30 mars 2023 - La Ville de Bruxelles rabat les cartes du jeu vidéo

En soutenant le développement du secteur de la création de jeux vidéo, la Ville de Bruxelles entend valoriser ses nombreux talents locaux et se positionner comme un terreau idéal pour rayonner à l'international. Un tout premier espace spécialement dédié aux créateurs de jeux vidéo, le games.brussels Space, a été inauguré ce 30 mars au centre d'entreprise Dansaert, jetant les bases d'un nouveau site de prédilection pour cette industrie montante.

Un marché en pleine expansion
L'industrie du jeu vidéo a largement dépassé le cinéma et la musique en termes de chiffres d'affaires avec une progression à deux chiffres pour un montant dépassant les 180 milliards de dollars en 2021. Les perspectives de croissance, particulièrement significatives pour la capitale de l'Europe rejoignent également les perspectives d'emploi avec, à termes, des formations à la clé. C'est pourquoi la Ville de Bruxelles a décidé de répondre aux besoins du secteur par un soutien financier et la mise à disposition d'un espace qui permette de fédérer le milieu..

"Ce projet, au croisement de trois de mes compétences d'échevin, représente un aboutissement : celui du soutien à un secteur passionnant, aux perspectives multiples, à la fois au niveau social, économique et culturel. Bruxelles a tous les atouts pour devenir la capitale du jeu vidéo en Belgique, ce qui est déjà démontré par l'immense succès du games.brussels Space", se réjouit **Fabian Maingain**, Echevin des Affaires économiques, de l'Emploi, de la Smart City et de la Simplification administrative à la Ville de Bruxelles.

Des ambitions sans cesse la hausse
Ouvert depuis février, l'espace dédié aux créateurs de jeux vidéo a déjà revu ses objectifs à la hausse, ayant dépassé en un mois ses perspectives annuelles avec la présence de 21 co-workers, dont cinq créations d'emploi. "*Le cercle vertueux du travail en équipe porte particulièrement ses fruits dans notre secteur de niche, dont les fondements même résident dans l'esprit collaboratif. Au games.brussels Space, toutes les entreprises s'entraident, créant un climat et une émulation créative particulièrement favorable",* ajoutent Sébastien Letouze et Guillaume Bouckaert de l'association games.brussels.

Fabian Maingain, Sébastien Letouze et Guillaume Bouckaert sont disponibles pour interview.

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