



CHIFFRES-CLÉS

Pop. en M	PIB/hab. (USD)	Croissance PIB (%) 2018	Croissance PIB (%) 2019	Note env ^t des affaires
11,4	46 696	1,5	1,2	A1

Sources : Coface (mars 2020)



CARACTÉRISTIQUES DU MARCHÉ (1/2)

Taille du marché

Fondamentaux

- De manière directe et indirecte, les industries culturelles et créatives du pays génèrent 48 Mds EUR de chiffre d'affaires.
- Près de 10 % des indépendants et quasiment 5 % du PIB national total dépendent de ces métiers.
- Le secteur des ICC génèrent 240 000 emplois (salariés et indépendants), soit 5,4 % de l'emploi du pays. Pour la Wallonie, près de 60 000 emplois (4,9 % de l'emploi total régional) sont liés aux industries culturelles et créatives. Pour Bruxelles, c'est près de 45 000 emplois (6,5 % du total) pour un chiffre d'affaire de 12,9 Mds EUR, soit 6,3 % du chiffre d'affaires régional. Pour la Wallonie et pour Bruxelles cumulés, le secteur génère 104 000 emplois. La Flandre compte de son côté 136 000 emplois liés aux ICC.

Tendances et évolutions

- Grâce à l'intervention de l'Union européenne, les opérateurs culturels et l'industrie créative belge devraient profiter d'ici à 2020 d'un accès facilité aux prêts financiers, et ce à hauteur de quelque 25 M EUR. Le Fonds européen d'investissement (FEI) a signé un accord avec la Fédération Wallonie-Bruxelles et la Flandre, établissant un mécanisme de garantie financière avec les fonds d'investissement START (pour la Communauté française) et PMV (pour la Flandre).
- La part d'emploi la plus importante au niveau belge est celle des livres et de la presse (15 %), du design (14 %) et de la mode (14 %). Pour la Wallonie, ces trois domaines sont aussi prépondérants (livres et presse : 15 % ; design : 13 % ; mode : 14 %). L'architecture et l'enseignement culturel affichent des chiffres supérieurs à la moyenne nationale pour cette région avec respectivement 9 % et 11 %. Pour Bruxelles, ce sont l'audiovisuel (18 %) et la publicité (17 %) qui apparaissent en premier, avec des chiffres supérieurs à la moyenne nationale, puis viennent les livres et la presse (12 %) puis la mode (11 %).

CHIFFRES DU SECTEUR

Chiffre d'affaires estimation	48 Mds EUR
Part du PIB	5 %
Jeux vidéo	270 M EUR
Publicité	2 Mds EUR
Livres et édition	24 Mds EUR

CARACTÉRISTIQUES DU MARCHÉ (2/2)

La concurrence et le positionnement de la France

La concurrence locale / internationale

- En 2017, ING et KissKissBankBank ont fondé CREATIS, le premier incubateur d'entreprises belges dédié aux industries culturelles et créatives à Bruxelles.
- Le secteur des industries créatives et culturelles participe pleinement à la dynamique socio-économique de la région bruxelloise. Le gouvernement porte par conséquent une attention particulière à ce secteur.
- La qualité des écoles qui forment aux métiers de ces différents secteurs est reconnue au niveau international.
- Le développement d'un pôle de compétitivité a été mis en place sur le site de Reyers. Appelé Médiapark, il a pour vocation de regrouper, dans une démarche de conseil et de partenariat, des entreprises, des centres de formations et des unités de recherche.
- Atrium (l'agence régionale bruxelloise du commerce) développe des synergies entre le commerce et les industries créatives. Le but est de permettre à ce secteur de développer des collaborations, stimuler l'innovation, anticiper les tendances et créer un lien entre commerce et création.
- La valeur ajoutée des ICC au niveau belge se situe à 15,6 Mds EUR. Au niveau national, la part de valeur ajoutée la plus importante, sur un schéma similaire à l'emploi, revient au domaine des livres et de la presse (17,8 %), suivi de la publicité (13,8 %), qui occupait la quatrième place au niveau de l'emploi total, et du design (12,4 %) qui était en deuxième position. Pour la Wallonie, les livres et presse (17 %), le design (12,5 %) et la mode (11,5 %) occupent les parts les plus importantes avec l'enseignement culturel (11,8 %), qui figure également parmi les domaines les plus importants pour cette région.

