

# Jalons pour une histoire du jeu vidéo en Belgique

Björn-Olav DOZO

Université de Liège/Liège Game Lab

## 1. INTRODUCTION

L'histoire du jeu vidéo a été dominée jusqu'à la fin des années 2000 par deux points de vue, liés aux personnes (journalistes ou chercheurs) qui l'ont écrite : un regard américain sur une histoire américano-centrée et un regard occidental sur la production japonaise, principalement sous l'angle de l'importation (voir notamment Herman 1994 ; Herz 1997 ; Van Burnham 2001 ; Kent 2001 ; Wolf 2007 et 2012 ; Blanchet 2010 ; Donovan 2010 ; Ichbiah 2011 ; Audureau 2014).

Pourtant, au cours des années 2010, de multiples initiatives émanant de différents pays sont apparues pour ébranler et remettre en question ce récit historique trop établi. La sortie de l'ouvrage de Blanchet et Montagnon en 2020 sur l'histoire du jeu vidéo en France illustre parfaitement ce point : il est inconcevable, si l'on veut comprendre l'émergence d'un produit culturel, de limiter son histoire à ses réussites commerciales. Or, au-delà de ce modèle hégémonique, le développement du jeu vidéo, dans toutes ses composantes (commerciales, amateurs, éducatives, associatives), peut être décrit sur un modèle alternatif, réticulaire et international, multipliant les nœuds et les connexions entre ces nœuds. Ce modèle permet de mettre en avant une série d'acteurs méconnus et de donner à voir des structures parfois assez improbables (on pense à l'importance du réseau européen de l'énergie atomique lors de la préhistoire du jeu vidéo par exemple).

Le travail a déjà commencé dans d'autres pays : Jaroslav Švelch, avec son livre *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games* (2018), a mis en exergue d'autres logiques historiographiques pour souligner l'existence et les spécificités du jeu vidéo durant la fin de la Guerre froide du côté communiste. Un intérêt prégnant pour ces histoires locales et non hégémoniques

s'impose dans les principaux centres et réseaux de recherche en *game studies* : le livre édité par Mark J.P. Wolf, *Video Games Around the World* (2015), fonctionnant comme une encyclopédie des histoires locales du jeu vidéo, l'illustre bien. Fait cependant révélateur : il ne comprend pas d'entrée pour la Belgique...

L'histoire du jeu vidéo en Belgique est une trame trouée de mille parts, où surgissent des îlots de connaissance rattachés à l'expérience personnelle de celles et ceux qui l'ont vécue. Elle reste néanmoins suffisamment peu élaborée pour que certains évaluateurs de subsides de recherche s'interrogent sur sa simple existence. Ce sont ces différents îlots qui seront présentés ici, en cabotant de rivage en rivage, sans pouvoir cartographier chaque île, mais en traçant un cap convergeant vers une forme de chronologie. Ce cap suit une route précise, qui semble propre à cette histoire, spécifique à cet espace géo-historique : l'histoire du jeu vidéo en Belgique, en première hypothèse, lie inextricablement expérimentation matérielle et logicielle. Chaque étape du parcours que je propose suggère une articulation forte entre un matériel bizarre, hirsute, et une exploitation unique de ce matériel pour voir ce qu'il peut en sortir.

Les différents jalons proposés dans la suite de ce texte correspondent à autant de moments repérables. Cependant, il ne constitue pas encore une histoire : plutôt des balises pour un travail collectif à venir.

## 2. ÉTUDE

### 2.1. *Préhistoire*

Les premiers gros équipements informatiques en Belgique ont fait l'objet de travaux assez récents, en particulier ceux de Marie d'Udekem-Gevers, professeure aux facultés universitaires Notre-Dame de la Paix à Namur. Elle a publié en 2011 un travail de synthèse sur *La Machine mathématique IRSIA-FNRS (1946–1962)*, travail original et isolé, qui inscrit ses résultats dans l'histoire générale de l'automatisation ayant abouti à l'ordinateur. Aucune trace, dans cette monographie, d'une activité ludique : au contraire, la machine semble exclusivement dédiée au calcul scientifique et militaire. Pourtant, on se prête à imaginer des parallèles potentiels entre « l'écosystème *hacker* » que Triclot (2010) décrit comme étant à l'origine des premières applications de jeux aux États-Unis<sup>1</sup> et le développement de machines informatiques en

---

1. Sur ces questions, voir aussi l'ouvrage de Damien Djaouti (2019), *Préhistoire du jeu vidéo*, Houdan, Pix'n Love éditions.

