Dat een gamebedrijf in

Noord-Frankrijk onderdak vond in een gerenoveerde textielfabriek heeft, behalve een erfgoedwaarde, vooral een grote symbolische waarde. Textiel ruimt in de regio plaats voor een sector met toekomst. Gamebedrijven passen wonderwel in de reconversieplannen van Nord-Pas-de-Calais. Met de teloorgang van de textiel- en mijnindustrie werd gezocht naar nieuwe sectoren die voor werkgelegenheid konden zorgen in de streek.

Met dat doel werd in 2001 in Valenciennes Supinfogame opgericht, de eerste hogeschool voor games in Frankrijk. Dat gebeurde onder impuls van de Kamer voor Handel en Nijverheid én op vraag van de gamesector, die in die tijd bij gebrek

Nord-Pas-de-Calais. Ce centre d'expertise, basé à Tourcoing, a pour objet de faire naître des réseaux et des synergies entre différents acteurs de l'industrie régionale de l'image, qui représente 2 500 emplois.

Des études très exigeantes

Le fait qu'une entreprise de jeux vidéo du nord de la France ait trouvé asile dans une usine textile réhabilitée a surtout, au delà de la valeur patrimoniale, une grande portée symbolique. Dans la région, le textile cède la place à un secteur porteur d'avenir. Les entreprises de jeux vidéo conviennent à merveille aux plans de reconversion du Nord-Pas-de-Calais. Avec le déclin des industries textile

et minière, on était à la recherche de nouveaux secteurs qui puissent créer des emplois dans la région.

Dans cet objectif, Supinfogame fut créée en 2001 à Valenciennes, la première école supérieure pour les jeux vidéo en France. Ceci fut réalisé sous l'impulsion de la Chambre de commerce et d'industrie et à la demande du secteur du jeu qui, à cette époque, faute de formations spécifiques, devait aller chercher des talents à l'étranger.

Supinfogame consista en une autonomisation de la formation au jeu vidéo dispensée dans le cadre de l'école supérieure Supinfocom qui, depuis déjà 27 ans, façonne des compétences dans les domaines de l'animation en 3D, du film et des *computer graphics*. « C'est

aan eigen opleidingen talent uit het buitenland moest halen.

Supinfogame was een verzelfstandiging van de gamesopleiding binnen de hogeschool Supincom die al 27 jaar talent opleidt in 3D-animatie, film en *computer graphics*. “Het pleit voor de Kamer dat ze al vroeg inzag dat we nieuwe industrieën naar de streek moesten halen, wilden we een gepast antwoord kunnen geven op de crisis in de mijn- en textiel-sector”, vertelt Laure Casalini, directrice van Supinfogame. “Al vanaf de start kwamen professionals uit heel Frankrijk naar Valenciennes om bij ons les te geven en talent te scouten.”

Affiche Supinfogame

un bon point pour la CCI que d’avoir compris tout de suite que nous devons attirer de nouvelles industries vers la région, que nous avons la volonté d’apporter une réponse appropriée à la crise des secteurs textile et minier », raconte Laure Casalini, directrice de Supinfogame. « Dès le début, des professionnels sont venus de la France entière vers Valenciennes pour donner des cours chez nous et découvrir des talents. »

Pour le moment, Supinfogame compte deux cents étudiants qui sont formés au *game design*, au *game art*, au management de la production et à la programmation. Celui qui suit

Momenteel telt Supinfogame tweehonderd studenten die worden opgeleid in *game design*, *game art*, productiemanagement en programmeren. Wie de opleiding van vijf jaar afmaakt, heeft een diploma niveau 1 op zak dat gelijkwaardig is aan een master. Laure Casalini: “Het zijn zeer



a un diplôme de niveau 1 en poche qui équivalait à un master. Laure Casalini : « Ce sont des études très difficiles, car l’étudiant doit disposer d’aptitudes tant artistiques que techniques. Il doit pouvoir remplir une fonction hypercréative, animer une équipe et être capable d’assumer une grande

zware studies, want de student moet zowel over artistieke als technische vaardigheden beschikken. Hij moet een hypercreatieve functie kunnen uitvoeren, mensen managen en een grote verantwoordelijkheid kunnen dragen. Supinfogame wil alleen toptalent afleveren aan de industrie.”

