



Photo: Pierre Matgé

De nouveaux jeux en ligne sont aujourd'hui créés et développés au Grand-Duché

JEUX VIDEO: LE PAYS EST DE LA PARTIE

Les implantations de sociétés actives dans les jeux vidéo en ligne se multiplient depuis deux ans. Mieux, une communauté de professionnels, liés d'une manière ou d'une autre à l'image et aux nouvelles technologies, émerge.

FABRICE BARBIAN

«Lorsque le gouvernement s'est engagé dans une démarche visant à favoriser l'implantation de sociétés actives dans les nouvelles technologies de l'information et de la communication (TIC), l'approche se voulait générale même si l'ambition était de viser un peu plus les entreprises spécialisées dans l'e-content (vidéo, radio, télévision). Cela s'est traduit par des arrivées comme celles de Skype ou d'Amazon. Mais depuis environ deux ans, le Luxembourg séduit tout particulièrement les acteurs du gaming (entreprises spécialisées dans les jeux sur internet ou sur mobile, mais autres que les jeux de casino et de paris, désignés sous le terme de gambling)», précise Claude Demuth, le directeur général de Lu-Cix, association qui a pour objet de développer de l'activité commerciale et économique dans le secteur de l'internet.

Globalement, c'est une douzaine de sociétés étrangères actives sur le marché des jeux en ligne qui se sont installées, parmi lesquelles les américains Big Fisch Games et OnLive (qui développe des jeux via du cloud computing) ou le coréen Nexon afin de «s'attaquer» au marché européen. Innova, une entreprise russe qui vient de lancer son nouveau service européen gratuit pour le fantasy Lineage II (Goddess of Destruction), les a rejoints en décembre.

Le Grand-Duché ne compte pas exclusivement des sièges sociaux d'acteurs du gaming mais également des bureaux dédiés à la création et à la technologie ou des plates-formes consacrées à la traduction, ce qui confirme d'une certaine façon que, si la fiscalité reste un élément important (et plus le groupe est de taille, plus elle l'est) pour justifier de l'implantation au Luxem-

Le Luxembourg compte une douzaine de sociétés spécialisées

tion (voir page suivante).

Kabam, Nexon ou bien encore Agopia, notamment, créent également des emplois au Luxembourg.

En juillet dernier, lors du lancement par Agopia de son jeu 3D, QBI (Qualified Bureau of Investigations), imaginé, développé et géré du côté d'Esch-Belval, Philippe Penide, son administrateur délégué, soulignait d'ailleurs que l'entreprise était en phase de recrutement. Alors, certes, les besoins «humains» dans ces activités ne sont pas énormes. Mais comme le rappelle régulièrement le ministre de l'Economie, Jeannot Krecké, le temps de l'accueil de grandes entreprises industrielles employant des centaines de personnes est révolu.

Emergence d'une communauté

«Localement, ces entreprises emploient effectivement cinq, dix, vingt, trente collaborateurs... Mais elles participent surtout à développer de l'activité ou du travail pour de nombreux sous-traitants spécialisés dans le design, le graphisme, l'écriture de scénarii ou les solutions de paiement sur internet. On peut aujourd'hui dire qu'une communauté plus ou moins directement liée au jeu sur le net se développe, même s'il convient de rester modeste. Nous sommes encore loin de l'activité qu'affichent, dans ce domaine, certaines capitales, comme Paris ou Francfort, par exemple. Mais cela évolue dans le bon sens», constate Claude Demuth.

«La place du Luxembourg dans les activités de l'image est effectivement grandissante et le jeu vidéo en fait partie intégrante»,

et cofondateur de la Fabrique d'images, qui assure de multiples prestations (story-boards, productions) et développe ses propres créations, notamment dans le jeu vidéo. Sa série «Percy et ses amis» sera prochainement déclinée sous la forme d'un jeu vidéo éducatif qui devrait également être disponible sur iPad.

D'autres joueurs attendus

Un projet qui s'annonce d'autant plus original qu'il est développé avec la société luxembourgeoise Inui Studio. Spécialisée dans le domaine des «natural user interfaces», cette entreprise développe des solutions technologiques dédiées à l'interaction homme-machine. Autrement dit, qui permettent de contrôler des machines sans les toucher (ou via une souris) mais avec le corps ou la voix. «Comme Tom Cruise dans le film Minority Report de Spielberg, mais sans les gants», pour reprendre les termes du patron de la société, Olivier Raulot, lors d'une interview sur Paperjam TV.

Pour connecter ces différents acteurs, Lu-Cix a récemment organisé le Online Gaming Forum, auquel ont participé plus de 250 personnes. «Et des contacts très prometteurs ont été noués», confie Jean-Marie Musique. D'autres sont à venir puisque, s'il se refuse pour l'heure à délivrer des noms, le responsable de Lu-Cix confirme que d'autres sociétés spécialisées dans le jeu pourraient prochainement s'installer au Luxembourg: «Disons que, sur la douzaine de contacts avancés que nous entretenons avec des sociétés de l'internet, la moitié sont effectivement actives dans le domaine des jeux.»