Belgique... il aurait sans doute fallu un profil comme le Français Paul Braffort, mathématicien intéressé par l'intelligence artificielle et « premier homme du jeu vidéo français » pour Blanchet et Montagnon (2020, p. 34 et sv.). Or Braffort est passé par Bruxelles : il explique dans une interview de 2014 qu'il a d'abord intégré Euratom à Bruxelles, où se situait le siège, « ensuite à Ispra, en Italie, où se trouvait le grand centre de recherche » (Braffort cité par Blanchet et Montagnon, 2020, p. 35). La piste d'un espace ludique au sein de ces projets de calculateurs scientifiques mériterait une réelle enquête approfondie.

Autre piste à explorer : les machines d'amusement au sein des bars et cafés. Dans le magazine pour professionnels de l'industrie musicale *Cash Box*<sup>2</sup> du 6 juillet 1968, on retrouve, à la page 10 de la troisième section intitulée « *Coin Machine & Vending Section* », une publicité d'une demi-page pour la B.A.C. (« *Belgian Amusement Company* »), entreprise basée à Anvers (Lange Leemstraat 187). Celle-ci se présente comme le distributeur exclusif de Sega et Midway (à l'époque, pour les jeux de café et machines à sous) et illustre sa publicité de deux photos de « *two of the modern, well equipped Arcade Centres of the Belgian Amusement Company in Belgium* ». Cette piste permettrait de retracer l'importation des premières bornes d'arcade en Belgique, en lien avec les États-Unis (Midway) et le Japon (Sega)<sup>3</sup>. Il n'existe pas, à notre connaissance, de travail sur l'arcade en Belgique.

## 2.2. L'émergence de la micro-informatique : le cas du DAI

Pierre-Yves Hurel a lancé un chantier de recherche important sur l'émergence de la micro-informatique en Belgique. Il a ainsi repéré une machine, le DAI, produite en Belgique et quasi-oubliée, sauf de quelques amateurs qui ont conservé un attachement profond pour le potentiel de ce micro-ordinateur aux capacités graphiques avancées pour son temps. Le prototype a été créé par Data Application International (DAI), basé près de Bruxelles, en 1977, pour le compte de Texas Instrument. Il utilise un processeur Intel 8080a 8 bits à 2 MHz et dispose de différents périphériques notables (coprocesseur mathématique AMD 9511, lecteur de cassettes digitales Memocom,

---

2. Magazine publié de juillet 1942 à novembre 1996. Archives disponibles à l'adresse : <https://worldradiohistory.com/Archive-All-Music/Cash-Box-Magazine.htm>. Consulté le 4 février 2023. Merci à Pierre-Yves Hurel pour le repérage.

3. Les deux sociétés entretiennent d'ailleurs des liens importants. Pour plus de détails, voir : [https://segaretro.org/Midway\\_Games](https://segaretro.org/Midway_Games). Consulté le 4 février 2023.

imprimante, bras robotique, etc.). Hurel explique son dépouillement du magazine *Tilt* de 1982 à 1984, en quête d'informations sur le DAI :

Je cueille au final un total de 16 articles et 4 petites annonces (23 pages au total), ce qui est extrêmement peu et confirme que le DAI n'a jamais été « populaire », et encore moins dans le domaine vidéoludique en particulier. (Hurel, 2020)

En revanche, ce micro-ordinateur belge fut soutenu par une communauté de passionnés. Hurel explique en conférence (Hurel, 2021) que, bien que la machine disposait d'une assez petite bibliothèque de logiciels et d'un soutien très limité de la part des structures commerciales, une série de clubs d'amateurs ont vu le jour et ont développé leurs propres logiciels (y compris des jeux). Son impact ne s'est pas arrêté là, puisque lorsque les communautés DAI se sont dissoutes (dans la deuxième moitié des années 1980), certains membres ont formé d'autres groupes d'amateurs sur d'autres machines (Atari, MSX, etc.). On peut donc voir dans le DAI et sa communauté une sorte de matrice fonctionnelle de la manière dont les développeurs se structurent en Belgique, en créant des lieux de rencontre et de sociabilité (privés ou semi-publics) autour de leurs machines de prédilection.

