

Pour éviter une fuite de ses talents, le secteur wallon des jeux vidéo doit grandir

Le secteur du jeu vidéo wallon veut doubler de taille. Il vise 40 studios en Wallonie d'ici trois ans. Une ambition pour éviter la fuite des talents et qui repose notamment sur l'arrivée du tax shelter.



François-Xavier Lemaire

Produit ludique et branché à part entière dans l'univers culturel, le monde des jeux vidéo est également une force économique. Un secteur qui, d'après la dernière étude annuelle de l'Écosystème wallon du jeu vidéo réalisée par le gouvernement de l'impulsion économique de la Région wallonne, a généré 200 millions de dollars de chiffre d'affaires en 2021 contre 170 millions en 2020. Le secteur peut également compter sur une grande diversité de talents, de la programmation à la narration, en passant par l'art et le marketing.

Si la Wallonie dans son état d'Écosystème wallon est à la croisée des chemins avec cette obligation croissante qui oblige de grande pose garder ses talents qui permettront à leur tour au secteur de se construire une place au soleil.

Ce dilemme se traduit dans les chiffres du GIE par ailleurs dans leur dernière enquête par le secteur. Il y a une semaine. Ils restent par rapport à la Région, la Wallonie abrite la cinquième partie des entreprises du jeu vidéo. Ces entreprises wallonnes comptent au total plus de 200 employés dans le secteur.

Malgré ces performances, beaucoup d'entreprises ne sont pas dans un état de croissance. Mais, dit-il, il y a un enjeu de taille qui persiste dans de nombreux secteurs. Il est de faire que nos talents ne restent pas en Belgique mais qu'ils restent en Belgique. C'est notamment pour ça que nous sommes si intéressés par le secteur et que nous cherchons à le développer.

En ce qui concerne le jeu vidéo, c'est un secteur qui continue à nous intéresser. C'est un secteur qui continue à nous intéresser. C'est un secteur qui continue à nous intéresser.

En ce qui concerne le jeu vidéo, c'est un secteur qui continue à nous intéresser. C'est un secteur qui continue à nous intéresser.

LE RÉSUMÉ

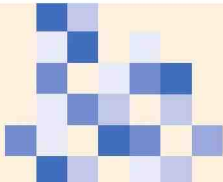
En retard par rapport à la France, la Wallonie aspire à développer son secteur des jeux vidéo dans les années à venir. C'est pourquoi elle s'efforce de créer un environnement favorable à son développement.

Le secteur de la production de jeux vidéo en Belgique est en retard par rapport à la France. Le gouvernement wallon veut doubler le nombre de studios dans les trois ans pour arriver à un niveau de 40 en Wallonie.

Il compte notamment sur l'arrivée du tax shelter pour attirer plus d'entreprises et de talents dans le secteur.



Vingt ans après la sortie de son premier opus, le studio Caravel s'apprête à sortir la suite de son célèbre jeu vidéo Outcast.



«Notre objectif est de structurer l'écosystème du jeu vidéo comme nous avons pu le faire sur le cinéma avec Wallimage Coproductions.»

SOPHIE AUGURELLE WALLIMAGE

Wallimage qui a créé une nouvelle ligne dédiée au financement de projets de jeux vidéo de deux millions pour deux ans. Nous espérons disposer d'une somme identique en 2022 et ensuite nous refinancerons également sur les effets positifs de ces investissements sur le secteur pour pérenniser la ligne et en augmenter son volume d'action.

«Notre objectif est de structurer l'écosystème du jeu vidéo comme nous avons pu le faire sur le cinéma avec Wallimage Coproductions.»

«Notre objectif est de structurer l'écosystème du jeu vidéo comme nous avons pu le faire sur le cinéma avec Wallimage Coproductions.»

Un nombre de diplômés que nous avons chaque année.

L'effort ne se limite pas stricto sensu à la création, mais touche également l'export.

«Notre objectif est de structurer l'écosystème du jeu vidéo comme nous avons pu le faire sur le cinéma avec Wallimage Coproductions.»

L'industrie audiovisuelle monte au créneau

L à quelques semaines, un accord a été conclu au sein du gouvernement fédéral sur la possibilité de créer un tax shelter pour les investissements et d'être en vigueur d'ici 2023.

Une mesure qui vise à attirer plus de talents dans le secteur du jeu vidéo.

«Notre objectif est de structurer l'écosystème du jeu vidéo comme nous avons pu le faire sur le cinéma avec Wallimage Coproductions.»

2023

La mesure sur l'investissement dans le jeu vidéo pour le secteur des jeux vidéo, récemment adoptée en France, sera mise en œuvre à partir de 2023.

«Notre objectif est de structurer l'écosystème du jeu vidéo comme nous avons pu le faire sur le cinéma avec Wallimage Coproductions.»

«Notre objectif est de structurer l'écosystème du jeu vidéo comme nous avons pu le faire sur le cinéma avec Wallimage Coproductions.»

Pas un dérivé du cinéma.

«Notre objectif est de structurer l'écosystème du jeu vidéo comme nous avons pu le faire sur le cinéma avec Wallimage Coproductions.»

«Notre objectif est de structurer l'écosystème du jeu vidéo comme nous avons pu le faire sur le cinéma avec Wallimage Coproductions.»