De cijfers bewijzen het: 96% van de afgestudeerden vindt een job. Studenten worden aangeworven nog voor ze de schoolbanken verlaten. Dat topbedrijven als Ubisoft bij Supinfogame recruitersdagen organiseren, zegt veel over het niveau van de opleiding. Enkele oudleerlingen hielpen mee aan bekende games, zoals Assassin's Creed en Star Wars.

Eenzelfde succesvol pioniersverhaal wordt net over de landsgrens verteld in de Hogeschool West-Vlaanderen (Howest) in Kortrijk. Sinds 2006 wordt daar het opleidingstraject *Digital Arts & Entertainment* georganiseerd. Howest was daarmee de eerste Vlaamse hogeschool die game-onderwijs aanbood.

Digital Arts & Entertainment kreeg vorm na een studiebezoek aan enkele toonaangevende IT- en gamebedrijven en opleidingen in de Verenigde Staten. “We werden er geconfronteerd met de vraag waarom er in België, dat bekend staat om zijn hoog kwalitatief onderwijs, niets gebeurde op het vlak van 3D-entertainment”, herinnert coördinator Rik Leenknecht zich. “Alle opleidingen die we hadden in die sector

responsabilité. Supinfogame ne veut mettre sur le marché que des professionnels de haut niveau. »

Les chiffres le démontrent : 96% des diplômés trouvent un emploi sitôt sortis. Des étudiants sont recrutés avant même d'avoir quitté les bancs de l'école. Le fait que des entreprises de pointe comme Ubisoft organisent des journées de recrutement chez Supinfogame est éloquent quant au niveau de l'enseignement. Quelques anciens élèves ont collaboré à des jeux connus, comme Assassin's Creed et Star Wars.

On raconte une histoire de réussite pionnière semblable juste de l'autre côté de la frontière, à l'École supérieure

de Flandre-Occidentale (Howest) de Courtrai. Depuis 2006, on y organise le parcours de formation *Digital Arts & Entertainment*. Howest fut ainsi la première école supérieure flamande à offrir un enseignement consacré au jeu vidéo.

Digital Arts & Entertainment prit forme après une enquête auprès de quelques entreprises d'ingénierie informatique et de jeux vidéo et de quelques instituts de formation influents aux États-Unis. « Nous étions confrontés à la question : pourquoi ici, en Belgique, pays reconnu pour la qualité de son enseignement, ne se passait-il rien dans le domaine du divertissement en 3D ? », se souvient le coordinateur Rik Leenknecht. « Toutes les formations dont nous disposons dans ce secteur

zaten vast in 2D-animatie en in de traditionele kunstwereld. De weinige gamebedrijven in Vlaanderen hadden meer buitenlandse dan Belgische werknemers in dienst, omdat er niemand afstudeerde met de juiste vaardigheden. Dus vulde Howest het gat in de onderwijsmarkt. En het was meteen een schot in de roos.”

Vandaag volgen vijfhonderd studenten Digital Arts & Entertainment. Omdat de gamesindustrie zeer internationaal is, wordt er sinds enkele jaren ook een Engelstalig curriculum aangeboden. Het lokt studenten uit vijftien landen naar de Kortrijkse gamestudio's.

In tegenstelling tot Supinfogame duurt de game-opleiding bij Howest

maar drie jaar en levert ze bachelors af. Rik Leenknecht: “Dat is eigenlijk te weinig tijd om alles verteld te krijgen. Dat maakt de opleiding loodzwaar. In het eerste jaar is het slagingspercentage amper één op vijf. Alleen de echt gemotiveerde en getalenteerde studenten blijven over. We bereiden momenteel een masteropleiding voor om het onderwijspakket te kunnen spreiden.”

Digital Arts & Entertainment levert net als Supinfogame *technical artists* af die geregeld internationale prijzen winnen. Ook wie in Kortrijk zonder kleerscheuren de opleiding beëindigt, vindt gegarandeerd werk. Een derde komt terecht bij een gamebedrijf, een derde maakt

étaient cantonnées dans l'animation 2D et dans l'univers artistique traditionnel. Les rares entreprises de jeux vidéo de Flandre avaient dans leurs effectifs davantage de collaborateurs étrangers que de Belges parce que personne ici ne sortait des études avec les compétences requises. Howest comblait donc ce trou dans le marché de la formation. Et ce fut immédiatement un coup dans le mille. »

Aujourd'hui, cinq cents étudiants suivent le cursus Digital Arts & Entertainment. Comme l'industrie du jeu vidéo est très internationale, un cursus en anglais est également proposé depuis quelques années. Il attire des étudiants de quinze pays vers les studios de création courtraisiens.