### 2.3. *Art & Magic, de l'Amiga à l'arcade*

En Wallonie, l'un des premiers studios qui connaîtront du succès est Art & Magic, créé par Yves Grolet, Franck Sauer, Yann Robert et Marc Albinet. Le jeu *Agony*, édité par Psygnosis sur Amiga en 1992, leur permit d'obtenir une belle reconnaissance. Pix'n Love résume la fondation du studio, qui prolonge cette idée de communautés de passionnés autour d'une machine :

Tout commence en 1987, lorsque Yves Grolet et Franck Sauer se rencontrent afin de développer NO (*Never Outside*), un jeu d'aventure graphique pour Commodore 64. Un peu plus tard, le duo accueille le graphiste Marc Albinet pour mener à bien l'avancement d'*Iron Lord*, toujours sur Commodore 64. Enfin, le staff s'enrichit du programmeur Yann Robert pour développer le jeu *Unreal* sur Amiga, sous le label Ordilogic System. En 1992, l'équipe prend enfin la dénomination Art & Magic et se concentre sur la réalisation d'*Agony* pendant le service militaire de Yann Robert. À cette même date, alors que Marc Albinet quitte le quatuor, le trio restant décide de centrer son activité sur le marché de l'arcade, en partenariat avec la société de micro-électronique Deltatec. (Cubizolle, déc. 2009, p. 47)

Voulant explorer un hardware avec plus de potentiel expressif, ils se dirigent vers l'arcade, en collaboration avec Deltatec dont ils partagent les

locaux à Liège, pour leurs titres suivants : *Ultimate Tennis* en 1993, *Stone Ball*, *Cheese Chase* et *Western Shooting* en 1994. Mais l'obsolescence de la technologie et l'état du marché de l'arcade vont pousser le studio vers d'autres horizons. Quatre numéros de la revue *Pix'n Love*<sup>4</sup> s'intéressent au destin de ce studio matriciel, qui va avoir une importance cruciale dans la construction de l'écosystème vidéoludique wallon : ils fonderont ensemble Appeal, qui crée *Outcast* en 1999. La société fait faillite en 2002, alors que l'équipe travaillait notamment sur *Outcast 2* et sur une adaptation de *Tintin*. Grolet avait déjà quitté la société en 2001. Par la suite, Grolet va fonder Elsewhere Entertainment (2001–2008), qui rejoindra le groupe 10tacle en 2005. 10tacle a notamment travaillé sur un jeu prometteur au moteur 3D développé en interne, *Totems*<sup>5</sup>, dont le projet ne survivra pas à la faillite de la société en 2008. Franck Sauer et Yann Robert établissent Fresh3D en 2004 et créent eux aussi un moteur 3D, qui sera utilisé notamment pour des jeux Kinect. Les trois fondateurs originels relancent Appeal Studios en 2015, après la publication de *Outcast 1.1* en 2014 chez Fresh3D et avec un projet de remake de leur jeu de cœur. Malgré l'échec de son financement participatif en 2014, *Outcast: Second Contact* sort en 2017. Appeal Studios est racheté par THQ Nordic en 2021, pour soutenir le lancement de *Outcast 2* prévu en 2023. En parallèle, Sauer est enseignant à la haute école Albert Jacquard (HEAJ) à Namur, qui propose des cursus jeu vidéo réputés en Belgique francophone (en Flandre, le pendant de la HEAJ est Howest, la haute école de Flandre occidentale).

#### 2.4. L'effervescence du PC à la fin des années 1990 et au début des années 2000 : imaginer le futur en 3D

*Outcast* (Appeal Studios, 1999) constitue une démonstration technique de haut vol : le jeu est salué par la critique au moment de sa sortie pour ses qualités graphiques, musicales et narratives. Il n'utilise pas de carte dédiée à l'accélération matérielle des calculs 3D (comme la 3dFX), mais mobilise les instructions MMX lancées en 1997 par Intel. Ce jeu d'instructions, que les départements marketing placeront sous le signe du développement du

