Écran total

Numéro anniversaire

wallimage sa

25 ans

BRAVO À TOUTE L'ÉQUIPE
DE **WALLIMAGE**
POUR VOS **25 ANS!**

ON L'A COMPRIS:
VOUS N'ÊTES PAS DES ***AMATEURS***.

LOIN DE VOUS L'IDÉE DE TERMINER
COMME ***MARIE-ANTOINETTE***,
LE ***KURSK*** OU ***LE PRINCE OUBLIÉ***.

NON, VOUS ÊTES ***UNSTOPPABLE***,
LES ***DE GAULLE*** DE L'AUDIOVISUEL,
LES ***DREAMER(S)*** DE ***L'OPERA***!

MERCI POUR LES **25 SOUTIENS** ACCORDÉS À DES PROJETS
BESIDE PRODUCTIONS DEPUIS NOTRE CRÉATION!

ET VIVEMENT LA SUITE...

beside
PRODUCTIONS

WWW.BESIDEPRODUCTIONS.BE

Virginie Nouvelle, directrice générale de Wallimage

“Notre fonds doit jouer un rôle central dans l’accompagnement de la révolution du secteur audiovisuel.”

▶ Créé en 2001, le fonds économique wallon investit chaque année dans 50 à 60 œuvres audiovisuelles, qu’il s’agisse de films, séries, jeux vidéo ou, plus récemment, de projets portés par les créateurs de contenu. Alors que le secteur traverse une période de mutations complexes, sa directrice générale, Virginie Nouvelle, entend affirmer le rôle central de la structure, qui fête ses 25 ans.

Propos recueillis par Flora Gendrault

Wallimage est lancé en 2001. À l’époque, pourquoi la création d’un fonds pour l’audiovisuel était-elle nécessaire ?

En 1999, *Rosetta* remporte la Palme d’or à Cannes. Le film est réalisé par les frères Dardenne, qui sont belges et originaires de Wallonie. Le gouvernement comprend alors qu’il existe une multitude de talents dans la région, mais sans structure pour les soutenir. À l’époque, les quelques sociétés audiovisuelles francophones se situent toutes à Bruxelles. Il réalise qu’à côté de la Fédération Wallonie-Bruxelles et du Centre du Cinéma, il faut un outil économique complémentaire afin de développer l’industrie en Wallonie.

Comment le fonds a-t-il été pensé ?

Le but premier de Wallimage est de participer au financement des œuvres audiovisuelles. La structure a commencé par les films, puis s’est progressivement intéressée aux séries et aux animés, avec comme principe la territorialisation des dépenses. Cela signifie qu’un projet doit être fabriqué tout ou en partie en Wallonie pour être soutenu. Les producteurs sont rapidement venus nous solliciter. À ses débuts, Wallimage générait essentiellement des retombées économiques directes, en faisant travailler des techniciens locaux. Progressivement, le fonds a contribué à créer un véritable marché : de nouvelles entreprises se sont implantées en Wallonie pour répondre aux besoins des productions soutenues.

Concernant l’origine des œuvres, celles-ci peuvent être à la fois nationales et internationales. Sur les cinq dernières années, un tiers sont d’origine belges, le reste sont des coproductions où la Belgique est minoritaire. Nous essayons de trouver un équilibre afin d’être attractifs pour des projets internationaux, mais aussi de faire travailler nos équipes chez nous, en Wallonie. La combinaison des deux est essentielle.

Allez-vous chercher les projets que vous soutenez ?

Lorsque Wallimage a commencé son activité, il a d’abord fallu démarcher les acteurs de l’industrie pour faire connaître son existence. Cela valait pour les producteurs belges, mais également français, avec qui nous souhaitions boucler des coproductions. Maintenant, nous sommes très identifiés à l’échelle européenne. La France reste l’un de nos partenaires principaux, mais nous travaillons aussi régulièrement avec l'Italie, l'Allemagne, le Luxembourg, l’Espagne, les pays nordiques… Et le Canada, deux ou trois fois par an. Nous continuons à veiller sur les projets à potentiel, mais seulement dans les principaux marchés que sont Cannes, Venise et Berlin. Sinon, ils nous arrivent naturellement.

Selon quels critères Wallimage finance-t-il les œuvres ?