Le positionnement de l'offre française

- Les grandes écoles françaises d'animation et de création sont reconnues mondialement.
- Les solutions françaises de digitalisation pour la culture gagneraient à être plus connues en Belgique. Les musées français bénéficient d'une grande renommée en Belgique et les acteurs belges restent à l'écoute des innovations développées en France et mises en avant par de grands partenariats.
- Les créations portées par les développeurs français sont appréciées et présentes sur le marché.

ATOUTS DE L'OFFRE FRANÇAISE

- Les éditeurs de jeux vidéo français sont reconnus et plébiscités par les joueurs.
- Image positive de la création française en termes de jeux vidéo.
- La création française est reconnue sur les marchés internationaux.
- Les compétences françaises dans le secteur muséal sont également fortement reconnues et appréciées.
- Le cinéma français est reconnu.



OPPORTUNITÉS POUR L'OFFRE FRANÇAISE

Jeux vidéo

- L'industrie belge du jeu vidéo est représentée au niveau fédéral par la Belgian Games Association, qui regroupe les organismes de représentation régionaux : FLEGA (Flandre), screen.brussels (Bruxelles) et WALGA (Wallonie).
- La Belgique compte 80 studios de création de jeux vidéo. Ce secteur a rapporté près de 100 M EUR de CA à ses entreprises belges, mais près de trois quarts de ces revenus sont liés au succès d'un seul jeu, *Divinity : Original Sin*, qui a rencontré un succès inattendu. La Flandre représente le plus gros du marché. Cette dominance s'explique en partie par un meilleur accès au financement, via des fonds spécialisés tels que le VAF2 (fonds public), ainsi que des formations de pointe (entre autres à l'HOWEST3 de Courtrai). Le plus gros studio belge, Larian, est flamand. À lui seul, ce studio gantois à l'origine de *Divinity* pèserait plus de 75 M EUR et embaucherait près de la moitié des développeurs de Belgique.
- En intégrant les revenus liés à la réalité virtuelle, aux jeux mobiles, au sound design et à la publicité dans le secteur du gaming, le CA de l'industrie du gaming avoisine les 250 M USD en Belgique.
- Le chiffre d'affaires du marché des logiciels d'entreprise en Belgique devrait atteindre une valeur d'environ 552,5 M USD d'ici à 2021.

Digitalisation de la culture

- La Belgique compte près de 1 025 musées. La fédération Wallonie-Bruxelles consacre près de 6 % de son budget, soit 631,7 M EUR pour la culture. Elle ne représente que 1 % du budget en Flandre.
- Des espaces publics numériques (EPN) sont intégrés dans les centres culturels. Un accord de coopération avec les régions permettra aux centres culturels d'accueillir un EPN défini comme lieu d'apprentissage et de médiation des usages numériques. Cette opportunité leur offrira la possibilité d'élargir leur public, de s'équiper de postes informatiques, de bénéficier d'un accompagnement spécifique disponible pour tous et de les familiariser avec les arts numériques.
- La fédération Wallonie-Bruxelles a pour ambition de déployer des plateformes numériques spécialisées, pour mettre en avant l'offre culturelle, les artistes et les projets belges francophones, dans différentes matières et disciplines. Elles visent également à aider les programmeurs (centres culturels, salles, musées, bibliothèques, librairies...) ou le partage d'informations et de bonnes pratiques (peer to peer) dans l'esprit de la « Liste rue » en France.
- En 2020, compte tenu de la crise sanitaire, le gouvernement de la Fédération Wallonie-Bruxelles a approuvé définitivement deux arrêtés de pouvoirs spéciaux qui permettent de mettre en œuvre un fonds d'urgence doté d'une enveloppe de 50 M EUR et de déroger aux règles habituelles de subventions.

BON À SAVOIR

- Événements notables du secteur à Bruxelles :
 - Design September
 - Mad Brussels
 - Backstage Brussels
- Le gaming belge est un secteur en pleine croissance, environ +6 % par an.
- Près de 1,1 M de Belges jouent à des jeux vidéo.
- Ils sont plus de 4 M si l'on inclut les différents jeux sur tablette et smartphone. Le revenu annuel généré est de 270 M EUR.