Contrairement à Supinfogame, l'enseignement du jeu vidéo ne dure que trois ans à Howest et il est sanctionné par une licence. Rik Leenknecht : « C'est vraiment trop court pour tout assimiler. Cela rend la formation très lourde. La première année, le taux de réussite est d'à peine un sur cinq. Seuls réussissent à passer les étudiants très motivés et talentueux. Nous préparons en ce moment une formation de niveau master, afin de pouvoir étendre les matières enseignées. »

Digital Arts & Entertainment forme, tout comme Supinfogame, des *technical artists* qui remportent régulièrement des prix internationaux. Celui qui termine sans accroc sa formation à Courtrai trouve aussi,

visual effects voor postproductie in de audiovisuele industrie en nog een derde is aan de slag in andere of aanverwante bedrijfstakken, zoals reclame, communicatie, architectuur of productdesign waar ook 3D aan te pas komt.

Games voor KMO's

Vergeleken met Nord-Pas-de-Calais heeft Vlaanderen weinig

potentieel voor de grote gamestudio's, stelt Rik Leenknecht onomwonden. Als voornaamste redenen vermeldt hij de zeer arbeidsintensieve sector, de hoge loonkosten en de afwezigheid van fiscaal gunstige regelingen voor de Vlaamse gamesindustrie. "Puur financieel zou je als buitenlandse investeerder dom moeten zijn als je jouw geld zou stoppen in een gamestudio in Kortrijk in plaats van in Rijsel."



Ontwerp/Dessin: Wannas Van Sprange

à coup sûr, du travail. Un tiers des sortants entre directement dans une entreprise de jeux vidéo, un tiers réalise des *visual effects* pour la postproduction dans l'industrie audiovisuelle et le dernier tiers est employé dans d'autres branches d'activités connexes comme la publicité, la communication, l'architecture ou le design de produits, où l'on a besoin aussi de la 3D.

Des jeux vidéo pour les PME

En comparaison avec le Nord-Pas-de-Calais, la Flandre offre peu de potentiel pour les grands studios de création de jeux vidéo, affirme Rik Leenknecht sans détours. Comme raisons principales, il mentionne un secteur à très haut coefficient de travail, les coûts salariaux importants et l'absence d'une incitation fiscale pour l'industrie flamande du jeu vidéo. « D'un point

Leenknecht gelooft dat de toekomst van games in Vlaanderen niet ligt in de entertainmentindustrie, maar in de toepassing van gametechnologie in andere domeinen, vooral voor KMO's. "Wekelijks kloppen bedrijven en organisaties aan met de vraag 3D toe te passen bij simulaties voor trainingsdoeleinden, *virtual augmented reality* of *e-health*. Zo hebben we in West-Vlaanderen veel productienijverheid. Deze bedrijven bezitten allemaal 3D-tekeningen in hun CAD-pakketten. Je zou daar interactieve visualisaties van kunnen maken die bedrijven in staat stellen met hun klanten een virtuele rondleiding te maken in een installatie. Je kunt aan knopjes draaien zonder je vuil te maken."

de vue purement financier, il faudrait qu'un investisseur étranger soit fou pour mettre son argent dans un studio de création de jeux vidéo à Courtrai plutôt qu'à Lille. »

Leenknecht croit que l'avenir des jeux vidéo en Flandre ne réside pas dans l'industrie du divertissement, mais dans l'application de leur technologie à d'autres domaines, principalement pour les PME. « Toutes les semaines, des entreprises et des organisations se présentent qui demandent à appliquer la technologie 3D à des simulations d'entraînement, de *virtual augmented reality* ou d'*e-health*. En effet, nous avons en Flandre-Occidentale beaucoup d'industries de production. Ces entreprises

Vorig jaar ontstond in de schoot van Digital Arts & Entertainment een onderzoeksgroep die focust op *e-health*. Er wordt onderzocht wat de meerwaarde kan zijn van interactieve 3D in de medische wereld. Zo wordt nu een virtuele applicatie gemaakt die ons in staat stelt ons in te leven in de wereld van een autistisch kind. Die ervaring moet meer inzicht en uiteindelijk begrip opleveren om autistische kinderen beter te kunnen begeleiden.