Un critère objectif, d’abord : nous regardons le taux de retombée. Il faut un certain nombre de dépenses réalisées dans l’industrie audiovisuelle en Wallonie par rapport au montant sollicité. Celles-ci doivent bénéficier à des prestataires stratégiques du territoire, notamment aux studios d’effets spéciaux et d’animation. Le fonds examine ensuite la solidité du plan de financement et de la copro-



duction, ainsi que les antécédents du producteur, qui doit avoir respecté ses engagements lors des précédentes conventions. Enfin, nous sommes attentifs au potentiel commercial du projet, et sur les recettes d'exploitation que celui-ci peut nous rapporter. Ces recettes permettent de financer notre activité de manière autonome.

Quelles œuvres majeures le fonds a-t-il soutenu ?

Nous comptons aujourd'hui plus de 800 projets dans notre catalogue. La première coproduction financée par Wallimage est *Gangsters*, réalisée par Olivier Marchal (2002). Citons également *Les Schtroumpfs*, une propriété intellectuelle d'ampleur qui a donné lieu à une série de quatre saisons et deux unitaires. Enfin, *Largo Winch II,* réalisé par Jérôme Salle, reste le film qui a généré le plus de dépenses en région wallonne, avec presque 2 000 % de retombées.

25 ans après la création de Wallimage, vous êtes donc confortablement installés dans le paysage audiovisuel…

Nous sommes le plus vieux fonds économique belge. Nous avons aussi l'enveloppe annuelle d'investissement la plus importante. Cela est encourageant, mais il faut rester vigilant. La suppression de Screen Flanders a été annoncée en octobre dernier. À partir de janvier 2027, il n'y aura plus de fonds économiques en Flandre. Si Wallimage venait à s'arrêter, l'industrie wallonne ne pourrait pas s'en sortir, parce qu'il y a une dépendance très forte à la structure.

Comment avez-vous réagi à l'annonce de la suppression du fonds flamand pour l'audiovisuel ?

Personne ne s'en doutait. Cette coupe budgétaire [censée permettre au gouvernement flamand d'économiser 3,5 M€, ndlr] est d'autant plus surprenante que les fonds belges ne réalisent pas d'investissements à perte. Au contraire, cela produit des retombées intéressantes pour les gouvernements. Concernant Wallimage, chaque euro investi a généré 7,7 € de dépenses dans la région en 2025. Cela concerne seulement l'audiovisuel, auquel il faut ajouter les hôtels, les restaurants, le bénéfice d'images ou encore le nombre d'emplois créés. La région Flandre avait des résultats similaires aux nôtres.

Cette décision va lourdement impacter les projets nationaux, plus difficiles à financer compte tenu de la taille de notre territoire, qui nous pénalise régulièrement. Pour les mettre sur pied, il était essentiel de cumuler les soutiens de Wallimage, Screen Flanders et Screen Brussels, nos trois fonds régionaux. Une telle articulation deviendra impossible en 2027.

Êtes-vous inquiète concernant l'enveloppe dont bénéficiera Wallimage en 2027 ?

Initialement, le fonds wallon disposait d'un budget annuel de 2,5 M€. Celui-ci a bien évolué au fil des décennies, jusqu'à atteindre son maximum (6,5 M) de 2017 à 2025. Son périmètre s'est élargi, et l'enveloppe est répartie entre l'audiovisuel (5,5 M€) et le jeu vidéo (1 M€). Une enveloppe supérieure permettrait d'attirer des projets encore plus ambitieux, mais je dirais qu'elle demeure efficace.

> ***Nous travaillons dans un secteur en pleine révolution. L'intelligence artificielle risque de bouleverser les modes de production et les prestataires impliqués.***

Dans le contexte économique actuel, nous sommes plutôt bien lotis. Nous avons la confiance de Pierre-Yves Jeholet, notre ministre de tutelle [ministre de l'Économie, de l'Industrie, du Numérique, de l'Emploi et de la Formation en région wallonne, ndlr], qui se montre volontariste pour soutenir le secteur. C'est une très bonne chose. Je n'ai pas eu vent de quelconque diminution de budget pour l'année à venir.

Quand avez-vous décidé d'investir le champ du jeu vidéo ?