CLÉS D'ACCÈS

Le profil des partenaires commerciaux / Approche commerciale à privilégier

- Les musées travaillent en général directement avec les fournisseurs, *via* des appels d'offres pour les grands projets publics. Il est important d'être représenté sur place ou au sein des réseaux internationaux.
- S'associer à une entreprise locale proposant une offre complémentaire afin de bénéficier de son réseau peut également être une bonne piste pour se développer.
- Il est conseillé de mettre en avant ses références dans les grandes institutions culturelles françaises et internationales.
- Par rapport à l'ensemble de l'économie, les ICC tendent à se concentrer davantage autour des TPE (83,7 %) et elles sont suivies à distance par les PE (13,8 %) et les ME (2,1 %).
- La région où ces différences de distribution sont relativement plus fortes est la Wallonie, où les ICC sont à hauteur de 86,4 % des TPE, contre 83,3 % pour la région bruxelloise et 82,5 % pour la Flandre.
- En Belgique, les éditeurs francophones se caractérisent par un aspect très local, centré sur de nombreux ouvrages scolaires et juridiques réalisés par des éditeurs belges pour des lecteurs belges.
- On estime que 7 0% de ce qui est vendu en français dans les librairies est importé de France.
- Les livres papier sont principalement achetés dans les librairies physiques et les grandes surfaces spécialisées, tandis que 67 % des livres numériques sont achetés sur Amazon (64 % en 2017).

La réglementation spécifique

- C'est la réglementation européenne qui est en vigueur.

NIVEAU DE TAXATION

- Le taux de la TVA est de 21 %.



INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- Pour l'édition, la Belgique a eu autrefois une forme de leadership en bande dessinée francophone : les grandes maisons historiques restent très importantes (Casterman, Dupuis et Dargaud-Lombard) et les sociétés de gestion des grandes propriétés, notamment IMPS pour les *Schtroumpfs* et Moulinsart pour *Tintin*, développent des partenariats dans le monde entier et présentent de belles opportunités de développement avec les sociétés françaises.
- Pour l'audiovisuel, il existe des outils de financement fédéraux (*tax shelter*) ou des institutions régionales d'investissement (VAF, Wallimage, Screen BxIs) totalement compatibles avec les outils français dans les plans de financement des productions. Cela permet des montages assez simples et très efficaces.
- Pour le jeu vidéo, il existe un institut de formation exceptionnel à Namur, la Haute École Albert-Jacquard : si la grande majorité des élèves émigrent ensuite en Amérique du Nord, il se constitue un réservoir de talents et de compétences remarquables. Larian y puise d'ailleurs allègrement, mais cela permet l'émergence de studios fiables et performants en sous-traitance (Appeal, Fishing Cactus, Abrakam...).
- En ce qui concerne l'événementiel digital et les décors virtuels, la société Dreamwall travaille pour les grandes chaînes françaises (Coupe du monde de foot pour TF1, élections pour France TV...) et internationales, tout comme Dirty Monitor.
- Le groupe EVS à Liège est le leader mondial sur les retransmissions sportives.

POUR ALLER PLUS LOIN

Procurez-vous les Guides des affaires Business France

Pour comprendre les spécificités commerciales des différents pays et vous aider à faire les bons choix : de l'information très opérationnelle assortie de conseils précieux. Commandez-les...

<https://www.businessfrance.fr/export-s-informer-tous-les-guides-des-affaires>

Retrouvez toutes les publications Business France en suivant ce lien :

<https://www.businessfrance.fr/export-s-informer>

LES ÉVÉNEMENTS À NE PAS MANQUER

Pour connaître les grands RDV sur le secteur :

<https://www.businessfrance.fr/export-agenda>



NOUS CONTACTER

Chambre de commerce et d'industrie
France Belgique
Avenue des Arts, 8
1210 Bruxelles
Belgique

Selim EL MAGROUD
Business Developer
Service d'appui aux entreprises
Tél. : +32 (0)2 506 88 14

selim.elmagroud@cfci.be

© 2020 - BUSINESS FRANCE

Toute reproduction, représentation ou diffusion, intégrale ou partielle, par quelque procédé que ce soit, sur quelque support que ce soit, papier ou électronique, effectuée sans l'autorisation écrite expresse de Business France, est interdite et constitue un délit de contrefaçon sanctionné par les articles L.335-2 et L.335-3 du code de la propriété intellectuelle.

Clause de non-responsabilité

Business France ne peut en aucun cas être tenue pour responsable de l'utilisation et de l'interprétation de l'information contenue dans cette publication dans un but autre que celui qui est le sien, à savoir informer et non délivrer des conseils personnalisés. Les coordonnées (nom des organismes, adresses, téléphones, télécopies et adresses électroniques) indiquées ainsi que les informations et données contenues dans ce document ont été vérifiées avec le plus grand soin. Business France ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable d'éventuels changements.

**LES TALENTS, VOTRE MEILLEUR ATOUT
À L'INTERNATIONAL !**
businessfrance.fr/vie-home

VIE



@BF_VIE

N° Violet 0810 659 659