22 000 sociétés bruxelloises qui rapportent 3,470 millions nets par an : le potentiel caché des ICC

24 octobre 2023 - L'exposition d'art numérique Reset Immersive a exposé des artistes belges représentatifs de l'industrie culturelle et créative (ICC) numérique au printemps dernier, attirant près de 20 000 visiteurs. Forte de ce succès, la Ville de Bruxelles a franchi une nouvelle étape ce lundi en organisant pour la première fois une table ronde qui a réuni les acteurs de ce secteur trop peu connu et soutenu.

Vous les connaissez sans le savoir

Spectacles vivants, audiovisuels, jeux vidéos, décorations de rue, art, font partie de ce que l'on nomme les industries culturelles et créatives (ICC). Y intégrer les technologies numériques décuple les champs de possibles en proposant une expérience multisensorielle, avec un potentiel important en termes de retombées artistiques, économiques et d'emplois, le secteur représentant tout de même 4% des contributions à l'économie bruxelloise.

Consciente de ces enjeux, la Ville de Bruxelles a organisé cette rencontre en vue de connecter les différents acteurs dans la capitale, des créateurs de contenu et d'expérience immersive aux producteurs, en passant par les soutiens logistiques et de diffusion.

En tant qu'échevin tant des affaires économiques que du numérique, il me semble essentiel de mettre en valeur les forces vives de notre Ville et de leur offrir des opportunités de rencontre pour faire évoluer ce secteur souvent connu à l'international mais pas encore suffisamment valorisé chez nous. Après avoir soutenu l'industrie des jeux vidéo au début de cette année, et offert une vitrine aux créateurs Belges d'art numérique avec l'exposition Reset Immersive au printemps, nous avons franchi une nouvelle étape pour poser les premières bases du soutien qu'il est temps que les politiques apporte à ce secteur, assure Fabian Maingain, échevin de la Smart city à la Ville de Bruxelles.

Des solutions concrètes

La Ville a ainsi pu établir depuis hier un état des lieux chiffré, valoriser une étude de cas représentative et inspirante, dresser une cartographie en vue de créer un cercle vertueux d'échanges pour faire évoluer le secteur, et lui donner la visibilité qu'il mérite et créer un *business model*.

Suite à la rencontre, nous avons pu définir les besoins et propositions suivantes :

- *la création d'une plateforme de concertation interne au secteur et ouverte aux créateurs et diffuseurs ;*

- *la création d'un fond structurel de soutien à la création numérique*
- *la création d'un espace polyvalent d'incubation d'œuvres et d'artistes ouvert au public avec possibilité pour les pouvoirs publics d'y commander des œuvres ;* conclut Fabian Maingain.

Contact presse :
Anne-Sophie Dekeyser
0473 97 51 98
anne-sophie.dekeyser@brucity.be