Initialement créé pour soutenir les prestataires cinématographiques, Wallimage a rapidement élargi son champ d'action à l'ensemble du secteur audiovisuel, y compris l'industrie vidéoludique. Dès 2012, Wallimage Entreprises, une branche dédiée au soutien financier des structures, a ainsi réalisé son premier investissement dans un studio de jeu vidéo.

Au fil du temps, les acteurs du secteur ont exprimé le besoin d'un soutien ciblé non seulement pour leurs entreprises, mais aussi pour le développement de leurs jeux et la constitution d'un catalogue d'IP propres. On a fait remonter cette information à notre gouvernement, et fin 2021, dans le cadre du plan de relance de la Wallonie, nous avons appris avec joie qu'une ligne dédiée aux jeux vidéo était mise en place au travers de Wallimage. Depuis 2022, nous avons réalisé six appels à projet, dont l'un, en cours, a reçu 19 propositions. Certains ont abouti sur des jeux, comme *Sports Camp : Une aventure* en 35 jeux, développé par le studio belge Fishing Cactus, sorti sur Nintendo Switch en octobre 2025. La plupart mettent néanmoins des années avant d'entrer en exploitation.

En France, le CNC soutient désormais les créateurs de contenu grâce au fonds CNC Talent, relancé en octobre 2026. Wallimage pourrait-il aussi investir le champ de la creator economy ?

Depuis 2022, nous organisons des appels à projets conjoints avec la RTBF et RTL Belgium pour financer des pilotes et teasers d'émissions télévisées non scénarisées. Via cette ligne de financement, nous avons essayé de collaborer avec des créateurs de contenu et de créer des passerelles avec l'industrie plus classique de la production cinématographique. C'est plus récemment, il y a environ deux mois, que nous avons lancé notre premier appel à projet entièrement dédié aux créateurs de contenu. Clôturé il y a deux jours, celui-ci a reçu treize dossiers, ce qui est encourageant pour un premier appel. Nous avons également discuté avec le CNC pour voir si des collaborations étaient possibles.

Wallimage souffle sa 25ème bougie en 2026. Quelles sont vos ambitions pour les années à venir ?

Nous travaillons dans un secteur en pleine évolution, je dirais même en pleine révolution. L'intelligence artificielle risque de bouleverser les modes de production et les prestataires impliqués. Pour un fonds comme le nôtre, c'est un enjeu non négligeable. Nous allons devoir soutenir les professionnels et les entreprises, surtout les TPE, qui ne pourront pas ignorer longtemps cette mutation technologique. Notre rôle est central.

L'enjeu de la transition écologique, bien que difficile à aborder, est aussi essentiel. Notre industrie a un impact environnemental important, à nous de contribuer à le minimiser, tout en simplifiant la vie des producteurs, qui font face à beaucoup de contraintes. Pour cela, il faut poursuivre notre collaboration avec différents organismes, dont le Centre du Cinéma, Screen Brussels et les diffuseurs. ■

Les grandes dates

1999
- Palme d'Or pour "Rosetta" : première Palme des frères Dardenne, et de la Wallonie

2001
- Création de Wallimage, premier fonds de soutien aux œuvres audiovisuelles en Belgique, à l'initiative du Gouvernement wallon

2002
- Première coproduction : "Gangster" d'Olivier Marchal, produit en Belgique par Saga Films

2002
- Première entreprise soutenue : le Gouvernement wallon reconnaît la nécessité d'un soutien structurel au secteur, en plus du soutien aux projets

2003
- Première série d'animation coproduite : "Code Lyoko"

2004
- Premier bureau d'accueil des tournages wallon : l'ASBL Hainaut Cinéma crée le BATCH

2005
- Première Palme d'Or pour une coproduction Wallimage : "L'Enfant" des frères Dardenne

2006
- Création de Clap!, second bureau d'accueil des tournages, par la Province de Liège, qui intègre aussi les Provinces de Luxembourg et de Namur

2008
- Création de Wallimage Entreprises par le Gouvernement wallon, à côté de Wallimage Coproductions, pour renforcer le soutien structurel aux entreprises

2010
- Première série coproduite : "A tort ou à raison", produite par To Do Today Productions

2010
- Premier film aux Oscar : "Brendan et le secret de Kells", une animation produite par Vivi film et fabriquée au sein du studio wallon Digital Graphics

