

La scène des festivals belge presque rétablie après la pandémie, ralentissement mondial de l'industrie du divertissement et des médias

Global Entertainment & Media Outlook 2023 de PwC

Bruxelles, le 3 juillet 2023 - Malgré le ralentissement mondial de l'industrie du divertissement et des médias, la Belgique est bien préparée pour affronter les défis à venir grâce à ses festivals de renommée mondiale et à ses studios de jeux vidéo florissants. Selon l'étude [Global Entertainment & Media Outlook 2023 de PwC](#), l'industrie belge de la musique live retrouvera d'ici 2024 ses niveaux d'avant la pandémie. Après deux années difficiles, le marché belge des jeux vidéo connaîtra une croissance progressive pour s'établir entre 3,9 % et 2,5 % au cours des années suivantes.

L'année 2022 a marqué un tournant significatif pour l'industrie mondiale du divertissement et des médias, qui a enregistré une hausse de 5,4 % de ses recettes. Il s'agit d'un ralentissement notable par rapport à l'augmentation de 10,6 % observée en 2021, année au cours de laquelle les économies et les industries du monde entier avaient récupéré des effets perturbateurs de la pandémie de COVID-19. Selon l'étude « Global Entertainment & Media Outlook 2023 » de PwC, la croissance ralentira progressivement au cours des cinq prochaines années pour atteindre 2,8 % en 2027. L'étude - qui couvre 52 territoires et 16 segments du secteur - se penche également sur l'industrie du divertissement et des médias en Belgique. Avec une croissance de 5 % en Belgique en 2022 et une projection de 2,5 % pour 2027, le secteur atteindra des recettes de 16,06 milliards d'euros. Le marché de l'accès à Internet, suivi de la publicité télévisée traditionnelle et de la publicité sur Internet, représentent la plus grande part de l'industrie belge en termes de recettes. Grâce à sa scène du divertissement dynamique et à son industrie du développement de jeux vidéo prospère, le pays dispose des ressources nécessaires pour naviguer dans le paysage du divertissement et des médias en ces temps incertains.

Impact de la pandémie COVID-19 sur les événements live : le chemin de la reprise et la relance de l'industrie belge de la musique live

Les restrictions imposées par la pandémie de COVID-19 ont eu un impact considérable sur les événements live en 2020 et 2021. Les gouvernements du monde entier ont imposé des mesures de confinement et de limitation du public aux événements en direct, ce qui a entraîné l'annulation ou le report de nombreux événements programmés. En conséquence, le secteur de la musique live a connu une baisse significative de ses recettes. Selon les estimations, ce secteur aura besoin d'une année supplémentaire pour retrouver les niveaux pré-pandémie et il devrait être rétabli d'ici 2024. En Belgique, les recettes de la musique en direct continueront à augmenter, passant de 250 millions d'euros en 2022 à 292 millions d'euros d'ici 2027, en raison de la saison des festivals de musique qui bat son plein en été. Avec Tomorrowland, Rock

Werchter, Graspop Metal Meeting, Dour Festival, Les Ardentes, Pukkelpop et bien d'autres encore, la Belgique bénéficie d'une scène festivalière importante qui attire un large public venu des quatre coins du monde.

« Nous ressentons une grande fierté à l'égard de la réputation de notre pays qui accueille des festivals d'été de premier plan. La croissance prévue de notre industrie de la musique en direct témoigne du développement exceptionnel et de la popularité de plusieurs festivals tels que Tomorrowland, Rock Werchter et Les Ardentes. Ces festivals sont devenus synonymes de l'excellence de la Belgique en la matière et attirent des publics du monde entier. » - Axel Smits, président de PwC Belgique

Le moteur de l'industrie des jeux vidéo : Flanders Game Hub et l'essor du développement de jeux vidéo en Belgique

L'industrie des jeux vidéo constitue un élément important et en plein essor de l'industrie mondiale du divertissement et des médias (D&M) et elle suscite l'intérêt de personnes de tout âge, en particulier des jeunes générations. Les jeux vidéo sont désormais utilisés pour stimuler la créativité, favoriser les dépenses et soutenir les efforts publicitaires. Après deux années difficiles en raison d'une baisse temporaire des recettes des jeux sociaux et occasionnels et d'une stagnation à plus long terme de son marché des jeux traditionnels, le marché belge des jeux vidéo reprend lentement le chemin de la croissance. Avec une légère croissance de 0,2 % en 2023, la croissance augmentera de 3,9 % à 2,5 % au cours des années suivantes de la période de prévision. Les recettes totales des jeux vidéo en Belgique ont atteint 833 millions d'euros en 2022 et frôleront les 938 millions d'euros en 2027, après une hausse à un taux de croissance annuelle composé (TCAC) de 2,4 %.

La Belgique dispose d'un écosystème exceptionnel pour les talents dans le secteur des jeux vidéo, notamment avec le programme « Digital Arts and Entertainment » de Howest à Courtrai, qui a remporté à trois reprises le prestigieux « Rookies Award » en tant que meilleure école de développement de jeux vidéo au monde. Le nombre de studios de développement en Belgique a considérablement augmenté au cours de ces dernières années, passant de 65 à 84. Les gouvernements collaborent pour renforcer la présence de l'industrie des jeux vidéo et pour créer un environnement favorable à sa croissance et à son développement. Le système de Tax Shelter au niveau fédéral et le Flanders Game Hub initié par le gouvernement flamand, qui a comme objectif de transformer la Flandre en un pôle d'excellence pour l'industrie des jeux vidéo, en sont de bons exemples.

« Alors que la technologie des jeux vidéo se développe à grande vitesse, le potentiel d'un pays comme la Belgique ne cesse de croître. Grâce à d'excellents programmes éducatifs et à la présence de talents et d'expériences de premier plan, nous sommes en mesure de prendre la tête du développement des jeux vidéo de demain. Les efforts visant à faire de notre région un territoire florissant pour l'industrie des jeux vidéo sont nécessaires et indispensables pour occuper et maintenir notre position dans le secteur. » - Axel Smits, Président de PwC Belgique

À propos de l'étude [Global Entertainment & Media Outlook 2023-2027](#)

Depuis 24 ans, l'étude « Global Entertainment & Media Outlook » de PwC fournit une analyse approfondie des dépenses de consommation et de publicité dans le domaine du divertissement et des médias au niveau mondial. L'étude comprend des données historiques et prévisionnelles sur cinq ans, assorties de commentaires pour 13 segments du secteur dans 53 territoires. Les segments comprennent le commerce B2B ; le cinéma ; l'accès Internet et la consommation de données ; la publicité sur Internet ; la musique, la radio et les podcasts ; les journaux, les magazines grand public et les livres ; la publicité hors domicile ; la vidéo OTT ; la télévision traditionnelle et la vidéo à la demande ; les jeux vidéo et les sports électroniques ; la réalité virtuelle (VR) et la réalité augmentée (AR). L'étude complète peut être consultée sur : www.pwc.com/outlook.

À propos de PwC

Le but de PwC est de développer la confiance dans la société et de résoudre des problèmes importants. Nous sommes un réseau de firmes établi dans 156 pays avec plus de 295.000 personnes. Nous nous engageons à offrir des services de qualité en matière de certification de comptes, fiscalité et conseil. Dites-nous ce qui est important pour vous et apprenez à mieux nous connaître en consultant notre site www.pwc.com.

« PwC » désigne le réseau de PwC et/ou une ou plusieurs de ses firmes membres, chacune formant une entité juridique distincte. Pour de plus amples détails, consultez www.pwc.com/structure.

© 2022 PwC. Tous droits réservés.