

« Attirer des sociétés internationales »

Entretien avec Michaël Weber, *head of international business development* de POST Telecom, à propos du développement des infrastructures de télécommunication et des services exigés par les sociétés de jeux en ligne

Vous êtes en contact permanent avec des entreprises internationales, entre autres du secteur gaming. Avec quels arguments tentez-vous de les convaincre de s'installer au Luxembourg ?

Micaël Weber : Si une société s'intéresse au marché européen, sa première question, c'est généralement de savoir où elle serait le mieux placée pour servir ses clients. Il s'agit d'être le plus proche, géographique-ment, des joueurs éparpillés à travers toute l'Europe. En effet, un grand nombre de jeux en ligne tournent aujourd'hui dans le « cloud ». Ces jeux ne sont alors pas installés sur votre PC personnel, mais sont exécutés à partir des serveurs de la société. C'est le même principe que quand vous louez un film sur le net pendant deux jours mais que vous ne le téléchargez pas. Dans ces jeux, il est fondamental que le temps d'accès entre le PC et le serveur du fournisseur du jeu – ce qu'on appelle la latence – soit aussi faible que possible. De la latence dépend la réactivité du jeu en ligne et elle est meilleure quand la distance géographique entre les serveurs et les joueurs est la plus courte possible. La situation géographique centrale du Luxembourg en Europe est donc clairement un atout. Le deuxième atout est la infrastructure télécom très performante dont le Luxembourg s'est doté. Elle est excellente notamment au niveau de la connectivité, des data centers (où sont hébergés les serveurs) et, plus généralement, du taux d'équipement très

élevé du pays en fibre optique. Enfin, les sociétés de jeux en ligne recherchent des fournisseurs Telecom offrant des solutions performantes en matière de sécurité et de

Nous devons rester cependant avant tout promouvoir les infrastructures télécom et data centers du pays.

protection des données. Elles sont en effet de plus en plus confrontées à des attaques de type DDOS (Distributed Denial of Service). Si ces attaques ne sont pas déjouées, elles peuvent bloquer l'accès aux serveurs pour les clients, en surchargeant ces serveurs avec un nombre très important de requêtes pirates simultanées.

Quel type de services POST offre-t-elle à ses clients internationaux ?

M. W. : En tant que premier opérateur télécom au Luxembourg, POST Telecom offre de nombreux services, notamment dans le domaine des infrastructures et de la « cloud ». De plus, les solutions « cloud » que nous proposons permettent à des sociétés, par exemple dans le domaine des jeux en ligne, de bénéficier d'un environnement où elles peuvent déployer leurs services sur des serveurs que nous gérons pour elles. Le modèle « pay per use » est en effet de plus en plus populaire en ce moment : les sociétés paient alors seule-

ment pour les ressources qu'elles utilisent réellement et ne sont donc pas obligées de mettre en place physiquement leurs propres serveurs, ce qui est coûteux et prend du temps. Nous proposons également de l'hébergement et des *Managed Services* dans des data centers au travers d'une de nos filiales qui s'appelle ebrc, et qui est le plus grand opérateur de data centers au Luxembourg. Dans ce cas, ebrc propose des solutions sur mesure à des sociétés qui souhaitent que nous hébergions leurs serveurs, que nous assurions le stockage de leurs données et que nous en assurions la gestion au quotidien.

À quel point vos clients internationaux s'intéressent-ils aussi aux avantages fiscaux ?

M. W. : C'est une question qu'on nous pose régulièrement. Même si notre métier est avant tout de fournir des infrastructures de télécommunication, nous sommes amenés à mettre nos clients en relation avec des partenaires pouvant les renseigner en matière d'optimisation fiscale. Il existe d'une part toujours des avantages liés à la TVA sur le commerce électronique et d'autre part entre autres des avantages liés à la propriété intellectuelle. Les sociétés qui déposent leur marque ou leur nom de domaine au Luxembourg peuvent en effet bénéficier d'éventuelles déductions d'impôts. Nous devons rester cependant avant tout promouvoir les infrastructures télécom et data centers du pays. Cela est

d'autant plus indispensable que les avantages liés à la TVA sur le commerce électronique vont disparaître à partir de 2015.

Comment le secteur se développe-t-il ?

M. W. : De plus en plus d'entreprises de jeux en ligne mettent en place leur infrastructure data center au Luxembourg. Nous recevons beaucoup de demandes de la part de telles sociétés et ce secteur est en forte croissance. Les demandes viennent principalement aujourd'hui de sociétés américaines, coréennes et russes. Au départ, ces acteurs ne connaissent pas forcément le marché européen et de nombreux services se sont développés pour répondre à leurs besoins.

