

Après le cinéma et les arts de la scène, le Tax shelter doit booster le jeu vidéo

Le secteur se battait depuis cinq ans pour faire aboutir ce texte qui doit lui servir d'appel d'air pour développer une industrie encore balbutiante.

JEAN-FRANÇOIS SACRÉ

Le Moniteur a publié cette semaine la loi qui étend le Tax shelter au jeu vidéo, un texte voté à la quasi-unanimité par la Chambre fin mars. Comme pour le cinéma et les arts de la scène les sociétés pourront consacrer une partie de leur bénéfice imposable au financement de jeux moyennant un avantage fiscal.

Pour l'industrie, représentée par ses associations professionnelles Walga (Wallonie) et Flega (Flandre) qui ont porté le projet à bout de bras, c'est le fruit de cinq ans de travail pour sensibiliser le monde politique à la cause de leur secteur qui reste modeste, surtout dans le sud du pays.

«Le jeu vidéo est un secteur encore peu structuré avec des petites sociétés auxquelles les banques ne prêtent pas facilement et qui peinent donc à trouver des investisseurs, relève Pierre-Philippe Hendrickx, avocat fiscaliste chez Nibelle & Partners, spécialisé dans le tax shelter (il a contribué à la rédaction du texte), cette extension est donc un fameux appel d'air pour lui.» De fait, c'est un secteur encore balbutiant qui ne pèse qu'une centaine de millions de chiffre d'affaires, dont 80% environ pour un seul acteur, le Gantois Larian, connu pour son jeu Divinity.

Développer un écosystème

Le rêve du secteur, c'est que se développe un écosystème comme dans l'audiovisuel où des dizaines d'entreprises ont émergé et des centaines d'emplois ont été créés grâce au tax shelter et aux fonds d'investissement régionaux. Paradoxalement, la Belgique possède des écoles en vue comme l'Howest à Courtrai, une des plus réputées au monde, ou la Haute école Albert Jacquard, à Namur. Mais leurs diplômés ont tendance à s'expatrier à Londres, Paris ou Montréal, faute de perspective en Belgique.

«Il était temps que pareille mesure voit le jour, confirme Laurent Grumiaux cofondateur de Fishing Cactus, le plus important studio wallon (situé à Mons il génère 30 emplois et près de 2 millions de chiffre d'affaires) et président de Walga. Ce texte doit nous servir de tremplin comme dans des pays comme la France, l'Angleterre ou la Finlande qui bénéficient de pareils incitants fiscaux. Grâce à ces incitants, le jeu vidéo pèse aujourd'hui entre 1 et 2 milliards d'euros en Finlande.» Vu ces antécédents dans d'autres pays, le texte belge devrait donc recevoir l'aval de la Commission européenne.

«Le Tax shelter devrait permettre plusieurs choses, poursuit Laurent Grumiaux. Le plus important c'est de stimuler la création de jeux en Belgique, de développer des propriétés intellectuelles qui signeront la pérennité du secteur et permettront à ses acteurs de générer des

revenus sur plusieurs générations.» Après avoir longtemps travaillé pour des clients issus de l'industrie, de la pub, etc., Fishing Cactus a ainsi opéré en 2016 un virage stra-

tégique lançant ses propres jeux (Epistory, Shift Quantum...). «L'arrivée du tax shelter va donc nous permettre de financer des projets qui nécessitent de 500.000 à 3 millions», estime Laurent Grumiaux. Selon lui, la mesure doit aussi permettre d'attirer en Belgique des entreprises de jeu vidéo de grande taille et d'empêcher la fuite des cerveaux. Enfin, grâce à ce Tax shelter, des sociétés étrangères pourraient recourir à des prestations de service en Belgique.

Le momentum de l'adoption de ce texte est cependant assez particulier. Les élections se profilent et, outre l'aval européen, il restera à conclure des accords de coopération avec les communautés. Comme au cinéma, ce sont elles qui devront agréer l'œuvre pour qu'elle puisse bénéficier du Tax shelter. Et là, les choses se corsent.

