

## Projet PLAY

Thierry Baujard – CEO - Media deals- (<https://www.linkedin.com/in/thierry-baujard-115220/>)  
Note d'expert - 2 avril 2020

### Synthèse :

Thierry Baujard est un expert du financement des industries créatives en Europe depuis plus de 20 ans. Il dirige le réseau d'investissement européen Media Deals basé à Berlin qui regroupe un large groupe d'investisseurs focalisé sur 4 grands segments des industries créatives : L'audiovisuel, le jeu vidéo, la musique et la FashionTech.

Il est en outre conseiller pour la Commission Européenne auprès du programme Europe Créative sur les politiques publiques de soutien au secteur créatif. En particulier, il a collaboré à l'étude et la création du fonds de garantie européen pour le secteur et participe actuellement aux travaux de développement du modèle de coproduction pour le jeu vidéo. Il a conseillé de nombreux pays et régions en Europe sur leur politique publique de soutien au secteur comme par exemple Tallinn, Berlin, Vilnius, La Croatie, les Pays bas, le Portugal ou encore la Norvège.

L'analyse qui suit présente dans un premier temps la dynamique du financement du marché indépendant du jeu vidéo en Europe et dans un second temps les initiatives des capitales européennes dans le secteur du jeu vidéo et leurs visions respectives.

Certes, Bruxelles n'offre pas aujourd'hui un éco système qui pèse au sein de l'Europe mais l'évolution du marché du jeu vidéo indépendant en Europe montre que le secteur qui est en pleine mutation est en fait fortement favorable à l'éclosion du secteur sur Bruxelles. C'est en particulier le modèle de coproduction qui va se développer en Europe qui va mettre Bruxelles dans une situation privilégiée pour en bénéficier grâce à des professionnels et des talents du secteur créatif qui sont déjà rompus aux mécaniques de coproduction et des structures de financement solides qui peuvent facilement s'étendre au jeu vidéo.

Bien que Bruxelles ne soit pas pionnière en Europe sur une stratégie jeu vidéo comme d'autres villes comme Londres ou Paris, l'approche recommandée à travers le projet PLAY qui met en avant un ensemble innovant de fonctions de recherche, de création, de formation, de programmation culturelle, va permettre à la ville de se démarquer des autres villes.

Plus tournées vers l'évènementiel et/ou l'incubation des créateurs, les villes concurrentes n'offrent pas cette intégration forte de la chaîne de valeur du jeu vidéo (appelée Network) qui permet de faire ressortir davantage d'innovation. Elle permet également de créer d'une part une vraie démarche d'accompagnement de la création à la distribution et d'autre part la base nécessaire à une vraie stratégie liée à un secteur en pleine mouvance. C'est cette approche intégrée qui permettra l'éclosion d'un secteur pérenne sur Bruxelles.

De plus, la présence d'un projet comme PLAY dans la capitale européenne permettra à de nombreux acteurs du secteur mais aussi des autres segments du secteur de la création comme le livre, la musique ou encore le cinéma (voir les lettres de soutien des secteurs connexes) d'interagir avec les publics du secteur du jeu vidéo qui sont fortement intéressantes dû à l'interactivité du media et l'esprit communautaire qui est plus forte que dans les autres secteurs.

Enfin, la Commission Européenne et en particulier le programme Europe Créative a mis au cœur de ses activités pour la nouvelle période à venir (2021-2027) les actions cross sectorielles et le contenu immersif. Un projet comme PLAY sera donc un laboratoire parfaitement adapté pour de nombreux projets européens à la fois en termes de formation, de tests auprès de publics mais aussi pour donner de la visibilité aux innovations.

## 1) Bruxelles et le marché du jeu Vidéo en Europe.

„Le bon timing pour monter dans le train en marche ! “

Le marché du jeu vidéo est en forte croissance de 15% par an avec un total de 120 Mds de \$ ...L'Europe ne représentant que 10% de ce marché pour le moment.

La chaîne de valeur du Jeu vidéo se décompose de la façon suivante :

- Développement et prototypage de la propriété intellectuelle
- Production du projet
- Marketing du projet
- Distribution sur les différentes plateformes

La totalité de la chaîne de valeur est réalisée en numérique et la distribution est quasi totalement dématérialisée sur les plateformes.

