



GRANDLYON
communauté urbaine

EXTRAIT DU REGISTRE DES DELIBERATIONS
DU CONSEIL DE COMMUNAUTE

Séance du **22 mars 2010**

Délibération n° 2010-1389

commission principale : **développement économique**

commission (s) consultée (s) pour avis :

commune (s) :

objet : **Plan de relance de la filière "jeu vidéo" 2010 - Attribution d'une subvention à l'association Imaginove**

service : **Délégation générale au développement économique et international - Direction des services aux entreprises - Pôle innovation**

Rapporteur : Madame Dognin-Sauze

Président : Monsieur Gérard Collomb

Nombre de conseillers en exercice au jour de la séance : 155

Date de convocation du Conseil : 12 mars 2010

Secrétaire élu : Monsieur Marc Augoyard

Compte-rendu affiché le : 24 mars 2010

Présents : MM. Collomb, Bret, Darne J., Reppelin, Da Passano, Buna, Mme Guillemot, MM. Charrier, Daclin, Calvel, Mme Vullien, MM. Kimelfeld, Philip, Mme Pédrini, MM. Abadie, Arrue, Mmes Besson, David M., MM. Barge, Passi, Brachet, Charles, Colin, Sécheresse, Barral, Desseigne, Mmes Dognin-Sauze, Gelas, MM. Claisse, Bernard R, Bouju, Mme Peytavin, M. Vesco, Mme Frih, MM. Rivalta, Assi, Julien-Laferrière, Mme Ait-Maten, MM. Appell, Ariagno, Augoyard, Mmes Bab-Hamed, Bargoin, MM. Barret, Barthelémy, Mmes Baume, Benelkadi, M. Bernard B, Mmes Bocquet, Bonniel-Chalier, MM. Bousson, Braillard, Brolquier, Buffet, Chabert, Chabrier, Mmes Chevallier, Chevassus-Masia, MM. Corazzol, Coste, Coulon, Mme Dagorne, MM. Darne JC., David G., Desbos, Deschamps, Mme Dubos, MM. Dumas, Ferraro, Flaconnèche, Forissier, Fournel, Galliano, Gentilini, Geourjon, Mme Ghemri, MM. Gignoux, Gléréan, Goux, Grivel, Guimet, Mme Hamdiken-Ledesert, MM. Havard, Huguet, Imbert Y, Jacquet, Joly, Justet, Kabalo, Lambert, Lebuhotel, Lelièvre, Léonard, Lévêque, Mme Levy, MM. Llung, Longueval, Louis, Lyonnet, Millet, Muet, Ollivier, Mme Palreja, MM. Petit, Pili, Pillon, Plazzi, Quiniou, Réale, Mme Revel, M. Roche, Mme Roger-Dalbert, MM. Rudigoz, Sangalli, Serres, Sturla, Suchet, Terrot, Thévenot, Thivillier, Touléron, Uhlrich, Mme Vallaud-Belkacem, MM. Vaté, Vergiat, Mme Vessiller, MM. Vial, Vincent, Vurpas, Mme Yéréman.

Absents excusés : Mme Elmalan (pouvoir à M. Plazzi), MM. Crimier (pouvoir à M. Barral), Crédoz (pouvoir à M. Sturla), Blein (pouvoir à M. Longueval), Balme (pouvoir à M. Lévêque), Cochet (pouvoir à M. Thévenot), Fleury (pouvoir à M. Pillon), Genin (pouvoir à Mme Bab-Hamed), Giordano (pouvoir à M. Coste), Imbert A (pouvoir à M. Desseigne), Le Bouhart (pouvoir à M. Thivillier), Meunier (pouvoir à M. Forissier), Morales (pouvoir à M. Vincent), Mmes Perrin-Gilbert (pouvoir à M. Lebuhotel), Pesson (pouvoir à M. Coulon), Pierron (pouvoir à M. Jacquet), MM. Rousseau (pouvoir à M. Bousson), Terracher (pouvoir à M. Chabrier), Mme Tifra (pouvoir à Mme Dubos), MM. Touraine (pouvoir à M. Corazzol), Turcas (pouvoir à M. Havard).