- 
4. CUBIZOLLE E., « La Naissance d'Agony », in *Pix'n Love*, n° 8, 20 juin 2009, p. 62–69, avec une interview de Marc Albinet et d'Yves Grolet; CUBIZOLLE E., « *Ultimate Tennis* (interview de Franck Sauer) », in *Pix'n Love*, n° 10, 28 décembre 2009, p. 44–51; CUBIZOLLE E., « *Stone Ball* (interview de Franck Sauer) », in *Pix'n Love*, n° 12, 4 mai 2010, p. 58–65; CUBIZOLLE E., « *Cheese Chase* (interview de Franck Sauer) », in *Pix'n Love*, n° 13, 4 juillet 2010, p. 34–39.
  5. Voir une vidéo du prototype à cette adresse : <https://youtu.be/vK1DdjuoG7o>.

multimédia sur PC (notamment par son nom, MultiMedia eXtension), participe à la course à la vitesse et à l'optimisation qui existe entre les fondeurs (en particulier Intel et AMD, mais aussi Cyrix). Utiliser ces instructions en 1999 représente un choix technologique audacieux et original, en particulier pour un jeu en 3D : ne pas recourir aux cartes d'accélération matérielle correspond à une option qui n'est pas dominante dans le paysage du jeu PC 3D de l'époque. On retrouve l'esprit spécifique d'expérimentation matérielle de la période précédente, correspondant à notre hypothèse traversant cette histoire du jeu vidéo en Belgique. Mais leur choix se paie au prix fort, littéralement : peu de joueurs ont la possibilité d'investir dans des processeurs puissants à même de faire tourner le jeu de manière optimale. Pour cette raison, *Outcast* reste un jeu dont beaucoup de joueurs ont entendu parler mais rares sont ceux qui en ont profité à l'époque dans de bonnes conditions matérielles (malgré les 400 000 exemplaires qui auraient été vendus). Les versions successives (*1.1* en 2014 et *Outcast: Second Contact* en 2017) ont participé à la mythologie créée autour du jeu, permettant à ceux qui n'avaient pu y accéder au moment de sa sortie de rattraper ce qui est souvent présenté comme un précurseur.

En Flandre, un développeur bien connu émerge à l'époque : Larian Studios est créé en 1996. Responsable du développement de la série de jeux vidéo de rôle *Divinity* (*Divine Divinity*, 2002; *Beyond Divinity*, 2004; *Divinity II: Ego Draconis*, 2009; l'extension *Divinity II: Flames of Vengeance*, 2010; le jeu de rôle et jeu de stratégie en temps réel *Divinity: Dragon Commander*, 2013; *Divinity: Original Sin*, 2014 et le dernier en date, qui est aussi celui qui a eu le plus grand succès, *Divinity: Original Sin 2*, publié en 2017). Les premiers jeux de la série étaient en 3D isométrique, et si *Divinity II* passe à une vue à la troisième personne, la série renoue avec un point de vue proche de la 3D isométrique dès *Original Sin*. Les deux *Original Sin* ont été financés et promus par une campagne de financement participatif Kickstarter, ce qui montre l'attachement d'une importante communauté à cette série : elle fut d'une part un jalon important du jeu de rôle/action du tournant des années 2000 et d'autre part, elle participa à la vague de renouveau du genre à partir de 2014 (dans la mouvance, par exemple, de *Wasteland 2*, inXile, 2014).

Le jeu PC occupe une place privilégiée dans l'écosystème belge : les jeux développés sortent généralement en première intention sur cette plateforme. Sans doute est-ce dû au fait que les coûts de distribution y sont moindres, surtout depuis la dématérialisation des ventes. Au niveau des studios de développement stables, on peut citer notamment Fishing Cactus, à Mons, qui a

créé notamment *Epistory* en 2016, ou encore *Abrakam*, à Liège, et son jeu *Faeria* sorti en 2017.

### **2.5. Motion gaming : la concurrence asiatique de Microsoft passe par Bruxelles**

Le développement pour consoles existe cependant aussi en Belgique. Certains studios belges ont servi de sous-traitants pour des adaptations de licences sur consoles, dans le but de faire vivre ces studios en attendant de développer et de vendre leur propre propriété intellectuelle. Fishing Cactus, par exemple, est passé par là, en développant notamment *Survivor: Heroes (Koh-Lanta : le Choc des héros* en français) pour le compte de Bigben Interactive SA en 2014, sur Nintendo 3DS. Appeal a aussi adapté diverses franchises pour des projets de commande (*Qui veut gagner des millions*, 2020; *Fort Boyard*, 2019).