Les développeurs de jeux vidéo s'occupent du développement et de la production des projets tandis que les éditeurs s'occupent de la distribution et du marketing.

Il existe 2 grands modèles économiques : payant avant achat ou gratuit avec options d'achat par la suite.

Les jeux sont distribués sur différentes plateformes liées à des écrans différents: mobiles, tablettes, PC ou encore consoles. Le streaming des jeux à travers des abonnements mensuels se met actuellement en place.

En Europe, la grande majorité des développeurs sont de petites ou micro entreprises comptant 3 à 10 employés. Il existe très peu de studios avec plus de 20 salariés à temps plein.

Le jeu vidéo est une industrie jeune mais on peut aujourd'hui cerner 3 groupes avancés de pays pour le développement du jeu vidéo en Europe :

- 1) Les pays de taille importante comme la France ou l'Allemagne
- 2) Les pays nordiques et baltes
- 3) Les pays de l'Europe de l'est

La France est un pays pionnier dans le secteur en développant les écoles et le financement dédiés au Jeu vidéo très tôt, il y a plus de 10 ans. Un grand groupe comme Ubisoft a démarré en France et dans la trace de son développement, de nombreux étudiants des écoles de jeu vidéo se sont expatriés dans le monde entier en particulier le Canada qui a parié également très tôt sur cette industrie. Depuis quelques années, les pays Nordiques bénéficient d'un développement très important dû à l'émergence et le succès de plusieurs acteurs importants dans le secteur comme Supercell, Rovio ou encore King. Cette réussite commerciale a également permis d'apporter une manne importante de financement privé provoquant un effet boule de neige sur le secteur.

Avec leurs bas coûts, les pays de l'Europe de l'est sont très actifs sur le secteur en particulier sur la sous-traitance de jeu pour de grands éditeurs européens et américains.

Le secteur indépendant en Europe arrive aujourd'hui à une certaine maturité encouragée par la mise en place de modèles alternatifs de financement et d'une distribution de plus en plus élargie.

Pour le financement, nous passons d'un secteur principalement financé par les éditeurs à l'émergence d'un véritable secteur indépendant en Europe où les talents peuvent jouer un rôle important tant en création qu'en rentabilité.

Il existe aujourd'hui 3 grands modèles de financement qui vont dans l'avenir se renforcer mais aussi se mélanger à l'instar des financements du cinéma ces dernières 15 années.

Modèle Sous-traitance: La collaboration étroite avec un éditeur et un partage des droits plus avantageux pour ce dernier.

Modèle « Self Publishing »: Un développement de jeu indépendant d'un éditeur basé sur du financement public et/ou privé et un accès direct aux différentes plateformes de distribution.

Modèle de coproduction: L'ambition du projet est favorisée par l'accumulation de différentes sources de financement venant de différents pays (notamment publiques) et permettant d'attirer un éditeur avec une relation plus avantageuse pour les coproducteurs européens.

Ce dernier modèle est aujourd'hui possible grâce à l'émergence de nouvelles opportunités de financement publiques en Europe. Par exemple, l'Allemagne a mis en place depuis 2019 un fonds d'aide fédéral au jeu vidéo de 50 M € par an qui vient s'ajouter aux aides régionales. La France offre un crédit d'impôt automatique permettant de déduire de 30% ses dépenses. La plupart des autres pays en Europe sont en train de définir des aides financières dédiées au jeu vidéo comme par exemple :

- Un crédit d'impôt en Italie
- des aides en Pologne, Croatie, Espagne...

Et bien entendu le projet de Tax Shelter en Belgique sur le modèle utilisé pour l'audiovisuel et qui a montré son efficacité à structurer une industrie solide à Bruxelles et en Belgique.

Au niveau européen également, une aide d'Europe Créative pour le jeu vidéo existe depuis plusieurs années mais elle est pour le moment de taille relativement réduite (budget de 3,78 M€) se focalise sur les jeux à caractère narratif. Pour le nouveau programme, l'aide au contenu immersif (comprenant le Jeu vidéo) sera vraisemblablement augmentée et un nombre important de formation et de marché sur le secteur y seront soutenus.