La tactique des TIC-taxes

Des technologies de l'information et de la communication (TIC) adaptées aux jeux

Si la fiscalité luxembourgeoise, plus douce, est un élément très important, le pays a d'autres arguments à faire valoir pour séduire les sociétés spécialisées dans les jeux en ligne.

FABRICE BARBIAN

Les avantages offerts par le Luxembourg en termes de fiscalité, comme, par exemple, la loi sur la propriété intellectuelle permettant aux entreprises de bénéficier d'une exonération de 80% de leurs revenus de propriété intellectuelle (autrement dit, les taxes s'appliquent sur 20% des revenus), ne sont bien entendu pas étrangers à l'installation des acteurs du gaming au Grand-Duché.

Comme pour n'importe quelle entreprise, l'ambition est de gagner de l'argent et de dégager des profits. A ce propos, les acteurs du jeu en ligne développent des modèles économiques très différents, puis-que certains facturent des abon-

nements mensuels au jeu tandis que d'autres commercialisent des extensions ou des «solutions et services» visant à parfaire leur avatar, notamment.

S'y ajoutent aussi des produits dérivés ou des recettes publicitaires (les marques partenaires sont parfois intégrées au jeu) pour les jeux les plus populaires (le jeu «social» CityVille, développé par le poids-lourd Zynga, qui est également actif au Luxembourg, compterait près de 100 millions d'adeptes).

Une offre séduisante

Mais si la fiscalité est importante, l'intérêt ne se résume pas à cela, affirme Claude Demuth, le directeur général de Lu-Cix: «Contrairement à différentes grandes métropoles, comme Francfort, par exemple, le pays ne possède pas de nombreux data centers (centres de traitement de données), mais ici ces derniers sont à la fois performants et moins chers que dans bien d'autres pays. Nous sommes donc particulièrement concurrentiels en la matière, surtout que les infrastructures (les réseaux) sont performants et que le prix de l'énergie est compétitif. Autre argument: le multilinguisme, qui est fondamental pour qui souhaite intervenir sur le marché européen. Ces atouts, associés à ceux qui relèvent de la fiscalité, c'est vrai, font que nous sommes en mesure de proposer un package

tout à fait intéressant qui répond à différents besoins et attentes.»

L'impact que peut avoir la présence de grands opérateurs des TIC (Skype, PayPal...) qui participent à l'attrait du Luxembourg est également à signaler.

Des commentaires qu'a repris à son compte Gevork Sarkisyan, le PDG d'Innova, lors du lancement de la société: «Ce qui nous a convaincus, ce sont les initiatives prises par le gouvernement luxembourgeois comme le développement des réseaux de fibres optiques (pour rappel, il y a dix ans à peine, le Luxembourg était à la traîne en matière de réseaux internet), les centres de données hautement sécurisés. L'accès facile aux décideurs politiques a également été important, comme la position géographique du pays.»

Game over ou play again?

Une situation au cœur de l'Europe qui serait un atout en soi. «C'est notamment le cas pour les professionnels proposant certains jeux et univers en ligne qui accueillent des dizaines de joueurs, installés dans différents pays, dans le même temps (social games via les réseaux sociaux, par exemple). Pas question pour ce genre de jeux qu'il y ait un décalage entre une action décidée par un joueur et la réaction de son personnage (temps de latence). Cela



Photo: Martine May

Dopé par la multiplication des mobiles et autres consoles, le marché des jeux en ligne pourrait dépasser les 20 milliards d'euros dès 2015

doit se faire en temps réel (ou perçu comme tel). Or, pour que cela se fasse, il est parfois nécessaire que le joueur ne soit pas situé à plus de 1.600 km du point central (serveur). La situation du Grand-Duché au cœur de l'Europe est donc un avantage», précise le directeur général de Lu-Cix.

Quant à la question qui taraudent d'aucuns, qui est de savoir ce que «pèsent» véritablement ces atouts liés à l'infrastructure par rapport aux avantages fiscaux, ils auront prochainement la réponse (ou en tout cas un début de ré-

ponse puisque l'attrait fiscal ne se résume pas à la TVA). L'avantage lié à la TVA sur le commerce électronique à 15% (et c'est négociable à la baisse, dénoncent d'ailleurs des «commerçants» en ligne installés en France) est, en effet, en sursis, puisqu'à partir de 2015 ce sera la TVA du pays de résidence du consommateur qui s'appliquera (et non plus la luxembourgeoise), même si les modalités ne sont pas encore précisées.

En tout cas, pour l'heure, l'échéance ne semble pas freiner les nouvelles implantations.

LES JEUX RAPPORTENT GROS

Pas facile d'estimer ce que peut représenter le marché des jeux (vidéo) en ligne, qui recoupe toute une série de jeux très différents: casual games (jeux vidéo occasionnels, en général des jeux faciles d'accès que l'on retrouve notamment sur les mobiles), MMOG (massively multiplayer online games), autrement dit «jeux en ligne massivement multijoueurs», qui impliquent bien souvent de créer un avatar pour évoluer dans un monde virtuel, serious games, à but éducatif ou de formation...

Mais si l'on recoupe différentes études, le marché mondial représenterait entre 12 et 15 milliards d'euros. Quelques spécialistes évoquent 18 milliards d'euros.