2012
- Première agence digitale en portefeuille. Le fonds initie déjà, sans le savoir, son positionnement sur l'écosystème de la créativité numérique

2013
- Première faillite d'un prestataire soutenu, illustration de la prise de risque inhérente à l'action de Wallimage Entreprises

2013
- Premier studio de jeu vidéo financé

2013
- Premier contrat d'escompte sur coproduction ; Wallimage Entreprises met en place une solution de trésorerie à destination des producteurs audiovisuels

2015
- Première revente d'une société en portefeuille : Memnon est rachetée par Sony

2017
- Lancement de la ligne de soutien aux pilotes d'œuvres télévisuelles de flux

2018
- Volonté du Gouvernement wallon de rationaliser les outils :
  • Wallimage SA absorbe Wallimage Coproductions
  • le Gouvernement wallon regroupe les incitants audiovisuels et les trois bureaux d'accueil des tournages rejoignent Wallimage => Wallimage Tournages est créé

2019
- Lancement de Welcome to Wallywood, première application de ciné-tourisme en Belgique, avec un week-end événement dans toute la Wallonie

2020
- Virginie Nouvelle prend la direction de Wallimage et succède à Philippe Reynaert

2020
- Signature d'un contrat de garantie avec le FEI. Wallimage Entreprises peut déployer davantage ses investissements

2020
- Mise en place des démarches Green. Wallimage se spécialise pour accompagner les producteurs dans une "vertification" de l'industrie

2021
- Première plus-value significative réalisée par le département Wallimage Entreprises

2021
- Création de Wallimage Gaming, première ligne de soutien économique aux projets de jeux vidéo

2021
- Fusion des entités Wallimage et Wallimage Entreprises – poursuite de la rationalisation des outils initiée en 2018 : Wallimage regroupe désormais 4 départements complémentaires

2022
- Lancement des appels à projets communs avec les diffuseurs pour soutenir le développement de l'industrie du format

2022
- 1er jeu financé "Samouraï Academy : Paw's of Fury"

2023
- Première implication dans l'organisation d'une résidence de création "Animation"

2024
- Mise en place d'une ligne de soutien au plan marketing des jeux video financés

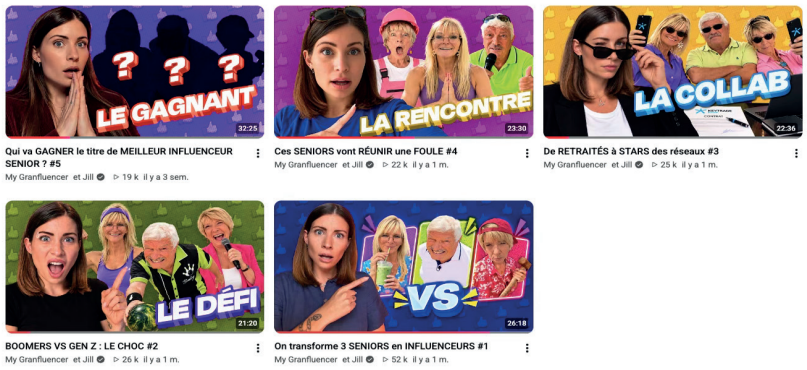
2024
- Mise en place d'un partenariat avec le FIFCL pour soutenir la production de comédies

2025
- Partenariat avec Mediarives/RTBF. Les producteurs ont accès à un studio de tournage premium en Wallonie

2025
- Premier jeu vidéo exploité : "Summer Camp"

2026
- -Lancement du premier appel à projets à destination de la creator Economy

Quelques œuvres hautement symboliques



▲ My Granfluencer

Imaginé et produit par la société wallonne Peggy Power Productions, se présente comme “la première série TV sans TV”. Ce format 100 % digital de cinq épisodes, diffusés chaque jeudi sur YouTube avec des votes du public sur Instagram, réunit trois seniors et trois influenceurs. Chaque duo a pour objectif de faire du senior une star des réseaux sociaux. Soutenu par Wallimage via son appel à projets Teaser et cofinancé par Keytrade Bank, intégrée au contenu de l’émission, le programme a dépassé les 250 000 vues et a été retenu dans la sélection Fresh Formats de The WIT au MIPCOM, une première pour un format original belge francophone.