Selon la Commission européenne, le jeu vidéo est une activité commerciale qui échappe au régime de l'exception culturelle. Mais c'est cette même Commission qui a autorisé le VAF, le Fonds audiovisuel flamand, qui est un fonds culturel, à cofinancer le développement de jeux vidéo en Flandre. C'est donc lui qui devrait donner les agréments. En Communauté française, c'est encore l'inconnue, le Centre du cinéma et de l'audiovisuel n'ayant pas le jeu

vidéo dans ses attributions. «Il y a donc là une attitude contradictoire de la Commission européenne, relève Philippe Reynaert patron du fonds wallon d'investissement dans l'audiovisuel Wallimage. Nous avons donc introduit une demande auprès de la Commission pour obtenir le même agrément que le VAF, ce qui nous permettrait d'investir directement dans des projets de jeux, comme nous le faisons pour les films et les séries car ce sont des métiers connexes, notamment au niveau de l'animation ou des effets spéciaux. Jusqu'ici nous ne pouvons le faire que via notre filiale Wallimage Entreprise qui investit uniquement dans des sociétés.» Celle-ci détient notamment des parts dans Fishing Cactus et Appeal, à Charleroi, un autre studio connu pour son jeu Outcast. L'automne dernier, le gouvernement régional l'a recapitalisée à hauteur de 2,6 millions dont un million destiné aux sociétés de jeu vidéo.

Nouvelle concurrence

L'extension du Tax shelter au jeu vidéo intervient aussi alors que les fonds levés dans l'audiovisuel ont reculé de 11% en 2018 à 136 millions d'euros. Cette nouvelle concurrence inquiète le secteur du cinéma. «Avec le tax shift, l'extension du Tax shelter aux arts de la scène il y a deux ans et maintenant

au jeu vidéo, nous ne pouvons plus garantir à 100% de pouvoir lever des fonds Tax shelter», assure Jean-Yves Roubin, coprésident de l'Union des Producteurs de films francophones. «Nous ne sommes pas opposés à ce que le jeu vidéo en bénéficie mais nous allons devoir recadrer tout cela avec le futur gouvernement.» Il se dit en coulisses que le secteur du cinéma a mené un efficace lobbying pour que l'avantage soit plafonné à 2,5 millions d'euros par production de jeu vidéo et que le délai pour obtenir les attestations Tax shelter soit limité à deux ans alors que le secteur du jeu vidéo en voulait trois. Pour régler ce problème de concurrence, Philippe Reynaert plaide notamment pour l'extension du Tax shelter aux particuliers.

Reste à savoir qui va lever les fonds. «Nous sommes en contact avec les différents intermédiaires existants, mais une nouvelle structure pourrait voir le jour c'est en discussion», indique Laurent Grumiaux. Le leader du marché Umedia, se dit en tout cas prêt à s'y investir. D'autres ne se prononcent pas, ne voulant sans doute froisser leurs premiers mandants, les producteurs de films. Les premières levées de fonds sont attendues au premier semestre 2020. Une dizaine de millions pourraient être levés dans les trois ans à venir.

MARCHÉ

LEADERSHIP FLAMAND

Selon les données des associations professionnelles Walga (Wallonie) et Flega (Flandre), le secteur belge du jeu vidéo représentait en 2017 un chiffre d'affaires de 90 millions d'euros, contre moins de 44 millions en 2014. Ce chiffre cache des réalités bien différentes entre la Flandre et la partie francophone du pays. 82 millions sont en effet réalisés en Flandre dont 75 pour le seul studio gantois Larian. On compte 72 studios en Flandre et 790 travailleurs.

En Wallonie et à Bruxelles, on recensait en 2017 34 studios et 210 travailleurs pour un chiffre d'affaires de 8 millions. Fishing Cactus est le leader du marché en Communauté française.

Bref, que ce soit en Flandre ou en Belgique francophone, il s'agit le plus généralement de microstructures.

En 2018, le président de Walga, Laurent Grumiaux, estime que la barre des 100 millions a été atteinte dont 80 pour Larian.

Au niveau mondial le marché pesait l'an dernier quelque 138 milliards de dollars selon le cabinet Newzoo, soit une hausse de plus de 13% par rapport à 2017. C'est plus que l'industrie du cinéma.

«L'arrivée du Tax shelter va nous permettre de financer des projets nécessitant de 500.000 à 3 millions d'euros.»

LAURENT GRUMIAUX
COFONDATEUR DU STUDIO
FISHING CACTUS