

Séance publique du 18 octobre 2004

Délibération n° 2004-2198

commission principale : développement économique

objet : **Avenant à la convention passée avec l'association Lyon Infocité-Lyon Game - Subvention**

service : Délégation générale au développement économique et international - Direction des affaires économiques et internationales - Pôle innovation

Le Conseil,

Vu le rapport du 29 septembre 2004, par lequel monsieur le président expose ce qui suit :

Le contexte et les enjeux économiques

Les loisirs numériques sont composés des jeux vidéo, du cinéma d'animation, des effets spéciaux et des technologies ludo-éducatives.

Avec environ 1 000 salariés au niveau de la région Lyonnaise, la création de loisirs numériques est une industrie d'environ 45 sociétés qui totalisent un chiffre d'affaire avoisinant 1,2 milliard d'euros (essentiellement sur Electronic arts et Atari) en hausse de 12 % sur 2002-2003.

Ainsi, ce secteur représente, en plus d'opportunités économiques intéressantes (un chiffre d'affaire annuel mondial de 30 milliards d'euros en croissance de 15 % par an), une filière d'excellence pour l'agglomération porteuse d'emplois qualifiés et d'une image high-tech participant de manière importante au rayonnement international de Lyon.

Lyon dispose donc d'une légitimité forte dans ce domaine due à son poids industriel et pourrait, au vu de sa situation géographique et de l'engouement croissant du grand public pour les loisirs numériques, se positionner sur un pôle de loisirs dédié aux loisirs numériques visible à l'international : le projet Digital Worlds.

Digital Worlds répond à trois objectifs :

- permettre aux industriels locaux d'innover et de proposer des produits plus en phase avec le marché grâce à une observation fine du comportement des joueurs. L'objectif, pour les studios de développement est de mieux prendre en compte les attentes des joueurs notamment dans la perspective des plates-formes de nouvelle génération,
- valoriser les loisirs numériques et les technologies associées auprès du grand public. Il s'agit ici de capitaliser sur l'idée d'une cité du numérique qui pourrait associer Atari et France Télécom, notamment,
- renforcer l'attractivité du territoire avec un équipement différenciant, vecteur d'une image high tech.

C'est pourquoi il semble pertinent aujourd'hui d'aller plus loin en étudiant l'opportunité et les modalités de développement du projet Digital Worlds.

L'association Lyon Game

Créée en 1999 sur l'initiative de la Communauté urbaine, Lyon Game est la principale organisation professionnelle dans le domaine des loisirs numériques en France.

Lyon Game fédère aujourd'hui plus de cinquante entreprises du secteur des loisirs numériques. Elle a pour vocation de mettre en place des actions collectives destinées à accompagner les entreprises de ce secteur dans leur développement et leur rayonnement local, national et international.

L'objectif : étudier la faisabilité du projet Digital Worlds

Afin d'apprécier plus finement la pertinence du projet, une étude de faisabilité doit être réalisée. Il s'agit d'évaluer avec l'appui des industriels des loisirs numériques et des collectivités (Communauté urbaine, région Rhône-Alpes), l'opportunité et les modalités de mise en place d'un parc de loisirs grand public dédié aux loisirs numériques : le projet Digital Worlds.

Cette phase de réflexion stratégique pilotée par Lyon Game doit permettre la réalisation d'un dossier argumentaire de consultation en vue de réaliser un appel à projets auprès d'acteurs privés, va s'orienter autour de trois axes :

- analyse du marché et du positionnement stratégique du projet au vu notamment d'un benchmark international qui devra permettre d'établir les facteurs clé de succès du projet Digital World,
- préfiguration du contenu et étude du fonctionnement économique du projet Digital Worlds, de son impact sur le territoire, de sa viabilité et de son déploiement dans le temps,
- formalisation de l'argumentaire et repérage des acteurs.

Un comité technique composé notamment de la Communauté urbaine (DAEI), de l'Aderly, de la Mitra (mission d'ingénierie touristique Rhône-Alpes), de la SEM Lyon-Confluence, de l'office du tourisme et de Electronic arts validera les différentes phases de l'étude et émettra des avis sur les suites à donner à chaque phase.

Les délais de réalisation

Lancée au début d'octobre 2004, cette mission s'étalera sur une période de 4 à 5 mois, selon l'avancée des différentes phases. Le cahier des charges du projet sera réalisé en février et mars 2005 pour un appel à projet en mars 2005.

Le budget

Libellé	Charges (en €)	Recettes (en €)			
		Communauté urbaine	Conseil régional	Part industriels	Total
Projet Digital Worlds	80 184	35 000	26 260	18 924	80 184

Vu ladite convention ;

Où l'avis de sa commission développement économique ;

Où l'intervention de monsieur le rapporteur précisant que dans le rapport n° 2004-2198, première page, dans le 4° paragraphe, 3° ligne il convient de rajouter les mots suivants "Lyon dispose d'une légitimité... et pourrait... se positionner sur un pôle de loisirs dédié aux *technologies de l'information et de la communication* et aux loisirs numériques visible à l'international..."

Deuxième page : 2° paragraphe, 2° ligne, rajouter la précision "Afin d'apprécier plus finement.... Il s'agit d'évaluer avec l'appui des industriels *des technologies numériques* et des collectivités..."

2° paragraphe, 3° ligne, modifier comme suit "modalités de mise en place d'un parc de loisirs grand public dédié aux *mondes numériques* : le projet Digital Worlds" au lieu de loisirs numériques ;

DELIBERE

1° - Accepte les modifications proposées par monsieur le rapporteur.

2° - Approuve l'avenant à la convention passée avec l'association Lyon infocité-Lyon game et le versement d'une subvention d'un montant de 35 000 €.

3° - Autorise monsieur le président à signer cet avenant.

4° - La dépense sera imputée au budget de la Communauté urbaine - exercice 2004 - compte 657 480 - fonction 90.

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