Largo Winch II

Film franco-belge réalisé en 2011, détient le record en terme de retombées économiques pour la Wallonie, avec le taux exceptionnel de 1.900% : chaque euro investit par Wallimage en a généré 19 dans l’industrie audiovisuelle wallonne, sans compter les dépenses en HoReCa et déplacements dégagés au passage.

Les Schroumpfts

Créée en 1958 par le dessinateur belge Peyo (Pierre Culliford), cette IP ne cesse de ravir les spectateurs de tous âges et de toutes origines. C’est avec énormément de plaisir que Wallimage a soutenu le rapatriement de la fabrication des séries en Wallonie en 2021, après de nombreuses superproductions hollywoodiennes. Depuis, les projets produits par la SA Peyo productions et fabriqués au sein du studio wallon DreamWall ne cessent de s’enchainer, toujours avec le soutient de Wallimage qui dégage au passage non seulement un taux de retombées moyen de 650% mais aussi des recettes qui, au fil des ans, remboursent intégralement ses investissements.

Ennemi Public

La série belge à succès, produite par François Touwaide et la RTBF, s’est exportée dans plusieurs dizaines de pays et a été achetée par Netflix, permettant à Wallimage de récupérer près de 84% de son investissement. En plus des 583% de retombées économiques dégagées au passage bien sûr.

Sports Camp : An Adventure in 35 Games

Le premier jeu financé par Wallimage Gaming à être entré en exploitation. Il a été fabriqué par le studio wallon Fishing Cactus, en collaboration avec Decathlon. Il est sorti sur Nintendo Switch en octobre 2025.

▼ Le Faux Soir

La production belge la plus ambitieuse de la décennie, sort en décembre prochain.





Quelques sociétés qui ont bénéficié du partenariat de Wallimage



BARDAF

Sébastien Demeyere, Manager

"L'aventure de Bardaf a débuté en 2018 sous l'impulsion des actionnaires de Boxon, studio de post-production bruxellois. Bardaf a rapidement eu l'opportunité de travailler sur de beaux projets comme notamment Annette *(Leos Carax),* La femme la plus riche du monde *(Thierry Klifa),* St Exupéry *(Pablo Agüero). Dès le départ, tout s'est articulé autour d'une idée claire : proposer des équipements haut de gamme, tout en plaçant l'humain et l'accompagnement au centre de chaque production.*
Après des premiers pas réussis à Liège, ses salles de montage image et son, sa salle d'étalonnage cinéma et son studio de mixage DOLBY ATMOS viennent de déménager à Waterloo. La société s'est installée dans un bâtiment lumineux de 750 m², entièrement pensé et aménagé sur mesure pour la post-production.
Pour concrétiser cette transition, Wallimage Entreprises s'est tout de suite montré à l'écoute de Bardaf.
Son équipe a apporté des conseils précieux dans la constitution des dossiers, ainsi que des solutions financières concrètes, contribuant ainsi à donner à l'entreprise les moyens de construire des installations de cette qualité.
En parallèle, le soutien de Wallimage Coproductions aide Bardaf à attirer des projets de grande envergure. C'est grâce à cette dynamique que la structure a pu s'ancrer durablement en Wallonie et y constituer des équipes locales passionnées.
Aujourd'hui, Bardaf continue d'évoluer pour accompagner des productions toujours plus ambitieuses, tout en préservant son ADN et ses valeurs."



DOGSTUDIO

Gilles Bazelaire, fondateur

"Dogstudio est une agence créative née à Namur, qui imagine des identités et des expériences numériques pour des marques et des institutions. L'entrée de Wallimage au capital a accompagné une étape décisive de son développement : notre ambition d'internationaliser l'agence et de jouer dans la « Champions League ». Au-delà de son soutien financier, Wallimage a apporté un accompagnement d'une grande qualité. Ses équipes ont fait preuve d'un professionnalisme exemplaire et Virginie a été très présente au conseil d'administration, en nous aidant, nous les créatifs, à structurer et à faire grandir l'entreprise. Son engagement a compté dans notre développement aux États-Unis, puis sur d'autres marchés."

