

Séance publique du 23 février 2004

Délibération n° 2004-1701

commission principale : développement économique

objet : **Convention avec l'association Lyon infocité - Subvention**

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

Le Conseil,

Vu le rapport du 4 février 2004, par lequel monsieur le président expose ce qui suit :

Le contexte et les enjeux économiques

Les technologies de l'information et de la communication jouent un rôle majeur pour le devenir de nos sociétés, notamment dans l'éducation, la culture, la participation démocratique et le développement économique.

Dans tous ces domaines, les pouvoirs locaux ont un rôle décisif à jouer et, tant par son action locale qu'internationale, Lyon a contribué de façon importante à ces thématiques, qu'il s'agisse de combattre la fracture numérique internationale, de fournir aux citoyens lyonnais les outils et services issus du numérique par le biais du programme lyonnais pour la société de l'information (PLCI) ou encore de mener un certain nombre d'actions à destination du monde économique au sein de la démarche Grand Lyon, Esprit d'entreprise.

Le rôle des villes et des pouvoirs locaux dans la société de l'information a pris toute son ampleur à l'occasion du sommet mondial des villes et des pouvoirs locaux sur la société de l'information qui s'est tenu à Lyon les 4 et 5 décembre 2003, puis avec la création du fonds de solidarité numérique international, initié par la république du Sénégal et les villes de Lyon et de Genève, lors du sommet mondial sur la société de l'information (SMSI) de Genève en décembre 2003.

L'enjeu du développement des technologies de l'information sur le territoire de la Communauté urbaine dans le domaine économique est triple, il s'agit de:

- créer les conditions favorables au développement des technologies de l'information et de la communication en tant que secteur d'activité sur le territoire, c'est-à-dire d'attirer ou de développer les entreprises locales du secteur informatique, télécommunications et l'ensemble de la net-économie,
- favoriser la diffusion des technologies de l'information et de la communication dans le tissu économique en encourageant les entreprises locales à s'approprier ces technologies nouvelles qui leur permettent des gains de productivité et une ouverture vers l'international,
- promouvoir un pôle d'excellence dans le numérique où Lyon dispose de nombreux atouts.

L'association Lyon infocité-Lyon game

Créée en 1996, Lyon infocité est une association lyonnaise qui représente les acteurs de l'offre dans le domaine des technologies de l'information et de la communication (TIC) et compte plus de 190 adhérents.

Elle met en relation, représente, et accompagne l'ensemble des acteurs présents sur l'agglomération en mettant à leur disposition des services dédiés et en les rapprochant des utilisateurs.

Lyon game, club d'entreprises au sein de Lyon infocité, mis en place en 1999 pour assurer l'animation du secteur des loisirs interactifs, fédère plus de 50 entreprises et accompagne les entreprises par des actions concrètes : conventions d'affaires, accompagnement dans les salons internationaux, coordination d'actions de formation, accompagnement au financement de projets, mise en relation avec les laboratoires de recherche.

Le bilan des actions 2003

Dans le cadre des actions mises en place au sein de Grand Lyon, l'esprit d'entreprise et du programme lyonnais pour la société de l'information (PLSI), l'association Lyon infocité s'est fortement impliquée en 2003 dans le développement des technologies de l'information et de la communication à travers la mise en place d'actions d'animation vers des offreurs du secteur.

. Les actions menées en 2003 pour le soutien à l'offre technologies de l'information et de la communication

Au préalable, il semble important de noter que Lyon infocité a connu cette année une augmentation importante du nombre d'adhérents (190 en décembre 2003 contre 130 en avril) et a obtenu une forte implication des adhérents dans les actions et manifestations organisées en 2003.

Dans le domaine des services mutualisés aux entreprises :

Lyon infocité a procédé en 2003 à la consolidation et à l'animation du site communautaire professionnel (site lancé en janvier 2003) : développement de nouveaux services à destination des adhérents tel qu'un agenda automatiquement mis à jour, une rubrique emploi et un espace spécifique pour chaque club. L'association a également refondu sa lettre d'information (envoyée deux fois par mois à plus de 2 000 contacts).

Sur la mise en réseau des acteurs :

L'animation des clubs est à la fois une préoccupation majeure et un mode d'action important de Lyon infocité. Cette priorité s'est concrétisée en 2003 par la création de clubs sur l'externalisation, les logiciels libres et les services internet.

Lyon infocité a également renforcé son action par le biais des soirées Lyon network : six rendez-vous en 2003 qui ont mobilisé en moyenne une centaine d'acteurs du secteur et le lancement de l'annuaire e-business Grand Lyon, regroupant l'ensemble des offreurs présents dans l'agglomération et distribué aux prestataires et aux entreprises traditionnelles en février 2003.