Mais les fabricants de consoles s'intéressent aussi à l'expérimentation *hardware* belge. Ainsi de Sony, qui achète SoftKinetic en 2015. Cette société, née en 2007, travaille au départ sur un logiciel (iisu, *Interface is you*) permettant de reconnaître les mouvements du corps captés par les différentes caméras 3D disponibles sur le marché (Mesa, Primesense, Canesta, Panasonic, etc.). Elle fusionne ensuite en 2010 avec Optrima, spin-off de la VUB (Vrije Universiteit Brussel, université libre flamande à Bruxelles), qui a développé un capteur permettant de capturer les mouvements en tenant compte de la profondeur, donc en trois dimensions. Ce système se rapproche du Kinect de Microsoft, sortie en novembre 2010.

La Wii et, dans une moindre mesure, le Kinect, popularisent entre 2007 et 2012 la vague du « *motion gaming* ». Avant son rachat par Sony, SoftKinetic engage donc des développeurs de jeux pour montrer tout le potentiel de sa propre technologie. Lors d'un entretien, Joffrey Legrand, qui travaille actuellement pour Sony Depthensing Solutions comme *Senior Proof of Concept Producer*, et qui a été, de 2008 à 2013, *Lead Game Designer* au sein de SoftKinetic, nous a expliqué son travail à l'époque. L'objectif était de créer des jeux utilisant le matériel spécifique de la société, afin d'explorer en profondeur ce que la technologie pouvait apporter à l'industrie du jeu et de montrer le potentiel technologique à de futurs investisseurs. Il existe donc de nombreux exemples de jeux en *motion gaming* développés en Belgique, mobilisant un *hardware* extrêmement novateur, mais qui n'ont finalement jamais dépassé le stade de prototypes. Si certains jeux sortis sur PlayStation 4 (comme *Just Dance* d'Ubisoft, ou *Monster of the Deep: Final Fantasy XV* de SquareEnix) intègrent la bibliothèque de reconnaissance de mouvements

créée par SoftKinetic, Sony, en rachetant l'entreprise, n'a pas poussé plus loin le développement de jeux fondés sur le mouvement du corps : ils ont profité de la diversification du marché pour ce type de senseur pour investir la photographie sur smartphone, la réalité virtuelle, la voiture autonome ou les drones. Bref, la vague du *motion gaming* des années 2010 étant passée, le savoir-faire belge en matière de senseur 3D a été mis à profit dans d'autres domaines. Il reste quelque part dans les archives de la société une série de prototypes de jeux qui ne verront jamais le jour.

## 2.6. *Virtuel et jeu : espaces et jeux dédiés*

Un autre type de lieu a produit des jeux spécifiques qui ne seront jamais diffusés à grande échelle : les sociétés qui développent des salles de jeux en réalité virtuelle. La Belgique en compte plusieurs : rien qu'en Wallonie, on peut citer celles de Mouscron (Virtual Park), Spy (Terragame), Liège (One Reality, The VEX, et jusqu'en 2022, Hollloh) et Louvain-la-Neuve (The VEX). Terragame à Spy fut sans doute la première salle à ouvrir en Belgique<sup>6</sup>, en 2017. Elle propose une expérience collective en réalité virtuelle, durant laquelle chaque personne embarquant un PC dans un sac à dos, avec un casque VR sur le nez, peut vivre une aventure tant virtuelle que physique, grâce à un espace dédié de 600 mètres carrés qui permet de se déplacer réellement.

Les jeux développés pour ces centres se démarquent de ceux disponibles pour un usage domestique grand public. Ils sont spécialement adaptés aux besoins spécifiques d'un jeu à plusieurs dans un vaste espace physique partagé. Au départ, les jeux de Terragame ont été développés à Lyon, en France. Mais les ajustements réguliers nécessaires au bon fonctionnement et au développement des jeux ont poussé l'entreprise à internaliser le développement en Belgique. Il s'agit donc, encore une fois, d'une expérimentation logicielle fondée sur un *hardware* (et un espace d'utilisation) spécifique.