Il est à noter que l'accroissement du nombre de co production en Europe permettra de débloquer une augmentation des aides européennes car leur objectif est bien entendu de soutenir les projets de collaboration en Europe (à l'inverse des autres modèles).

Au niveau de la professionnalisation du secteur, un grand nombre d'initiatives existe aujourd'hui en Europe pour incuber et accélérer les studios de développement de jeux vidéo et les aider à grandir. De nouveau les pays Nordiques sont à la pointe avec de nombreux programmes en particulier en Suède, suivis par la France, l'Allemagne et la Pologne. Un réseau européen de ces institutions est d'ailleurs en train de se créer.

On peut donc dire qu'aujourd'hui, le secteur du jeu vidéo est en train de se structurer et d'approcher une certaine maturité permettant au secteur de toucher tous les publics et ainsi atteindre un véritable statut de media de masse, avec :

- Des talents européens de grande qualité grâce à de très bonnes formations,
- Des modèles financiers basés sur du financement public et la collaboration entre pays permettant d'obtenir une meilleure position de négociation face aux éditeurs et plateformes,
- Un marché européen en professionnalisation,
- Une augmentation des financements publics disponibles qui entrainera du cofinancement privé

Comme pour le cinéma et l'animation qui a suivi un développement similaire dans les 15-20 dernières années, la Belgique et Bruxelles en particulier va pouvoir participer activement à ce développement du secteur grâce en particulier à :

- Des professionnels du secteur créatif qui sont déjà très actifs dans les contenus immersifs comme les studios d'animation,
- Un éco système jeu vidéo qui est en structuration rapide,
- Des talents très ouverts sur l'international et rompus aux modèles de financement collaboratif comme la coproduction,
- Un éco système en développement qui grandira par les secteurs connexes comme l'illustration, le design, la VR ou encore l'animation et le cinéma,
- Des compétences très fortes en post production et coding nécessaires au développement de jeux vidéo,
- Des structures de financement et de garanties pour les industries créatives comme le Fonds Start par exemple,

- La proximité de grands pays en termes de production comme la France et l'Allemagne qui chercheront des partenaires d'autres pays,
- Des infrastructures et une géographie attrayante pour des collaborations européennes.

Le projet PLAY va offrir une focalisation jeu qui permettra de catalyser le rôle de la Belgique et de Bruxelles en particulier dans l'éco système du jeu vidéo indépendant qui se met en place actuellement en Europe.

## 2) Analyse des stratégies jeu vidéo dans les grandes villes européennes.

### « Une ambition à saisir pour Bruxelles »

Le marché du jeu vidéo indépendant européen est en pleine mutation avec l'accroissement des financements publics et les opportunités de collaboration entre plusieurs pays offrant une position de négociation plus forte avec les éditeurs.

Après le cinéma et l'animation qui ont permis à de nombreuses villes européennes d'attirer des productions et développer le tourisme lié au film, le jeu vidéo Independent est le secteur qui monte avec les jeunes générations tout en nécessitant d'une structuration de son éco système. Tiré par quelques grands studios comme Ubisoft qui est implanté dans de nombreux pays dans le monde, certaines villes en Europe ont mis le jeu vidéo dans leur priorités marketing pour les raisons suivantes :

- Un secteur en forte croissance représentant plus du double du secteur du film,
- Un engouement pour les jeux vidéo qui s'étendent à présent au-delà des „hardcore gamers“ pour toucher l'ensemble de la population,
- La création d'emplois plutôt jeunes et focalisés sur le numérique,
- Un secteur multi disciplinaire faisant appel à des diplômés d'écoles de différents horizons (design, animation, game design, son, musique, coding, marketing..),
- Les barrières à l'entrée à la création de studio de développement sont très faibles,
- Un secteur volatile en termes de succès donnant à tout à chacun une perspective de succès (ou de perte) possible.
- Un modèle économique et de financement qui comme pour l'audiovisuel, alterne la sous-traitance et la création de projets en propre offrant ainsi des chaînes de complémentarité dans la chaîne de valeur.