De Hogeschool West-Vlaanderen heeft ambitieuze plannen met haar game-opleiding. Die verhuisde in juni 2013 naar The Level in Kortrijk, een gloednieuw competentiecentrum voor interactieve 3D,

possèdent toutes des modules de dessin en 3D dans leurs progiciels de CAO. On pourrait, à partir de là, réaliser des visualisations interactives qui permettent aux entreprises de faire avec leurs clients une visite guidée virtuelle dans une installation. On pourrait tourner les boutons sans se salir. »

L'année dernière est né, au sein de Digital Arts & Entertainment, un groupe de recherche focalisé sur l'*e-health*. On étudie quelle peut être dans le domaine médical la plus-value apportée par la 3D interactive. C'est ainsi qu'on réalise actuellement une application virtuelle qui nous permet de nous immiscer dans le monde d'un enfant autiste. Cette expérience doit



met state-of-the-artstudios en een incubator voor starters, onderzoekscellen en bedrijfjes uit de sector. De belangrijkste opdracht van The Level is bedrijven stimuleren, informeren en begeleiden bij het gebruik van 3D-technologie.

“Omdat er weinig mensen mee bezig zijn, is er nog altijd een groot gebrek aan kennis over games en 3D-technologie in Vlaanderen. Wij willen daar verandering in brengen”, zegt Leenknecht strijdvaardig. “Vlamingen moeten leren beseffen dat een game een medium is als een ander. Bedrijven geven met plezier veel geld uit aan een promofilm, maar schrikken van de kostprijs van een game of interactieve visualisatie.

Ze beseffen niet hoe arbeidsintensief de ontwikkeling ervan is.”

Met dergelijke initiatieven vanuit het onderwijs moet de gamesindustrie in Vlaanderen een stimulans krijgen. Want vergeleken met Noord-Frankrijk hinkt de regio sterk achterop. Er is maar een twintigtal gamebedrijven actief die samen een omzetcijfer realiseren dat nauwelijks een rimpel veroorzaakt in de Vlaamse statistieken. Alleen Visual Impact uit Aalst, Neopica en vooral Larian Studios uit Gent spelen mee op het internationale veld. De andere bedrijven, waarvan de meeste verenigd zijn in de kersverse Flemish Game Associaton, zijn veel jonger en vaak

en apporter une meilleure notion et par conséquent une meilleure compréhension pour pouvoir mieux accompagner les enfants autistes.

L'École supérieure de Flandre-Occidentale a des projets ambitieux pour sa formation aux jeux vidéo. En juin dernier, elle s'installait dans les locaux de « The Level » à Courtrai, un pôle de compétences flambant neuf pour la 3D interactive, avec des studios ultramodernes et un incubateur de start-up, des cellules de recherche et des microentreprises du secteur. La mission majeure de The Level est de stimuler, d'informer et d'accompagner les entreprises pour l'utilisation de la technologie 3D.

moyens humains qui lui sont consacrés, il existe toujours un important déficit de connaissance dans le domaine de la technologie des jeux et de la 3D en Flandre. Nous voulons y remédier », déclare Leenknecht, combatif. « Les Flamands doivent se faire à l'idée que le jeu vidéo est un média comme un autre. Des entreprises investissent volontiers des sommes importantes dans un film de promotion, mais elles ont peur du prix de revient d'un jeu vidéo ou de la visualisation interactive. Elles ne réalisent pas les moyens humains que nécessite leur développement. »

L'industrie du jeu vidéo en Flandre doit recevoir des coups de pouce avec de

niet groter dan eenmanszaken.