Pourquoi, à l'origine, cette infrastructure télécom performante a-t-elle vu le jour ?

M. W. : La place financière était dès le départ demandeuse de ces infrastructures. Peu à peu, d'autres services se sont développés autour, notamment dans le secteur du *gaming*. Aujourd'hui, environ 20 data centers sont implantés au Luxembourg, ce qui fait que nous sommes l'un des pays au monde où la densité des data centers est la plus forte. L'espace disponible va au-delà des besoins des sociétés historiquement présentes au Luxembourg, et les fournisseurs de services télécom et data centers doivent donc de plus en plus prospecter à l'étranger. Le gouvernement veut fortement développer le secteur de l'e-business, mais aussi celui de la biotechnologie. Dans le cadre de ce dernier, les projets de recherche dans le domaine du séquençage du génome, par exemple, nécessitent énormément de capacité de stockage d'informations. Le Luxembourg est également très actif dans ce domaine.

Comment POST a-t-elle contribué à développer cette infrastructure ?

M. W. : Nous avons mis en place un réseau international en fibre optique depuis déjà plus de 7 ans, qui s'appelle Teralink. Ce réseau relie Luxembourg à de grandes villes européennes : Londres, Paris, Francfort, Amsterdam, Bruxelles et Strasbourg. Par ce moyen, nous pouvons offrir des solutions de connectivité haut débit de bout-en-bout à de nombreux clients, en

© Marijke Wilms
(Siam, par
Bathory Games)



nous interconnectant dans ces villes avec d'autres opérateurs internationaux.

En tant qu'opérateur historique, quelle position POST tient-elle dans ce marché ?

M. W. : Au Luxembourg, la concurrence dans le domaine de la télécommunication est très importante. Il y a des opérateurs qui proposent à la fois leurs services à une clientèle résidentielle et professionnelle, et d'autres qui se sont focalisés sur le marché des entreprises. La difficulté en tant qu'opérateur national ayant à l'origine une offre de services principalement locale est de nous faire connaître auprès de clients internationaux à l'extérieur du Luxembourg. Les sociétés américaines, par exemple, ont pour la plupart déjà leur data center aux États-Unis et elles s'adressent généralement en premier lieu à leur fournisseur de services en leur demandant de les accompagner en Europe. Dans ce contexte, c'est parfois difficile pour nous d'expliquer

à ces clients quelle est notre valeur ajoutée par rapport à des fournisseurs globaux, même si nous sommes une entreprise plus que centenaire au Luxembourg. Nous nous différencions grâce à la qualité de nos infrastructures, à nos compétences techniques et à l'importance de nos ressources locales – près de 1 000 personnes sont en charge de l'activité Telecom chez POST aujourd'hui. Nos concurrents développent depuis plusieurs années leur offre de services vers le Luxembourg en mettant en place leurs réseaux de fibres optiques et en ouvrant des points de présence dans des data centers au Luxembourg. Il y a donc de nombreuses offres disponibles pour les sociétés souhaitant implanter leur data center au Luxembourg, et grâce à cette concurrence les prix ont considérablement baissé depuis plusieurs années.

Les jeux en ligne constituent un marché en pleine croissance. Quels sont les défis qui en découlent ?

M. W.: En ce qui concerne les plateformes à partir desquelles les joueurs accèdent à ces jeux, la part de marché des PC est plutôt stable, mais le nombre de joueurs sur smartphone ou tablette numérique croît vraiment très rapidement. En particulier, tous les jeux liés à Facebook connaissent un développement important. De fait, on constate souvent une augmentation régulière du nombre d'accès sur les serveurs où ces jeux sont hébergés. Les fournisseurs de services comme nous doivent donc être capables de répondre de manière flexible à ces demandes des clients, en particulier pour les sociétés de jeux en ligne. Nous devons donc pouvoir rapidement fournir des capacités supplémentaires de stockage et de connectivité vers les data centers luxembourgeois en fonction de l'augmentation du trafic à laquelle les sociétés de jeux en ligne sont confrontées. Il existe aujourd'hui des mécanismes basés sur la virtualisation de serveurs qui nous permettent de nous adapter facilement à des pics de trafic et à des augmentations rapides du nombre de joueurs sur ces plateformes. Ces solutions de virtualisation des serveurs ont révolutionné le monde des serveurs et sont à la base de toutes les solutions « cloud » d'aujourd'hui.