Le marché européen est surtout constitué de très nombreuses micro et petites entreprises dans le jeu et on peut voir 2 groupes de pays qui sont très avancés sur ce secteur grâce en particulier aux financements publics et privés qui sont disponibles dans ces pays mais aussi à la présence de sociétés ayant obtenus un fort succès dans les dernières années. Celles-ci ont pu créer autour d'elles une communauté forte de développeurs indépendants voulant également tenter leur chance.

Nous allons donc analyser d'un côté, des stratégies des capitales de pays de taille importante comme la France, l'Allemagne et la Grande Bretagne. De l'autre côté, les capitales des pays Nordiques qui sont de plus petits marchés mais qui sont devenus très importants au niveau mondial avec Copenhague et Helsinki.

Enfin nous observerons les développements du secteur à Amsterdam, pour sa proximité avec Bruxelles.

Berlin, Londres et Paris sont caractérisés par l'organisation de semaines dédiés au jeu vidéo avec la Paris Game Week, Berlin Game Week et London Game Week. D'autres semaines existent dans d'autres villes en Europe comme à Milan ou Madrid mais ces 3 villes présentent des événements de grande taille et des parties grand public et professionnel.

Le London Games Festival (<https://games.london>) représente aujourd'hui plus de 40 sous événements faisant partie de Games London. Il est organisé par Film London et par l'association professionnelle du jeu vidéo anglais UKIE. Il est à noter que cet événement est donc organisé par l'agence de Londres pour le cinéma montrant ainsi bien le lien direct existant entre l'Audiovisuel et le jeu vidéo.

Londres est aussi bien entendu la ville où de nombreux studios et éditeurs internationaux sont présents comme Sega, Microsoft ou Tencent. La communauté du jeu vidéo y est très dynamique et le crédit d'impôt jeu vidéo de la Grande Bretagne est un atout certain pour l'attractivité de grands projets américains ou asiatiques développés à Londres. Le Game Finance Forum qui a lieu pendant cette semaine est dédié au financement des jeux vidéo. Pour Londres, le jeu vidéo est un secteur fort avec des acteurs de l'industrie de grande qualité mais le jeu n'est pas au cœur de la stratégie de la ville qui pour le moment est toujours fortement liée à l'industrie cinématographique et en particulier celle d'Hollywood ou encore la finance. Il est à noter que Londres n'offre pas d'aide spécifique au jeu vidéo en dehors du crédit d'impôt jeu vidéo sur la Grande Bretagne.

Paris possède aussi une Game Week (<https://www.parisgamesweek.com>) qui est très importante en termes de taille et d'événements. Pour la 10<sup>ème</sup> édition en 2019, plus de 300 000 visiteurs sont venus à ces rencontres. La Game Connection (<https://www.game-connection.com>) est la partie B2B de la semaine et fait partie des salons du même nom qui sont organisés chaque année aux USA, en Chine et à Paris donc pour l'Europe. Il existe d'autres événements de jeu vidéo dans le reste de la France car une volonté de décentralisation pour le jeu vidéo a été actée en France avec en particulier les régions des Hauts de France (Gamecamp - <https://gamecamp.fr>) et la Nouvelle Aquitaine (GameCup - [www.lagamecup.com](http://www.lagamecup.com)). Mais ces réunions sont principalement tournées sur la France et la communauté locale. Pour ce qui est de l'éco système, Paris travaille sur le jeu vidéo de plusieurs manières :

- Paris & Co qui est l'agence marketing de Paris avec un incubateur Industries créatives situé dans le 19<sup>ème</sup> arrondissement qui comprend plusieurs sociétés de jeu.
- D'autres incubateurs comme la Gaité Lyrique ou le 104 sont aussi parties prenantes dans le jeu vidéo avec des studios
- Enfin, avec l'accélération Ubisoft au sein de Station F mais qui est focalisé sur les nouvelles technologies comme l'intelligence artificielle et non le jeu proprement-dit.

Depuis 2019, la région Ile de France offre une aide au financement pour le jeu vidéo en plus du crédit d'impôt afin d'enrayer le départ des sociétés vers la province attirées par les aides régionales et un coût de la vie plus faible.