Maar hoe klein ook, de games-industrie zal de komende jaren alleen maar aan belang winnen in Vlaanderen, met Kortrijk als belangrijkste broedplaats van talent. Opvallend is wel dat de sector bijzonder lang heeft moeten wachten op erkenning van de overheid. Vlaamse starters kregen de voorbije jaren enkel steun via drie *business incubators*. In 2009 investeerde Patricia Ceysens, de toenmalige minister van Innovatie, 750.000 euro in de GameHUB op de C-Minesite in Genk, de Gaming Incubator Creative Minds in Leuven en in 3D Square, het interactief 3D competentiecentrum van Howest, in Kortrijk. Maar de sector durfde

de champagnefles pas eind 2012 te ontkurken toen de Vlaamse regering 750.000 euro steun aankondigde voor de productie van games. Binnen het Vlaams Audiovisueel Fonds is daarvoor een Gamefonds opgericht. Het initiatief kwam van minister van Media Ingrid Lieten en minister van Onderwijs Pascal Smet die pleiten voor een “performante” gamesindustrie in Vlaanderen.

Groeiende samenwerking

Howest in Kortrijk en

Supinfogame in Valenciennes, beide hogescholen scoren elk in eigen land als pioniers van het game-onderwijs. Ze liggen binnen de grote Eurometropool Lille-Kortrijk-Tournai

telles initiatives venant de l'enseignement. Car en comparaison avec le nord de la France, la région est très en retard. Il n'y a guère qu'une vingtaine d'entreprises de jeux vidéo en activité réalisant, à elles toutes, un chiffre d'affaires qui représente à peine une décimale dans les statistiques flamandes. Seules Visual Impact à Alost, Neopica et surtout Larian Studios à Gand jouent un rôle au plan international. Les autres entreprises, dont la plupart sont affiliées à la toute nouvelle Flemish Game Association, sont beaucoup plus récentes et ne sont souvent que des entreprises individuelles.

Mais, si réduite soit-elle, l'industrie du jeu vidéo ne fera que gagner en importance dans les

années à venir, avec Courtrai comme principal lieu d'incubation de talents. Ce qui est étonnant, c'est que le secteur ait dû attendre si longtemps la reconnaissance des pouvoirs publics. Les entreprises « start-up » flamandes n'ont reçu de soutien, au cours des années passées, que par le truchement de trois incubateurs d'entreprises. En 2009, Patricia Ceysens, alors ministre de l'Innovation, investit 750 000 euros dans le GameHUB sur le site du C-Mine de Genk, dans l'incubateur de jeux Creative Minds à Louvain et dans 3D Square, le centre de compétences 3D interactif de Howest, à Courtrai. Mais ce n'est qu'à la fin de 2012 que le secteur se risqua à déboucher le champagne, quand le gouvernement flamand

op nog geen uur rijden van elkaar en toch werken ze niet samen, terwijl ze wel partners hebben aan de andere kant van de wereld. Eenzelfde vaststelling kan je maken bij gamebedrijven in de grensstreek. “We willen onze studenten een internationale

ervaring geven”, zegt Laure Casalini van Supinfogame. “Zeventig kilometer verder de grens over is niet zo aantrekkelijk.” Rik Leenknecht van Howest kaatst de bal terug. “Ik vrees dat onze studenten Noord-Frankrijk links laten liggen omdat de regio



The Level in Kortrijk—Architecten Van de Kerckhove / The Level à Courtrai—Architectes Van de Kerckhove (Foto/Photo Julien Lanoo)

annonça un soutien de 750 000 euros à la production de jeux. À l’intérieur du Fonds audiovisuel flamand (VAF) un fonds spécial pour les jeux a été créé à cette fin. L’initiative est venue de la ministre des Médias, Ingrid Lieten, et du ministre de l’Éducation, Pascal Smet, qui plaident pour

une industrie du jeu « performante » en Flandre.

Une collaboration croissante

Howest à Courtrai et Supinfogame à Valenciennes, toutes deux écoles supérieures, font, chacune dans son pays, figure de pionnières de

nog altijd een grauw imago heeft. Bovendien wordt daar nauwelijks Engels gesproken.” Toch benadrukken beide scholen dat de wil aanwezig is om samen te werken. Alleen is nog niet duidelijk hoe.

Een flinke stimulans om al wie professioneel met games bezig is in de grensstreek te laten samenwerken, komt van Tandem. Dit jonge Interreg-project maakt West-Vlaamse en Noord-Franse bedrijven en kenniscentra warm om hun krachten te bundelen en samen competenties te ontwikkelen.