CYANVIEW

David Bourgeois, fondateur et CEO

"Depuis plus de 10 ans, Cyanview développe des solutions



innovantes de contrôle de caméras, de traitement de l'image et de gestion des couleurs pour les professionnels de la production audiovisuelle.
Nos produits sont utilisés sur les plus grandes productions internationales, du Super Bowl aux Jeux Olympiques, en passant par les concerts et défilés de mode les plus prestigieux. Des mini-caméras sur Fort Boyard aux caméras de cinéma sur Coachella, Cyanview contribue à rendre les workflows de production plus flexibles, efficaces et intégrés.
Entrée au capital de Cyanview en 2019, Wallimage Entreprises nous accompagne depuis en tant qu'administrateur. Ses conseils bienveillants et son expérience nous ont été précieux, tant sur les questions financières que pour la structuration de la société. Sur cette période, Cyanview est passée de 3 à 12 ETP et a multiplié son chiffre d'affaires par cinq."

FRAKAS PRODUCTIONS

Jean-Yves Roubin, Fondateur de CEO

"Fondée en 2007, Frakas produit des longs-métrages de réalisateurs portant un regard critique sur la société. Avec Cassandre Warnauts (productrice), nous développons et (co)produisons ensemble des longs-métrages, tout en continuant d'accompagner leurs auteurs sur la durée. Quand on regarde le paysage audiovisuel belge, il y a clairement eu un avant et un après Wallimage. Tout un secteur économique s'est développé, avec des centaines d'emplois à la clé. Si l'on additionne nos films et les projets d'animation de notre société sœur, Freaks, on arrive à une trentaine de projets soutenus ! C'est énorme, et cela dit bien la place que Wallimage occupe dans l'histoire de Frakas. À l'heure où financer un film n'a jamais été aussi compliqué, son soutien reste crucial pour nos productions et coproductions.
Les investissements structurants de Wallimage sont tout aussi essentiels : ils permettent d'accompagner le développement de la société grâce à des prêts à long terme. Nous en avons bénéficié au moment de lancer la production du « Faux Soir ». Ce prêt a renforcé notre assise financière et nous a permis d'aborder plus sereinement un projet d'une telle ampleur. Pour Frakas, c'était un véritable changement d'échelle, et pouvoir compter sur cet accompagnement à ce moment-là a beaucoup compté."

DREAMWALL

Alice Gorissen, CEO et head of Animation

"Depuis près de 20 ans, Dreamwall réunit des passionnés d'animation 2D, 3D et d'espaces virtuels. Au quotidien, soigner la technique, créer des outils sobres et structurer nos méthodes n'ont qu'un seul but : protéger le temps des équipes pour libérer l'énergie créative au service des récits et des imaginaires.
Cette exigence s'appuie au quotidien sur deux moteurs Wallimage : Entreprises, qui nous aide à investir durablement dans la structure, et Coproductions, qui nous permet d'accueillir des projets ambitieux où nos équipes s'investissent pleinement."



BABELSUB
BABEL SUBTITLING
WALLONIE

Sous-titrage
Traduction
Sourds et malentendants
Accessibilité
Surtitrage

Babel Subtitling souhaite un bon anniversaire à Wallimage.

