

INTERPELLATION DE M. GAËTAN VAN GOIDSENHOVEN

À MME CÉCILE JODOGNE, SECRÉTAIRE D'ÉTAT À LA RÉGION DE BRUXELLES-CAPITALE, CHARGÉE DU COMMERCE EXTÉRIEUR ET DE LA LUTTE CONTRE L'INCENDIE ET L'AIDE MÉDICALE URGENTE,

concernant "le soutien au secteur du jeu vidéo dans le cadre de la Gamescom de Cologne".

Mme Cécile Jodogne, secrétaire d'État.- Cinq entreprises bruxelloises, encadrées par l'Agence bruxelloise pour l'accompagnement de l'entreprise (hub.brussels) et le screen.brussels cluster, ont participé à la Gamescom 2018, ce qui est bien pour un secteur de niche comme celui du jeu vidéo.

Lors d'une visite d'une journée avec des journalistes, j'ai pu écouter les demandes et mesurer les défis de ces entreprises, mais aussi les mettre en valeur et faire connaître l'expertise bruxelloise dans ce secteur.

Ces cinq entreprises ont fait bonne impression auprès du public de la Gamescom, chacune dans son secteur d'activité. Les trois entreprises de services aux développeurs de jeux vidéo ont, grâce au salon, pu approcher un marché qui n'est pas leur marché cible ou renforcer leur position sur ce marché. Elles ont ainsi pu apprendre les *modus operandi* liés au secteur des jeux vidéo et entamer ou développer des contacts.

Leur participation au salon a également permis de se faire connaître auprès de plus petits studios de créateurs qui ne disposent pas des ressources pour assumer en interne les services offerts par les entreprises bruxelloises. Je pense notamment au travail sur le son, à l'optimisation pour les moteurs de recherche ou encore à la réalité virtuelle.

Globalement, les retours pour ces entreprises de services étaient excellents et ont donné lieu à plusieurs discussions pouvant déboucher sur des contrats.

Les deux développeurs de jeux vidéo ont, quant à eux, rencontré de nombreux publishers ainsi que des partenaires financiers potentiels. Un de ces développeurs bruxellois a d'ailleurs rencontré à la Gamescom l'éditeur de son jeu vidéo Ary, récompensé par le prix du "Best unity game Award" lors de l'édition 2017 du salon. Ce prix est la preuve que les créations bruxelloises bénéficient d'un accueil favorable.

L'édition 2018 a permis à ce développeur de communiquer sur son partenariat avec son éditeur et sur sa société.

Nombre de vos questions réclament des réponses chiffrées. Nous ne disposons pas d'une étude relative à la taille de l'industrie bruxelloise du jeu vidéo et ses retombées pour notre économie. Le poids du secteur est déterminé tant par les développeurs que par les services gravitant autour d'eux. Les prestataires de services liés au développement - tels que le son ou la réalité virtuelle - sont bien plus nombreux que les développeurs eux-mêmes. En effet, en Région bruxelloise, nous ne comptons que cinq studios dont le chiffre d'affaires cumulé pour 2017 était d'un million d'euros. Parmi le grand nombre de services liés au secteur du jeu vidéo, il est donc très difficile d'évaluer le poids de cette économie en particulier.

Les développeurs de jeux étant peu nombreux en Région bruxelloise, ceux-ci demandent notamment de pouvoir se rencontrer régulièrement et d'échanger. C'est la raison pour laquelle la Région soutient, depuis 2016, des réunions mensuelles de développeurs de jeux vidéo baptisées *brotaru*, au cours desquelles ces derniers ont l'occasion de montrer leurs démonstrations de jeux aux autres et d'en discuter. Grâce à ces rencontres mensuelles, de nombreuses collaborations sont nées et des développeurs ont pu rencontrer puis engager notamment des étudiants.

Ces développeurs soulignent le manque de financements dévolus aux jeux vidéo et, dès lors, l'importance de l'extension du tax shelter au secteur. Comme je l'ai dit à l'occasion du salon Gamescom 2018, c'est une demande légitime. Je la comprends et je la soutiens.

Les fédérations de développeurs de jeux vidéo flamande et wallonne et le cluster bruxellois dédié à l'audiovisuel, screen.brussels, sont en contact permanent au sujet de la possible extension du tax shelter aux jeux vidéo. Il n'a a priori pas de spécificité bruxelloise à prendre en compte. Les entreprises bruxelloises demandent de bénéficier de ce mécanisme au même titre que les entreprises des deux autres Régions.

Le gouvernement bruxellois a officiellement pris position en faveur de la mesure et la soutient ouvertement. C'est pour cette raison qu'une délégation fédérale composée de membres du parlement et de membres de cabinets fédéraux s'est jointe à notre mission à la Gamescom l'été passé. Je leur ai confirmé mon soutien à la proposition de loi que l'Open Vld a déposée en mai 2018 et qui a reçu le soutien du CD&V et du MR l'été dernier. Elle a été examinée par le Conseil d'État début janvier.

Ni les auteurs de la loi, ni le Conseil d'État ne semblent craindre qu'une définition européenne des biens culturels puisse mettre en péril le projet de loi. En ce qui les concerne, il suffit de notifier cette mesure à la Commission européenne dans le cadre des aides d'État. Notre représentation permanente auprès de l'Union européenne m'a confirmé qu'il n'existait pas de définition formelle des biens culturels au niveau européen. En outre, pour le secteur des jeux vidéo, la situation n'est pas limpide vu leur caractère ambivalent : valeur de création purement artistique, mais aussi enjeu économique dans la phase de diffusion.