Absents non excusés : M. Albrand, Mme Bailly-Maitre, MM. Gillet, Pillonel.

Séance publique du 22 mars 2010**Délibération n° 2010-1389**

commission principale : développement économique

objet : **Plan de relance de la filière "jeu vidéo" 2010 - Attribution d'une subvention à l'association Imaginove**

service : Délégation générale au développement économique et international - Direction des services aux entreprises - Pôle innovation

Le Conseil,

Vu le rapport du 3 mars 2010, par lequel monsieur le président expose ce qui suit :

Contexte

La filière jeu vidéo de l'agglomération lyonnaise se compose de 150 entreprises, parmi lesquelles des sièges de plusieurs grands groupes internationaux tels qu'Electronic Arts (siège Europe) ou Atari (siège monde), renforcé par un tissu de studios de développement reconnus (Eden Games, Etranges Libellules, Arkane Studio), et de jeunes entreprises prometteuses (Smackdown Productions, Kalméo, Ivory Tower).

Plusieurs initiatives de l'agglomération lyonnaise traduisent sa position de premier plan dans le domaine des jeux vidéo :

- le pôle de compétitivité Imaginove dédié aux industries de l'image est le seul pôle français dédié aux contenus qui a inscrit dès sa création le développement de la compétitivité globale des acteurs : innovation, mais aussi développement international et emploi/formation ;

- la Game Connection : cette convention d'affaires regroupe chaque année à Lyon plus de 200 développeurs et éditeurs de jeux vidéo venues d'une trentaine de pays, pour près de 5 900 rendez-vous d'affaires réalisés pendant le salon ;

- la Serious Game Expo : avec plus de 400 visiteurs, cet événement unique en Europe connaît un véritable succès et s'affirme comme le rendez-vous phare des experts et des entreprises du secteur des Serious Games ;

- Gamagora : au sein de l'université Lumière Lyon 2, Gamagora est un cursus de formation initiale, élaboré par les professionnels du secteur pour répondre à leurs besoins spécifiques et favoriser l'ancrage des talents sur le territoire.

Un effet retard de la crise économique sur la filière jeu vidéo

Malgré cette position concurrentielle avantageuse, la filière jeu vidéo fait face à une crise économique forte. Selon le groupe GFK - études, conseil et information marketing, si 2008 a été une année exceptionnelle (chiffre d'affaires de 3,2 milliards d'euros en hausse de 20 %), l'année 2009 voit le marché reculer avec une baisse de 14 % du chiffre d'affaires de janvier à mai et une baisse de 19 % dans les ventes de consoles, sans perspective de reprise du marché avant 2011.

Au niveau local, au début 2009, les industries de ce secteur n'avaient pas encore de signes tangibles de dégradation de leurs activités contrairement à d'autres filières industrielles traditionnelles. Ces activités possèdent des cycles de création, de fabrication et de diffusion longs et l'impact de la crise arrive aujourd'hui avec un effet retard. Elle se fait ressentir aussi bien au niveau des éditeurs que des studios et sous-traitants de second rang qui en dépendent.

Pour autant, la filière du jeu vidéo ne fait pas face à une crise conjoncturelle, passagère. La crise des industries du contenu est bien structurelle, profonde. La baisse de la consommation de jeux vidéo et son report sur le marché de l'occasion, le gel des productions de jeu vidéo, la montée en puissance du jeu en ligne et des contenus sur mobile, la diffusion numérique sont autant de changements fondamentaux en un temps accéléré.

La réponse des acteurs à la mutation de la filière ne peut se cantonner à la recherche de revenus ou de financements à court terme. Il s'agit d'enclencher des repositionnements stratégiques, lancer de nouvelles initiatives individuelles, chercher des partenariats, innover technologiquement, commercialement ou socialement.

