

La Belgique se rêve en grand patrie du jeu vidéo

COMPÉTITIVITÉ L'extension du tax-shelter au secteur pourrait être « le » coup de pouce

► La vitrine des jeux belges étincelle à la Gamescom à Cologne, le plus grand salon européen de jeux vidéo.

► Même si la vie économique des studios est loin d'être rose

COLOGNE

DE NOTRE ENVOYÉ SPÉCIAL

REPORTAGE

Ils sont six, côte à côte, sur la scène réservée aux productions indépendantes, à faire essayer leurs jeux au public, dans un brouhaha constant. Cette année, les studios de développement de jeux vidéo belges ne sont pas passés inaperçus à la Gamescom. Et ce ne sont pas les récompenses de jeu de rôle de l'année et de jeu de stratégie de l'année, rendues aux Gantois de Larian Studios pour leur *Divinity Original Sin II* qui viendront noircir le tableau.

Si on retrouve en tout une trentaine de studios belges, cette semaine à Cologne, c'est qu'il s'y tient le plus grand salon européen de jeu vidéo ouvert au public. Pour les indés, c'est là que tout, ou presque, se joue. C'est en effet l'occasion de montrer ses projets à la presse, mais surtout l'occasion de trouver de potentiels nouveaux partenariats et, pourquoi pas, des financements. Une des spécificités du salon colonais est de permettre

aux plus petits développeurs indépendants de se regrouper par nationalités dans la partie business du salon pour gagner en visibilité et trouver de nouveaux partenaires potentiels.

Et comme chaque année, la Belgique dispose de son stand pour mettre en valeur ses talents.

Des chiffres encourageants

Les chiffres, eux aussi, sont particulièrement encourageants : l'an dernier, les 30 entreprises belges présentes à la Gamescom affichaient un chiffre d'affaires

de 86 millions d'euros. A titre de comparaison, en 2014, l'ensemble du secteur ne pesait que 44 millions d'euros.

Sans trop de surprise, c'est Larian qui se taille la part du lion dans le pays, suite au succès de sa licence « *Divinity Original Sin* ». Une belle vitrine pour un pays qui peine malgré tout à s'imposer sur la scène du jeu vidéo

« Ben, pour un pays de onze millions d'habitants, c'est déjà pas mal comme visibilité » rigole Sébastien Le Touze, créateur du studio eXiim, qui développe « *Ary and the secret of season* ». « Mais la scène commence à émerger : Il y a quelques années, la plupart des indés belges se sont engouffrés dans le jeu mobile, mais honnêtement, on s'y est tout un peu cassé les dents. Du coup, la plupart des acteurs se sont lancés dans le jeu indé « premium ». Et là c'est plutôt

chouette puisque pas mal de projets arrivent à maturité, ajoute le chef du studio. Le jeu mobile est difficilement rentable, nous avons sorti deux jeux sur le store de Google avant de commencer à travailler sur *Ary*. Avec 100.000 téléchargements pour le dernier, on ne touche pas assez pour nous payer, et nous n'étions que deux à l'époque. Aujourd'hui, on est obligé que chacun de nos projets fonctionne, sinon on risque la fermeture ».

Guillaume Bouckaert reconnaît lui aussi que créer un jeu, « c'est un peu de la folie ». Lui, est tout seul pour bosser sur « *sU and the Quest for meaning* », un jeu de plateforme puzzle plutôt nerveux, depuis quatre ans. Il travaillait auparavant pour Fishing Cactus avant de s'exiler - comme beaucoup - un an au Canada. Depuis son retour en Belgique il s'est lancé dans l'aventure « sU ».

Au début de son projet, il travaillait sur fonds propres. Mais il y a deux ans, lors de sa première venue sur le salon, il

rencontre un soutien financier. « Même si on travaille dix heures par jour, on ne se paie jamais autant », explique le jeune qui cumule en plus un boulot d'enseignant.

Un développeur belge, qui préfère rester anonyme, embraye : « La création d'un jeu vidéo est un projet au très long cours et peut durer entre trois et six ans. Et le retour sur investissement n'arrive qu'une fois le projet terminé. C'est bien simple, juste avant de trouver un financement, j'étais prêt à fermer le studio. On a aussi failli contracter un prêt pour pouvoir payer nos cotisations sociales. Etre entrepreneur en Belgique ce n'est déjà pas simple, mais se lancer dans le jeu vidéo c'est encore pire. Dans ces salons, on vient présenter des projets qui nous tiennent à cœur au public et aux professionnels. Mais derrière les sourires de façade, il y a parfois des artistes qui ne parviennent pas à se payer. Et les factures encore moins ».

Le salut venu du monde politique ?

Ce mardi, la délégation belge était emmenée par le ministre flamand des Médias, Sven Gatz (Open VLD) et la secrétaire d'Etat bruxelloise chargée du Commerce extérieur, Cécile Jodogne (Défi). Les deux responsables politiques ont réaffirmé leur soutien au projet de loi déposé par le CD&V pour l'extension du tax shelter au secteur du jeu vidéo. « Je pense clairement qu'un tax shelter pourrait aider à la réalisation de projets créatifs comme c'est le cas aujourd'hui, notamment pour le cinéma », a affirmé la secrétaire d'Etat. Il ne faut pas non plus oublier que les entreprises et les start-up qui se lancent peuvent compter sur le soutien de la Région via le hub.brussels, mis en place en janvier dernier.

D'ici à 2019, la moisson des jeux belges sera en tout cas bonne. Reste à voir si les quelque 80 studios que compte le pays pourront continuer à porter leurs projets. ■

THOMAS CASAVECCHIA