Dans le programme de l'Union européenne "Europe créative 2014-2020", les sociétés de production européenne de jeux vidéo peuvent bien bénéficier d'un soutien. Elles sont donc reconnues dans ce secteur créatif lié à la culture.

Sur la base de ces éléments, le crédit d'impôt français a pu convaincre la Commission européenne que les jeux vidéo originaux avaient un caractère d'industrie culturelle. La Belgique se calquerait sur cette jurisprudence.

Il ne resterait donc plus qu'un obstacle majeur pour ce projet de loi : la négociation budgétaire fédérale. Le coût de l'extension du tax shelter au secteur du jeu vidéo est estimé à quelques dizaines de millions d'euros.

Le projet de loi devait être discuté mardi passé en Commission des finances du Parlement fédéral à la suite de l'avis du Conseil d'État. Je n'ai pas encore eu l'occasion de m'informer de cette discussion.

Je ne crains pas le potentiel écueil selon lequel le tax shelter doperait surtout les sociétés de services gravitant autour de l'industrie des jeux vidéo et moins les studios de création indépendants. L'extension du tax shelter aux jeux vidéo soutiendra avant tout l'emploi dans ce secteur, que ce soit au sein des sociétés de services ou des studios indépendants. Dans la mesure où Bruxelles abrite de nombreuses sociétés de services à destination des jeux vidéo, un accroissement de la demande pour ces sociétés à la suite de l'extension du tax shelter ne peut être que bénéfique.

La Région bruxelloise ne peut pas développer d'incitants fiscaux destinés au secteur des jeux vidéo. Seul le niveau fédéral pourrait le faire. Par contre, notre Région a développé d'autres instruments de soutien. Vous avez mentionné le screen.brussels fund, qui n'offre pas d'enveloppe spécifique aux jeux vidéo, mais peut tout à fait soutenir ce secteur.

Sur les 213 demandes reçues par le fonds, de mai 2016 à décembre 2018, seuls deux dossiers concernaient le secteur du jeu vidéo. Malheureusement, aucun de ces projets n'a été retenu.

Les aides organiques à l'expansion économique ne visent pas particulièrement le secteur des jeux vidéo, mais ce dernier peut y faire appel. Aucun des cinq studios ne l'a fait ces trois dernières années. Deux d'entre eux ont cependant demandé une aide à l'Agence pour le commerce extérieur, notamment pour leur participation à la Gamescom. Depuis 2016, un montant total de 8.000 euros leur a ainsi été octroyé.

Outre les mesures financières, le soutien de la Région se concrétise également par l'accompagnement des entreprises assuré par hub.brussels et, spécialement pour le secteur des jeux vidéo, par screen.brussels cluster, lequel accompagne actuellement six entreprises actives dans les jeux vidéo.

En plus de cet accompagnement individuel, le cluster s'adresse aussi au secteur collectif en soutenant les réunions Brotaru à l'organisation desquelles il participe. Il est présent à la Gamescom et aux Belgian Game Awards.

Enfin, le Plan NextTech.brussels, autre dispositif de la Région visant les secteurs technologiques, ne prévoit pas de mesures spécifiques pour l'industrie des jeux vidéo, mais peut avoir un impact dans ce secteur à travers le soutien apporté aux entreprises actives dans la réalité virtuelle et augmentée. Vu la taille assez limitée du secteur du jeu vidéo à Bruxelles et nos mesures de soutien général apporté aux secteurs audiovisuel et des nouvelles technologies, dont font partie les jeux vidéo, il n'est pas prévu de prendre, à court terme, des initiatives exclusivement orientées vers ceux-ci.

Une évaluation permanente du secteur déterminera si, dans un avenir plus lointain, des initiatives spécifiques s'avèrent plus opportunes. Pour développer de tels projets ou notre politique en la matière, nous ne comptons pas sur les organisations sectorielles, comme Agoria, car celles-ci manifestent peu d'intérêt pour le secteur du jeu vidéo qui, à l'échelle des autres entreprises dont elles s'occupent, est relativement petit. Le partenaire avec lequel screen.brussels collabore le plus sur ces dossiers est St'art Invest.

Nous espérons aussi trouver des partenaires à l'étranger pour les entreprises bruxelloises. À cet effet, nous avons pris l'initiative d'inviter à l'édition 2018 du forum mondial Stereopsia des fonds d'investissement étrangers auxquels les entreprises bruxelloises actives dans la réalité virtuelle étendue et/ou augmentée ont pu se présenter. Les éditions 2017 et 2018 de ce salon ont connu un très grand succès, avec une croissance exponentielle d'une année à l'autre. C'est un moment très important pour le secteur de la réalité virtuelle étendue et augmentée, le secteur du jeu vidéo y compris.

La mission belge au salon Gamescom est une autre initiative que nous préconisons au niveau international. Il s'agit de la plus grande foire de jeux vidéo en Europe. Les studios y rencontrent et/ou y valident leur accord de publication.

Toutes ces démarches démontrent que ce gouvernement est sensible au potentiel du secteur des jeux vidéo et qu'il soutient son développement. Même si les montants que vous avez cités sont bien modestes au regard de son poids dans l'économie mondiale, ils sont néanmoins innovants et pleins de promesses.