

Inviga traque les jeunes pousses du jeu vidéo belge et français

Dans le paysage foisonnant de l'investissement, les fonds se multiplient... et ne se ressemblent pas. Parce qu'une levée, ce n'est pas simplement encaisser de l'argent et une bonne occasion de communiquer, nous brosons le portrait des fonds d'investissement pour aider les entrepreneurs à s'y retrouver et à choisir le bon investisseur. Au tour d'Inviga.

Temps de lecture : minute

11 février 2022

Avec près de trois quart de la population française qui joue occasionnellement aux jeux vidéo - soit 38 millions d'individus -, on peut dire que le jeu vidéo a réussi à conquérir le coeur des Français et Françaises. Démocratisés par leur arrivée sur smartphone et dopés par la pandémie et le développement de nouvelles expériences, les jeux vidéo sont une véritable manne financière. Qui se résume en un chiffre : 300 milliards de dollars. Un montant qui correspond aux recettes mondiales du secteur, selon une étude Accenture.

Une fine connaissance du secteur

Edouard Miffre et Patrick Pigase ont décidé de surfer sur cette vague en lançant Inviga - une compagnie d'investissement (*investment company*) - pour financer les sociétés françaises et belges du secteur, de l'amorçage à la série B avec des tickets compris entre 100 000 et 7 millions d'euros. "Il y a un énorme appétit des investisseurs pour ce secteur, mais il n'existe pas de fonds structuré à dimension européenne" , lance d'entrée Edouard Miffre. Et un "véritable besoin pour les développeurs de jeux de

trouver des fonds, poursuit Patrick Pigase. Mais les banques sont très frileuses et les investisseurs ne connaissent pas forcément ce secteur."



À lire aussi

Le jeu vidéo, un laboratoire du réel ?

Grâce à leurs compétences, les deux investisseurs entendent bien jouer ce rôle de trait d'union entre les développeurs et les investisseurs de leur fonds. Ils n'hésitent pas à pointer leurs compétences respectives pour légitimer leurs ambitions : une fine connaissance de la relation aux investisseurs pour Edouard Miffre, du monde du jeu vidéo et du jouet pour Patrick Pigase, également directeur financier du studio de développement de jeux vidéo Abraham Entertainment.

La force du réseau

"On voit encore de bons jeux être des échecs, parce que les développeurs n'ont pas assez structuré leur développement" , regrette Patrick Pigase, convaincu qu'il ne manque parfois pas grand-chose pour faire décoller certains projets. "Les éditeurs sont les points faibles des développeurs.

Trop enthousiastes à l'idée de signer un contrat, ils en oublient presque de le lire ", raconte t-il. Une erreur qui peut parfois coûter cher. Une autre consiste à rester la tête dans le guidon dans le développement de son jeu. *"Le conseil que je donne toujours est de développer son jeu avec sa communauté, même si ça prend deux ans. Cela permet d'obtenir de bons feedbacks pour affiner le jeu"* et d'avoir un vivier d'utilisateurs et, donc, de clients dès sa sortie. Sans avoir à miser des sommes folles en marketing.

Si les deux associés reconnaissent vouloir soutenir les entrepreneurs de leur portefeuille grâce à leurs réseaux, pas question pour autant de parler *"d'implication forte"*. *"Nous voulons les aider à identifier où sont leurs difficultés le plus tôt possible, afin qu'elles choisissent la bonne stratégie de développement, détaillent les deux associés. Ce soutien peut prendre la forme de la recherche de capitaux ou d'un travail sur la stratégie marketing."* Pour les accompagner dans cette tâche, les fondateurs pourront compter sur leur comité d'investissement qui regroupe une multitude de compétences et de connaissances : des business developers, professionnels du marketing, experts de l'édition, etc.

Ouvert à toutes les pépites

Dans un univers aussi foisonnant que celui du jeu vidéo, on pourrait penser que les deux associés auraient choisi une ou deux verticales de prédilection. Il n'en est rien. *"Nous restons ouverts sur les investissements à réaliser. Nous regardons les studios de jeu vidéo, mais aussi tous les services qui se développent en parallèle"* , développe Patrick Pigase. Sans oublier l'e-sport et les NFT, bien qu'en restant prudent sur ce dernier sujet. *"Nous regardons les propositions, mais nous serons prudents. Par contre, les cryptomonnaies, ce n'est que de la spéculation."* Pas question de s'y aventurer.



À lire aussi

De la préhistoire à Notre-Dame, comment le jeu vidéo s'empare du patrimoine ?

Les critères d'investissement se concentrent sur l'équipe, la capacité du studio à développer plusieurs jeux en même temps - afin d'éviter la banqueroute, si un des jeux développés ne fonctionne pas - et son potentiel de développement. La limite géographique est un autre critère, et non sans raison. *"On a choisi la Belgique et le Nord de la France, parce qu'il y a un mélange de créativité, de structures. Ces deux pays sont connus pour leurs talents dans la bande dessinée, qui inspire des jeux vidéo. Ils sont aussi très bons en réalité virtuelle."* Tout ce qu'il faut, en somme, pour créer des succès.

Encore en cours de financement, le fonds cherche à sécuriser 10 millions d'euros au cours des prochains mois, tout en admettant miser sur une enveloppe totale de 80 millions d'euros d'ici à fin 2023. De quoi réaliser plus d'une belle opération.

Article écrit par Anne Taffin