Dans le même esprit de développement *ad hoc*, il faut aussi mentionner les sociétés belges spécialisées dans la création d'événements interactifs dans des musées, des parcs d'attraction, ou lors de festivals. Citons le travail de médiation de Vigo (Namur) à l'Euro Space Center en matière d'expériences virtuelles liées à l'exploration de l'espace, ou à celui de Superbe (Namur) lors des festivités de « Mons, Capitale européenne de la culture », ou encore pour le festival *Métamorphoses* à Liège en 2017, durant lequel ils ont conçu des

---

6. Depuis, trois autres centres ont ouvert, à Tournai, à Waterloo et à Corbeil dans l'Essonne en France.



bornes d'arcade géantes reprenant les classiques du jeu vidéo, comme *Donkey Kong*, en utilisant des contrôleurs immenses et des façades de maisons comme écrans de jeu. On pourrait aussi signaler les *mappings* vidéo interactifs de Dirty Monitor (Charleroi) ou les développements pour parcs d'attraction d'Alterface (Mont-Saint-Guibert).

## 2.7. Médias et lieux spécialisés

Si ce parcours a surtout insisté sur le pôle production de jeux vidéo, il faudrait également explorer le pôle réception des jeux, pour observer l'ancrage des pratiques réelles. Deux pistes peuvent être dégagées. D'une part, il faudrait étudier les médias spécialisés en jeux vidéo (magazines, émissions télévisées et radiophoniques) et d'autre part, investiguer les lieux de sociabilité des joueurs et/ou des développeurs. Sur ces lieux spécialisés, on peut pointer ce qui peut être considéré comme une spécificité de la Belgique : une grande porosité entre les professionnels et les amateurs à vocation professionnelle. Des lieux comme le Brotaru à Bruxelles (sur un concept importé du Japon par Andrea Di Stefano en 2014), les *Apéros du jeu vidéo* à Liège ou le *Meet and Build* à Charleroi ont tous joué un rôle structurant de la communauté de développeurs ou d'apprentis-développeurs, en permettant la circulation d'informations, la diffusion de bonnes pratiques et le soutien mutuel en vue de fédérer l'écosystème dans un contexte convivial. Les organismes comme la FLEGA (créée en 2013), la WALGA (2015) et Games.brussels jouent également un rôle important en termes de relais vers le monde politique et de participation au développement de l'écosystème belge. Un autre élément repérable est la grande mixité des rôles au sein de cet écosystème : par exemple, Bruno Urbain, CEO de Fishing Cactus, est aussi le président de WALGA, et fut en son temps *game designer* chez Elsewhere Entertainment (l'entreprise d'Yves Grolet) puis chez 10tacle quand la société absorbe Elsewhere en 2005. Autre exemple, toujours chez WALGA : Jean Greban, coordinateur de l'association, a exercé de nombreuses activités dans le jeu vidéo, par exemple « Maître Sega » entre 1990 et 1991, responsable de distribution d'Infogrames (1993–1996), puis distributeur de Eidos, Activision, GT Interactive, Take 2 et Nintendo de 1996 à 2000. Cette versatilité du milieu se retrouve aussi dans les médias spécialisés.

Ainsi de Stefan Champailier, qui est crédité sur *Outcast* (1999), *Outcast 1.1* (2014) et *Outcast: Second Contact* (2017) comme programmeur, en particulier sur le moteur 3D, et qui est aussi chroniqueur jeu vidéo durant cinq ans pour l'émission radio et TV *Cybercafé 21*. Cette émission, qui dura 10

ans (1996–2006), était présentée par Xavier Ess, en collaboration notamment avec Brice Le Blevenec. Elle fut une pionnière sur les chaînes du service public (d’abord radio, le dimanche de 14h à 18h sur *Radio 21*, puis en télévision également) en matière de numérique et d’internet et accueillit une chronique jeu vidéo régulière (poursuivie après Stefan Champailier par Gilles Banneux d’août 2001 à août 2005, qui est aussi pour sa part enseignant à l’Académie royale des Beaux-Arts de Liège). L’écosystème belge autour du jeu vidéo existe, mais il n’est pas très grand : il n’est donc pas rare d’occuper plusieurs positions. On retrouve cette caractéristique dans d’autres milieux culturels, dans le domaine des lettres notamment.