A Berlin, il existe également une Berlin Game Week qui a lieu en Avril et regroupe des événements différents en B2C et en B2B. Cette semaine est plus petite que les autres Game Weeks présentées au-dessus et la partie B2B a toujours du mal à décoller. Il existe par contre un Festival du nom d'AMAZE qui est reconnu internationalement et qui attire des créatifs du monde entier. Amaze est d'ailleurs aussi présent en Afrique.

Il existe de nombreux studios de petite taille à Berlin en comparaison de Munich, Cologne ou Hambourg même si Berlin est au cœur du jeu vidéo en Allemagne.

Le sénat de Berlin est sur le point de créer un Games Hub pour permettre aux studios Berlinois de se regrouper et faire front sur ce secteur en développant. Cet espace sera complété par un programme de soutien et de professionnalisation. L'arrivée d'Ubisoft à Berlin en 2019 a dynamisé l'éco système local et les besoins en ressources humaines sont venus surtout de l'est de l'Europe comme la Pologne. Il existe à Berlin un fonds d'aide public (MedienBoard) qui est actif dans le secteur mais dont le budget est beaucoup plus faible que les 2 autres grandes régions allemandes que sont la NRW et la Bavière. Il est à noter que la ville de référence allemande au niveau international est plutôt Cologne dans l'ouest du pays grâce au salon Gamescom qui est le plus gros salon du jeu en B2C et B2B en Europe et une politique de soutien forte auprès des studios avec en particulier un incubateur et une grande école de jeu vidéo réputée à l'international (Cologne Games Lab).

Enfin, il existe à Berlin un musée du jeu vidéo qui se concentre plus particulièrement sur le patrimoine du jeu vidéo et son historique.

Pour les pays Nordiques, la dynamique du jeu vidéo vient principalement du succès commercial de certaines sociétés de jeu vidéo de la région et par conséquent offrant un accès privilégié à du financement privé.

Malgré cela, les pays et en particulier les 2 villes de Copenhague et Helsinki jouent un rôle primordial dans le développement du secteur.

En Finlande, l'organisme public TEKES finance les entreprises créatives très en amont et en particulier plutôt au niveau des entreprises qu'au niveau des projets. Entre 2011 et 2014, Tekes a investi près de 30M € dans des petits studios de jeu vidéo pour lancer la dynamique. La plupart des jeunes studios ont pu ainsi démarrer leur activité avec un premier financement et prendre du temps pour développer leurs jeux. Il n'y a pas d'autre financement disponible en Finlande ou sur Helsinki pour les projets de jeux vidéo mais il existe un écosystème local très dynamique autour de nombreux programmes d'incubation comme la Game Factory (<https://www.facebook.com/helsinki-games-factory/>). Il est à noter également que l'université d'Helsinki Aalto propose un programme sur le jeu de très grande qualité attirant de nombreux étrangers et qu'il existe un programme européen autour de la mer Baltique qui est piloté par Helsinki.

Les 2 grands studios de jeu vidéo que sont Rovio (Angry Bird) et Supercell (Clash of Clans) sont également basés à Helsinki ou dans sa banlieue, créant ainsi un cluster de sociétés de sous-traitance. Après son rachat par SoftBank, Supercell est devenu l'un des studios dont la valorisation est la plus élevée au monde.

Il n'existe pas de Game Week sur Helsinki mais de nombreux événements locaux sont organisés par l'association très dynamique du jeu vidéo finlandais du nom de NeoGames.

À Copenhague, la situation en termes de financement est assez similaire à Helsinki. Peu de financement projet mais une société de capital-risque public Cap Nova qui a investi fortement dans les sociétés du secteur uniquement sur la région de Copenhague. Similaire à Tekes, ils ont plutôt investi dans les entreprises et ont aujourd'hui cessés leurs investissements pour laisser le capital privé prendre le flambeau de la croissance.