Un plan de relance offensif de la filière jeu vidéo

Pour accompagner ces mutations, un soutien à cette filière a été imaginé qui s'articule autour de ce passage nécessaire à des modes de distributions dématérialisés accessibles sur Internet (Web play), sur les consoles de nouvelles générations (DSi ou Xbox 360), les plateformes mobiles (Apple store) et Web (Steam entre autres). Cette évolution implique pour les studios de se doter de fonctions marketing dont ils ne disposent bien souvent pas, mais également de trouver de nouvelles sources de financement suite à la disparition du modèle Développeur (producteur) - Editeur (investisseur) - Distributeur.

L'objectif de ce plan de soutien offensif de mutation de la filière autour de la dématérialisation a aussi pour objectif de faire émerger les leaders de demain. Conduit sous la maîtrise d'ouvrage d'Imaginove, il s'articule autour des actions suivantes :

- la mise en place d'un volet implantation spécifique à la filière avec définition d'un plan de prospection intégré dans le plan d'actions de l'Aderly (Agence de développement économique de la région lyonnaise) ;

- l'accompagnement commercial sous la forme d'un appel à projets "Imaginove commercial", sur les modes de distributions dématérialisés et la recherche d'un nouveau modèle économique. Il est prévu un soutien aux trois projets suivants :

- 1° - Little Worlds Studio - Lyon - Free2Play Digital Publishing, jeux en ligne gratuits intégrant la vente d'items par micro-transactions : subvention de 20 000 €,

- 2° - Dig Dog Studio - Lyon : iMakeMyApps, outils de gestion de contenu pour iPhone : subvention de 20 000 €,

- 3° - Zallag Publishing - Lyon : commercialisation de contenu ludique de manière dématérialisée sur consoles de salon et PC : subvention de 20 000 € ;

- le projet Talent Factory à Lyon, les talents dont les industriels ont besoin pour se développer. Réalisation par Imaginove d'une étude de faisabilité quant à la duplication sur Lyon du projet Digitalent développé à Barcelone.

En complément, le projet « très haut débit » de la Communauté urbaine de Lyon doit venir donner aux entreprises de la filière jeu vidéo et de l'édition de logiciel les infrastructures télécom nécessaires à leurs projets de dématérialisation de services.

Financement

Il est proposé que la Communauté urbaine de Lyon apporte une subvention de 108 500 € à Imaginove afin de mettre en place ce plan de relance offensif de la filière jeu vidéo de l'agglomération lyonnaise qui se compose de la manière suivante :

Dépenses	Montants
Imaginove commercial : accompagnement des consultants	53 500 €
Imaginove commercial : subventions aux entreprises	540 000 €
Etude de faisabilité : talent Factory	70 000 €
Total	663 500 €
Recettes	Montants
Privées	290 000 €
Etat	10 000 €
Conseil régional	255 000 €
Communauté urbaine de Lyon	108 500 €
Total	663 500 €

Vu ledit dossier ;

Où l'avis de sa commission développement économique ;

DELIBERE

1° - Approuve :

a) - l'attribution d'une subvention de fonctionnement d'un montant de 108 500 € au profit de l'association Imaginove pour la mise en œuvre du plan de soutien offensif à la filière jeu vidéo de l'agglomération lyonnaise pour 2010.

b) - la convention à passer entre la Communauté urbaine de Lyon et l'association Imaginove définissant, notamment, les conditions d'attribution de cette subvention.

2° - **Autorise** monsieur le président à signer ladite convention.

3° - **La dépense** de fonctionnement sera imputée sur les crédits inscrits ou à inscrire au budget principal de la Communauté urbaine de Lyon - exercice 2010 - compte 657 480 - opération 1554.

Et ont signé les membres présents,
pour extrait conforme,
le président,
pour le président,

Reçu au contrôle de légalité le : 24 mars 2010.