Les médias spécialisés en jeux vidéo sont rares en Belgique : la presse magazine est avant tout française et néerlandaise. Mais il existe des publications proches du fanzinat, comme *Acacia*, une revue d’un club Atari de Bruxelles autour de 1988, ou encore les différentes revues fédérant la communauté du DAI (*DAInamic*, néerlandophone, 37 numéros de 1980 à 1986; *DAIClic*, francophone, 17 numéros de 1982 à 1988; ou encore *Octet*, revue liégeoise du début des années 1980). Jean Gréban, cité plus haut, a aussi été l’éditeur (et le principal rédacteur) de *Serial Player*, un magazine publié de 2001 à 2006 à raison de 5 numéros par an et distribué gratuitement dans différents magasins spécialisés. Le tirage s’élevait à 20 000 exemplaires, ce qui en fait sans doute l’un des magazines les plus diffusés en Belgique. Ces initiatives ponctuelles ne peuvent pas contrebalancer l’hégémonie journalistique spécialisée de nos voisins limitrophes<sup>7</sup>, mais permettent de repérer et de documenter des traces de pratiques originales du jeu vidéo. De la même manière, ces mêmes traces de pratiques de jeu pouvaient être repérées sur un site comme *Parano.be*, sorte de réseau social avant la lettre nécessitant de « jouer le jeu » : il s’agissait d’un site web lancé par Jean-Charles Nadé en 2003, héritier de l’esprit des BBS (*Bulletin Board Systems*) des années 1990, fonctionnant sur la cooptation et s’inspirant dans son fonctionnement des règles du jeu de rôle cyberpunk *Paranoia* (West End Games, 1984). L’exemple est révélateur d’un type de sociabilité liée au jeu, car il est en partie réflexif, utilisant explicitement des règles de jeu pour structurer une sociabilité notamment autour du jeu. Il était aussi à l’époque un lieu d’informations sur les nouvelles technologies.

Enfin, un dernier lieu devrait être exploré : les rencontres autour du jeu compétitif ou esport. Avant le jeu via internet, les LANs compétitives ou les

---

7. Sur le sujet, voir le livre collectif édité par BLANCHET, AMMOUCHE, DOZO et TRICLOT (2022).

tournois autour de simulation de football (comme *Pro Evolution Soccer* au début des années 2000) ont existé de manière éphémère dans différents endroits du pays. Un travail spécifique sur ces événements permettrait de les connecter aux acteurs gravitant autour du jeu vidéo en Belgique.

## 2.8. Ouverture

Ces quelques étapes ne constituent pas le seul itinéraire possible : pour filer la métaphore de l'introduction, bien des îles furent oubliées lors de ce tour d'horizon. Chaque zone émergée recèle de nombreuses pépites; le butin final ne passera que par l'établissement d'une carte aux trésors, qui demandera encore de nombreuses recherches pour être dessinée. On peut citer par exemple le domaine des jeux web développés en Flash, dont certains gros succès francophones comme *MonZoo.net* de VirtualGamesSC. Certains employés et prestataires de cette structure française, particulièrement active de 2004 à 2009 (et radiée du registre du commerce et des sociétés de Bordeaux en 2012), vivaient à l'époque en Belgique. Est-ce du jeu vidéo en Belgique? La question mérite d'être soulevée. Elle trouve des échos dans la situation contemporaine d'Appeal Studios, qui fait maintenant partie de THQ Nordic. Pour expliquer un loisir globalisé, les frontières politiques ne permettent pas réellement de rendre compte d'une situation entrepreneuriale — et donc humaine — généralement complexe. Notre parti pris a été de nous intéresser aux pratiques de production et de consommation géographiquement situées, mais ces pratiques doivent trouver un écho dans un réseau de pratiques plus larges pour en comprendre la portée. On en revient au modèle du réseau international, multipliant les nœuds et les connexions entre ces nœuds.