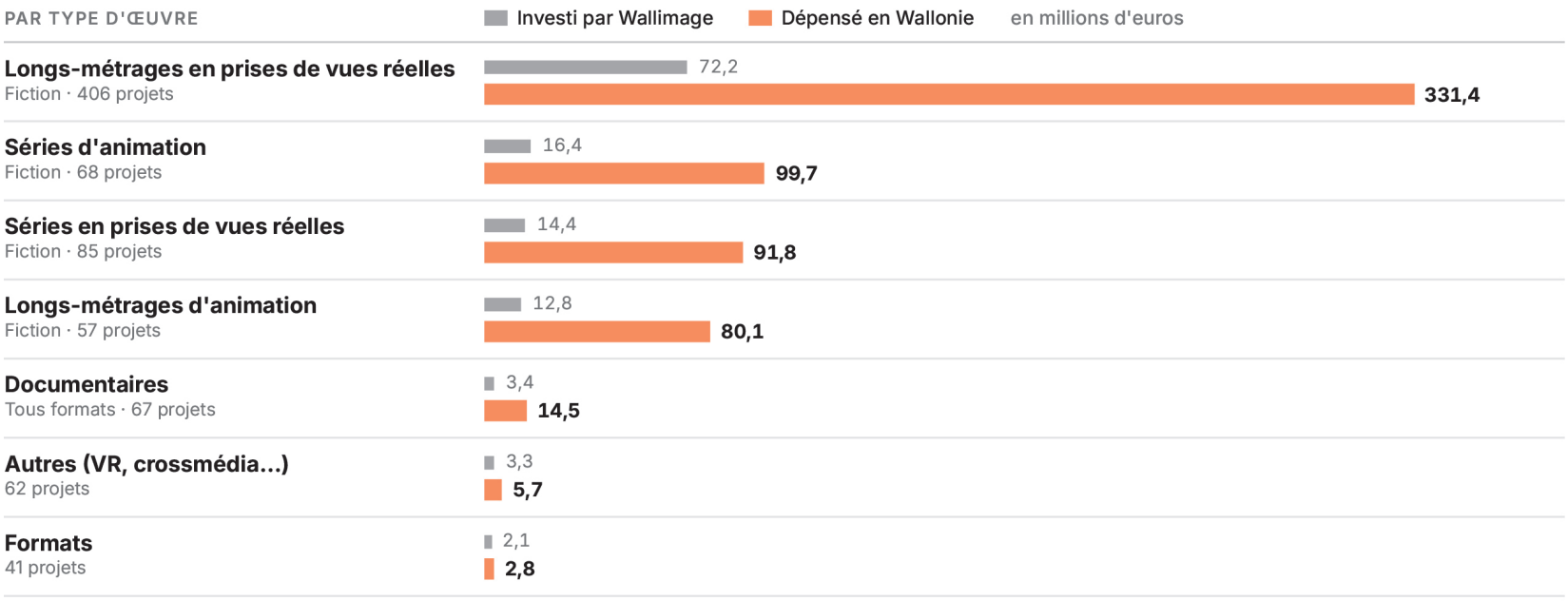
Tél. +32 (0)496 40 31 98
project@babelsub.be
www.babelsub.be

WALLIMAGE · 25 ANS · COPRODUCTIONS

En vingt-cinq ans, Wallimage Coproductions a généré 626 millions d'euros de dépenses en Wallonie

Depuis 2001, le fonds a soutenu 786 œuvres de cinéma et d'audiovisuel, pour 124 millions d'euros investis. La fiction, et en premier lieu le long-métrage, concentre l'essentiel de cet effort. En tant que coproducteur, Wallimage a déjà perçu 5,6 millions d'euros de recettes d'exploitation.

786	124,4 M€	625,9 M€	7,69 €
œuvres soutenues depuis 2001	investis par Wallimage	de dépenses audiovisuelles en Wallonie	dépensés en Wallonie pour 1 € investi sur les dossiers clôturés en 2025 (5,03 € en moyenne depuis 2001)



Montants cumulés de 2001 à 2026. Le rapport entre dépenses et investissement (taux de retombées) atteint 503 % sur l'ensemble de la période, 606 % sur les dossiers clôturés ces dix dernières années et 769 % en 2025. Source : Wallimage.

WALLIMAGE · 25 ANS · ENTREPRISES

Wallimage Entreprises a engagé 41,8 millions d'euros pour faire grandir 121 sociétés

Lancé en 2008, le fonds prête aux entreprises de l'audiovisuel et de la créativité numérique et entre à leur capital. Comme les remboursements, les cessions et les recettes sont réinvestis, chaque euro apporté par la Région wallonne a déjà été investi deux fois et demie dans le secteur.