Le nouvel accord gouvernemental fait plusieurs fois référence au gaming. Y voyez-vous une stratégie cohérente afin de promouvoir cette industrie du gaming ?

M. W.: C'est un peu tôt pour en juger, mais je pense que oui. Il y a une volonté d'harmoniser la politique de promotion du Luxembourg à l'étranger. Le gouvernement affiche sa volonté d'attirer des sociétés internationales vers Luxembourg pour qu'elles y établissent leur hub européen, ce qui est également une priorité pour POST. Nous sommes en contact régulier avec le ministère de l'Économie, le Service des médias et des communications et avec la Chambre de commerce dans le cadre des missions économiques auxquelles nous participons – comme par exemple ce décembre en Chine. Certaines missions sont d'ailleurs orientées vers le secteur ICT dont le gaming fait partie.

Avec quels pays européens le Luxembourg est-il en concurrence dans le secteur du gaming ?

M. W.: Il y a l'Irlande, où se trouvent actuellement beaucoup de data centers de sociétés internationales; ou encore les Pays-Bas et Malte. Les Maltais se sont notamment spécialisés dans l'hébergement

de sociétés de paris en ligne – un domaine dans lequel le Luxembourg ne souhaite pas développer d'activités pour le moment. Évidemment, des pays plus grands disposent probablement de moyens plus conséquents pour se mettre en valeur, mais le Luxembourg a vraiment une carte à jouer grâce à la qualité de ses infrastructures télécom et data center, à la flexibilité dont nous savons faire preuve dans tous les domaines, et grâce à notre position géographique centrale en Europe.

Est-ce une piste réaliste de s'imaginer que dans le futur, le développement de jeux se fera également au Luxembourg ?

M. W.: Les développeurs de jeux ont un profil très particulier. Ces jeunes recherchent un écosystème où ils peuvent s'échanger entre eux. Luxembourg est en train de se doter des infrastructures permettant de créer cet écosystème, notamment avec les nombreux incubateurs de start-ups qui fleurissent actuellement dans le pays. Il faudra certainement également investir dans des formations spécifiques, pour que les sociétés de jeux en ligne puissent trouver localement les profils qu'elles recherchent.

Le risque existe-t-il que les grandes entreprises présentes actuellement au Luxembourg se délocalisent ?

M. W.: Ce risque existe en théorie, mais Luxembourg fait beaucoup d'efforts pour convaincre les entreprises qui ont décidé de s'y implanter d'y rester. Déménager vers un nouveau site est relativement lourd à gérer pour une société. De toute façon, on observe de plus en plus que les sociétés ayant décidé de s'implanter au Luxembourg pour une raison spécifique au départ – par exemple la fiscalité – constatent avec le temps qu'il y a des nombreux avantages supplémentaires auxquelles elles n'avaient pas pensé – comme la qualité des infrastructures IT – et décident donc souvent de maintenir et de développer leurs activités au Luxembourg.

Nous vous remercions pour cet entretien ! ♦

Das Cover dieser Ausgabe: Eric Schockmel

Eric Schockmel hat in Brüssel an der Ecole de Recherche Graphique seinen BA und an dem Graphik Central Saint Martins College of Art and Design in London seinen MA in Graphic Design absolviert. Die ersten Jahre seines Studiums gestaltete er vor allem Poster und Videos. Während des Masterstudiums begann er dann zusätzlich sich auf 3D-Animationen zu spezialisieren. In dieser Zeit entstanden die ersten Entwürfe für das 3D-Projekt *Syscapes*. Die *Syscapes*-Videoarbeiten wurden 2008 im MUDAM im Rahmen der Ausstellung "ELO. Inner Exile – Outer Limits" gezeigt und sind seitdem Teil der Dauerausstellung.

Es folgten weitere Projekte wie die Animation *The Great Western Singularity*, welche die klassische Werke der Kunstgeschichte durch die Linse der neuen Technologien neu interpretiert. Diese Animation wurde in mehreren Ausstellungen in Großbritannien gezeigt. Im November 2013 gewann Eric Schockmel den Best Upcoming Young Director Preis auf dem Sonic Vision Festival in Belval für den Clip *Shemale Obsession*. Allgemein beschäftigt Eric Schockmel sich mit politischen, religiösen und ökologischen Belangen sowie, in rezenten Projekten, mit Ideen der synthetischen Biologie und der Bioethik.

Webseite: <http://ericschockmel.net/>

Twitter: @Schockmel

Cet entretien a été enregistré le 12 décembre 2013.

Questions: Laurent Schmit et Stephanie Majerus