Een eerste grensoverschrijdende samenwerking kwam er in maart 2012, toen drie gamestudenten van Howest deelnamen aan “Le Marathon

de l’anim” in Tourcoing en Rijsel. Drie dagen lang maakten elf teams van verschillende Europese animatiescholen een gezamenlijke animatiefilm.

Tandem ligt ook aan de basis van een sterk partnerschap tussen Howest en Pôle Images dat al leidde tot tweerichtingsverkeer uit beide regio’s. Het Art Game weekend in Tourcoing is daar een mooi voorbeeld van. Vlaamse en Franse studenten en ondernemingen werkten een weekend samen aan een game dat ze nadien voorstelden aan een professionele jury uit beide landen.

Spelers uit het game-onderwijs en bedrijfsleven kwamen vorig jaar dankzij Tandem geregeld bij elkaar over de vloer. Ze waren aanwezig op elkaars

l’enseignement du jeu vidéo. Elles sont situées à l’intérieur de la grande Eurométropole Lille-Kortrijk-Tournai, à moins d’une heure de trajet l’une de l’autre et pourtant elles ne collaborent pas, alors qu’elles entretiennent des partenariats de l’autre côté du monde. On peut faire le même constat en ce qui concerne les entreprises de jeux vidéo de la zone frontalière. « Nous voulons donner à nos étudiants une expérience internationale », dit Laure Casalini de Supinfogame. « Aller à soixante-dix kilomètres de l’autre côté de la frontière, ce n’est pas tellement attrayant. » Rik Leenknecht de Howest renvoie la balle. « Je crains que nos étudiants ne boudent le nord de la France parce que la région possède

encore une image grisâtre. De plus, on n’y parle guère l’anglais. » Pourtant les deux écoles soulignent que la volonté de collaborer existe. Mais on ne sait pas encore trop bien comment.

Un encouragement considérable à la collaboration pour tous ceux qui se consacrent professionnellement aux jeux vidéo dans la région frontalière vient de Tandem. Ce récent projet Interreg incite les entreprises et les centres d’expertise de Flandre-Occidentale et du nord de la France à conjuguer leurs forces et à développer des compétences en commun.

Une première collaboration transfrontalière est intervenue en mars 2012, quand trois étudiants du département jeux de Howest participèrent au

evenement voor afstudeeropdrachten (Talent Factory en Cas d'écoles), gaven presentaties op dezelfde multimediateurs (Multi-Mania) en brachten bedrijfsbezoeken.

Het zijn allemaal inspirerende initiatieven waarmee Nord-Pas-de-Calais en West-Vlaanderen aangeven dat ze een voortrekkersrol willen spelen in de creatieve industrie van hun land. Of hoe van oudsher sterk geïndustrialiseerde regio's dankzij games de spelregels van hun eigen toekomst herschrijven. ■

www.ankama-group.com/fr
www.plaine-images.fr
www.supinfocom.fr
www.howest.be

Marathon de l'anim' à Tourcoing et à Lille. Durant trois jours, onze équipes issues de différentes écoles d'animation européennes réalisèrent un film d'animation collectif.

Tandem est aussi à l'origine d'un partenariat fort entre Howest et Pôle Images qui a déjà conduit à des échanges réciproques dans les deux régions. L'organisation de l'Artgame weekend à Tourcoing en est un bel exemple. Durant un week-end, des étudiants et des entreprises de Flandre et de France travaillèrent ensemble sur un jeu soumis ensuite à un jury de professionnels des deux pays.

Des joueurs issus des établissements d'enseignement et des entreprises se sont fréquentés

régulièrement l'année dernière grâce à Tandem. Ils ont assisté aux présentations de mémoires de fin d'études les uns des autres (Talent Factory et Cas d'écoles), ont participé activement aux mêmes salons multimédias (Multi-Mania) et accompli ensemble des visites d'entreprises.

Ce sont des initiatives enthousiasmantes avec lesquelles les régions du Nord-Pas-de-Calais et de la Flandre-Occidentale signalent qu'elles entendent jouer un rôle de pionnières dans l'industrie de la création de leur pays. Ou comment réécrire, grâce aux jeux vidéo, les règles du jeu relatives à l'avenir de régions de longue date fortement industrialisées. ■