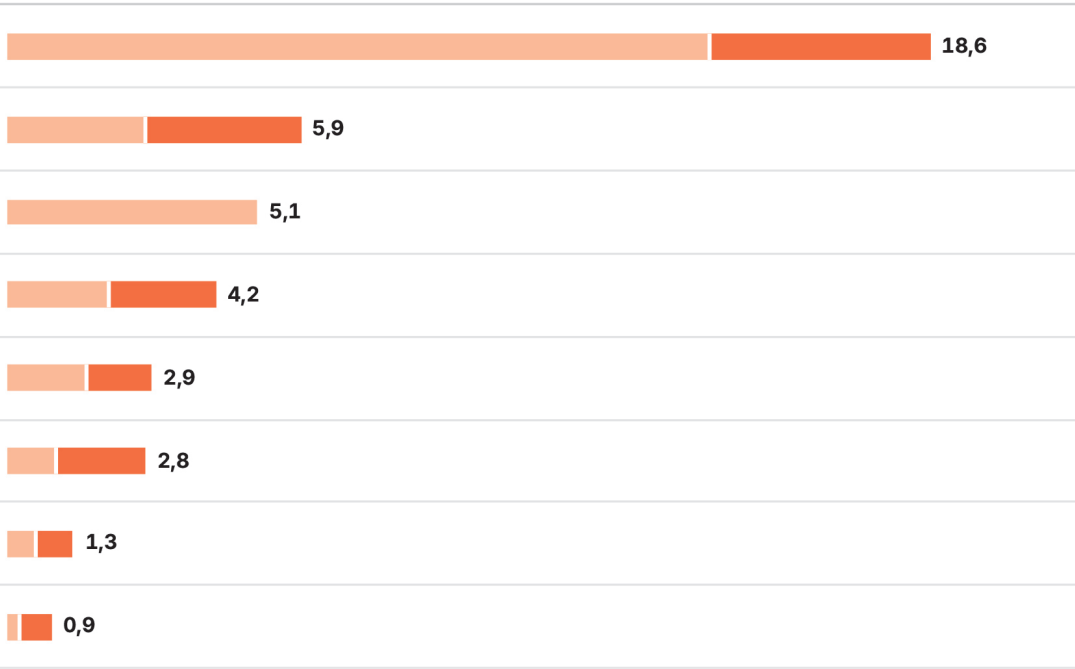
121
sociétés financées depuis 2008

41,8 M€
engagés, dont 27,6 M€ en prêts et 14,2 M€ en capital

× 2,5
pour 16,6 M€ de capital souscrit par la Région wallonne

15,8 M€
d'encours qui reviendront au fonds, en plus de 4 M€ disponibles

PAR SECTEUR — Prêts — Prises de participation — en millions d'euros



Engagements cumulés depuis le lancement du fonds en 2008. Encours : 12,9 M€ investis à date et 3,0 M€ engagés qui seront libérés prochainement. Source : Wallimage.

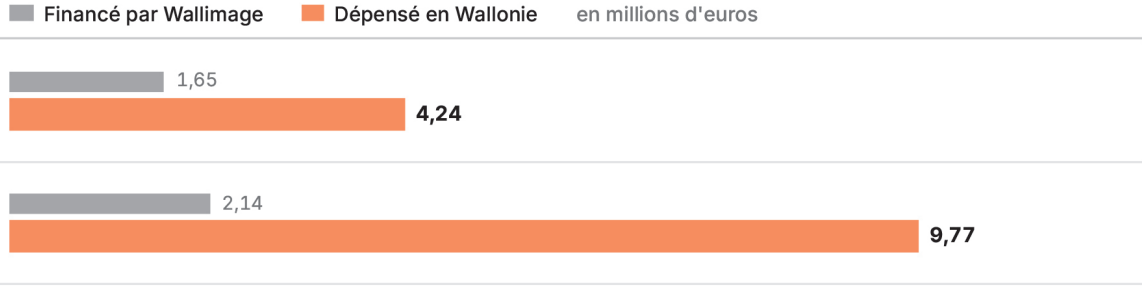
WALLIMAGE · 25 ANS · GAMING

Avec Wallimage Gaming, 3,8 millions d'euros investis ont entraîné 14 millions d'euros de dépenses en Wallonie

Lancée fin 2021 grâce au plan de relance wallon, cette ligne de soutien aux jeux vidéo a accompagné 36 projets de 26 studios lors de quatre appels à projets. Mise en pause en 2024 faute de moyens, elle a été relancée en 2026 : un premier appel a engagé un peu plus de 400 000 euros et un second, en cours, a reçu 19 projets.

36	26	3,8 M€	14,0 M€
projets de jeux vidéo soutenus	studios wallons bénéficiaires	de financements octroyés	de dépenses en Wallonie, soit 3,69 € pour 1 € investi

PAR PHASE DE DÉVELOPPEMENT



Appels à projets clôturés entre fin 2021 et mars 2024. Un jeu a été soutenu dans les deux phases, d'où 36 projets au total. Source : Wallimage.

Ecran total et **Cinéfinance** souhaitent un

joyeux anniversaire

25 *ans !*

à

wallimage sa

Écran total | cinéfinance