## 3. EN RÉSUMÉ

- L'histoire du jeu vidéo en Belgique est encore mal connue; les recherches sur le sujet ont commencé mais aucun grand récit totalisant n'existe.
- En première hypothèse, on peut proposer une lecture de ces fragments d'histoire en mettant en avant le caractère expérimental du développement de jeux vidéo en Belgique : l'expérimentation matérielle est couplée à des développements logiciels visant à mettre à l'épreuve ce matériel.
- Deux studios servent de matrices à la structuration de l'écosystème des deux côtés de la frontière linguistique : Appeal Studios (et son histoire) du côté wallon; Larian Studios du côté flamand.
- Une machine belge a existé au début des années 1980 : le DAI. Le soutien communautaire dont elle a bénéficié correspond à la forme de sociabilité

privéligiée en Belgique dans les premiers temps du jeu vidéo domestique : le club ou l'association. Ensuite, d'autres lieux de sociabilité pour passionnés voient le jour, notamment via des sites web (*parano.be*), ou pour la communauté des développeurs et apprentis développeurs (Brotaru, *Apéros du jeu vidéo*).

#### 4. POUR ALLER PLUS LOIN

Pour avoir une vue panoramique contemporaine de l'écosystème de productions de jeux vidéo en Belgique, on pourra se reporter au site de la WALGA (<https://www.walga.be/>), à celui de la FLEGA (<https://www.flega.be/>), et à l'initiative collaborative du *Belgian Game Wiki* (<https://wiki.belgiangames.be/>).

#### 5. LUDOGRAPHIE

*Outcast* (1999), APPEAL STUDIOS, Infogrames.

*Epistory Typing Chronicle* (2015), FISHING CACTUS, Fishing Cactus.

*Faeria* (2017), ABRAKAM, Versus Evil.

*Divinity: Original Sin II* (2017), LARIAN STUDIO, Larian Studio.

#### 6. BIBLIOGRAPHIE

AUDUREAU W. (2014), *Pong et la mondialisation*, Toulouse, Pix'n Love.

BLANCHET A. (2010), *Des pixels à Hollywood*, Toulouse, Pix'n Love.

BLANCHET A. et MONTAGNON G. (2020), *Une histoire du jeu vidéo en France. 1960–1991 : Des labos aux chambres d'ados*, Toulouse, Pix'n Love.

BLANCHET A., AMMOUCHE S., DOZO B.-O., TRICLOT M. (éd.) (2002), *Lire les magazines de jeux vidéo. Couverture(s) de la presse spécialisée française*, Liège, Presses universitaires de Liège (Jeu/Play/Spiel, 5).

DONOVAN T. (2010), *Replay. The History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant.

D'UDEKEM-GEVERS M. (2011), *La Machine mathématique IRSIA-FNRS (1946–1962)*, Bruxelles, Académie royale de Belgique, Mémoires de la classe des Sciences, vol. 33.

HERMAN L. (1994), *Phoenix: The Fall & Rise of Video Games*, Rolenta Press.

HERZ J.C. (1997), *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Mind*, Little, Brown and Company.

HUREL P.-Y. (2020), « Le DAI dans Tilt : Ce que raconte un corpus restreint », dans *Carnet de jeu! Jeu vidéo et amateurisme*, blog de recherche de Pierre-Yves Hurel, 22 octobre 2020, révision le 6 juillet 2021, <https://carnetdejeu.wordpress.com/2020/10/22/le-dai-dans-tilt/>

- HUREL P.-Y. (2021), « Le “DAI-isme” à travers le temps : Comprendre, bidouiller et balader sa machine », conférence présentée à la Journée d'étude *Epitech Research x Liège Game Lab*, Paris, France, 6 décembre 2021, <https://hdl.handle.net/2268/265855>.
- ICHBIAH D. (2011), *La Saga des jeux vidéo*, 5<sup>e</sup> éd., Toulouse, Pix'n Love.
- KENT S. (2001), *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon*.
- KLINE S., DYER-WITHEFORD N. et DE PEUTER G. (2003), *Digital Play. The Interaction of Technology, Culture, and Marketing*, Montréal & Kingston—London—Ithaca, McGill-Queen's University Press.
- ŠVELCH J. (2018), *Gaming the Iron Curtain. How Teenagers and Amateurs in Communist Czechoslovakia Claimed the Medium of Computer Games*, Cambridge, MIT Press.
- VAN BURNHAM (2001), *Supercade: A Visual History of the Videogame Age*, Cambridge, MIT Press.
- WOLF M.J.P. (éd.) (2007), *The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond*, Greenwood.
- WOLF M.J.P. (éd.) (2012), *Before the Crash*, Detroit, Wayne State University Press.
- WOLF M.J.P. (éd.) (2015), *Video Games Around the World*, Cambridge, MIT Press.