La région fait un effort marketing pour faire connaître la ville auprès des développeurs étrangers (<https://www.greatercph.com/gaming/>). Il existe déjà plus de 1500 développeurs, 150 sociétés sur place et plus de 10 programmes de formation sur les jeux vidéo. Au-delà d'un écosystème solide, l'argument premier est la qualité de vie pour les créatifs vivant à Copenhague. Il n'existe pas de Game Week pour la ville...mais une semaine pour le pays est en train de se mettre en place.

L'association Interactive Denmark (<https://interactivedenmark.dk>) est responsable de la communauté danoise du jeu vidéo et organise de nombreux événements principalement en B2B avec des patches et des meet-up locaux.

Enfin pour Amsterdam, le secteur est moins développé que dans les autres capitales présentées au-dessus. Il n'y a pas de Game Week et le nombre de studios est assez limité. La ville a une offre variée touchant le jeu vidéo à travers des festivals, mais aussi des location-based VR et même un hôtel transformé en arcade de jeu vidéo. Mais d'un point de vue économique, les événements professionnels sont réguliers mais très locaux et de taille restreinte. Le soutien aux développeurs indépendants se fait surtout aux Pays-Bas par l'intermédiaire du Dutch Game Garden ([www.dutchgamegarden.nl/](http://www.dutchgamegarden.nl/)) qui est un programme d'accélération existant depuis 2008 et qui fut un pionnier de l'incubation du jeu vidéo en Europe. Basé à Utrecht, le Dutch Game Garden a fortement participé au développement du secteur aux Pays-Bas en particulier en dehors d'Amsterdam. Dans l'avenir, il est fort probable que la Ville d'Amsterdam intensifie son attrait pour les jeux vidéo pour les raisons suivantes :

- Amsterdam est une ville très créative où la création de contenus innovants tient une place importante
- De nombreuses sociétés actives dans l'audiovisuel sont basées à Amsterdam et sont très habituées à travailler sur des Co productions,
- Un évènement majeur de la VR (VR Day <https://vrdays.co> ) a lieu à Amsterdam tous les ans et pourrait facilement s'étendre sur le jeu vidéo
- Un avantage fiscal existe aux Pays Bas pour tous les produits intangibles comme les droits musicaux ou de jeux vidéo

Les capitales des principaux pays européens sont toutes actives dans le secteur du jeu vidéo mais aucune de ces capitales n'a fait du jeu sa priorité et leurs actions dans le secteur sont souvent en deçà des opportunités offertes par le secteur :

- Pratiquement tous les évènements même les Game weeks sont très locales et ciblés vers une cible locale voire régionale,
- Les soutiens auprès des développeurs sont finalement assez limités dans chacune de ces villes...les soutiens étant plutôt nationaux,
- Des éco systèmes comme à Londres ou Helsinki sont très importants mais encore limités par rapport au potentiel du marché et au monde de l'audiovisuel,
- Peu de ces villes offrent un passage facilité entre l'audiovisuel et le jeu vidéo alors que les expertises et les modèles de financement se ressemblent,
- Pour chacune de ces villes, le jeu est plutôt une composante mineure de leur offre industries créatives qui est plus large laissant la porte ouverte à d'autres villes moins développées sur les secteurs audiovisuels traditionnels comme à Lisbonne.

Bruxelles peut donc se positionner sur ce créneau du jeu vidéo même si l'éco système y est pour le moment relativement restreint.

Un soutien spécifique au jeu vidéo serait important en complément du Tax Shelter qui permettrait d'attirer les projets sur Bruxelles.

Il est en effet primordial d'adresser le projet sur une cible internationale et non juste belge pour se différencier des autres capitales mais aussi pour profiter des étrangers résidents et visitant la ville de Bruxelles. Au contraire des films, les jeux sont plus internationaux dans leur distribution et moins connotés « culturel/local » ce qui facilite leur diffusion sur de nombreux pays. La coproduction et l'ouverture aux autres pays devraient donc être au cœur de cette ambition. Il serait important d'attirer sur Bruxelles un studio ou un éditeur de taille internationale pour créer un cluster sur Bruxelles.

De même que pour le cinéma il y a quelques années, Bruxelles peut facilement rendre cette stratégie visible et utiliser PLAY comme catalyseur de cette dynamique.