. Les actions menées en 2003 dans les secteurs des loisirs numériques

Lyon game a développé son soutien au pôle des loisirs numériques fortement présent dans l'agglomération. Lyon regroupe en effet 30 % du développement des jeux vidéos en France et 15 % du chiffre d'affaires européen dans le domaine du jeu vidéo. Si l'enjeu en terme d'emplois est limité (autour de 1 200 emplois), il est en revanche très important en terme d'image, de créativité et d'innovation.

C'est pourquoi, avec l'aide de la Communauté urbaine, Lyon game mène depuis 1999 une politique globale d'animation de la filière des loisirs interactifs.

Game connection :

Lyon game organise une convention d'affaires européenne dans le domaine du financement du jeu vidéo sans équivalent mondial afin de renforcer l'intégration des acteurs Rhône-Alpins dans les réseaux mondiaux de donneurs d'ordre et de sous-traitance. En 2003, 150 entreprises, 90 % des donneurs d'ordres étaient présents, plus de 2 000 rendez-vous ont été pris. 4 000 000 € de chiffre d'affaires ont été générés en 2003 grâce à la Game connection 2002.

Lyon game, en partenariat avec l'Aderly, a profité de la Game connection 2003 pour lancer la Game connection territoriale afin de profiter de l'ampleur de la manifestation (25 pays représentés) pour communiquer sur les potentialités du territoire dans le secteur des loisirs interactifs et attirer de nouveaux acteurs à Lyon.

Lancement opérationnel du dispositif Gamagora (l'université des loisirs numériques) :

L'année 2003 a été largement consacrée à la préparation du projet. Pour Lyon game, il s'agissait de fédérer les organismes de formation dans le domaine des loisirs numériques (DHET, école Emile Cohl, INSA, Lyon 1 et Lyon 2) afin d'amorcer un pôle de formation initiale et continue.

L'année 2003 a donc été une année préparatoire avec le dépôt de la marque Gamagora, le recrutement d'un chef de projet dédié et le montage de formations dont deux prévues en 2004. Le lancement opérationnel du dispositif a eu lieu le 8 décembre 2003 par la création du comité de pilotage regroupant industriels, formateurs et experts.

International :

Le secteur international représentant près de 90 % du chiffre d'affaires des entreprises du secteur, la relation aux donneurs d'ordre est essentielle pour les entreprises. Lyon game accompagne les entreprises dans les salons internationaux pertinents : E3 (Los Angeles), ECTS (Londres) et Tokyo Game Show.

Actions d'animation de la filière :

L'animation de la filière et le service aux entreprises représentent le travail quotidien qui amorce et donne la cohérence aux projets portés par Lyon game. Il s'agissait en 2003 d'enrichir les outils d'information et de communication, notamment la lettre d'information sectorielle qui, diffusée à plus de 2 500 destinataires, représente la référence en terme de pertinence de l'information sur le secteur.

Le programme d'actions 2004

. Pour le secteur technologies de l'information et de la communication

Animation du secteur et soutien aux adhérents :

L'animation des clubs reste un levier de développement important pour 2004 : Lyon infocité anime des groupes de travail avec les offreurs de solutions au sein de différents clubs : logiciels libres, services internet, et externalisation. Pour parfaire cette mise en réseau, six soirées Lyon network sont programmées pour l'année 2004.

Deux rendez-vous sont proposés aux adhérents en 2004 pour échanger dans le cadre du colloque prospective TIC avec l'objectif de répondre à des préoccupations de développement stratégique du secteur. En parallèle, Lyon infocité poursuit l'animation d'ateliers pour des thèmes précis liés au marché des technologies de l'information et de la communication et s'attache à la création d'un flux régulier d'informations sur le secteur.

Lyon infocité participera également de manière active à l'élaboration du contenu du portail économique de l'agglomération.

Actions liées à la valorisation du tissu :

Dans un souci d'aide à la lisibilité du tissu, Lyon infocité lance en 2004 un guide des prestataires lyonnais. Après l'édition de l'annuaire en 2003, l'association souhaite être à l'initiative du guide 2004 qui intégrera un ensemble de fiches didactiques et des indicateurs économiques sectoriels.

A la suite du sommet des villes, Lyon infocité organise en 2004 le premier rendez-vous national des collectivités territoriales (de moins de 50 000 habitants). Cette manifestation doit permettre aux prestataires de services informatiques de valoriser et démontrer leurs savoir-faire mais également de rencontrer les responsables informatiques des collectivités territoriales, voire adapter leur offre à la réalité des problématiques rencontrées par les collectivités.

Pour le cluster loisirs numériques

La Game connection :

La convention d'affaires du jeu vidéo est prévue en mars à San José (USA) et en décembre 2004 à Lyon. Pour l'édition 2004, Lyon game enrichit la manifestation avec le développement de la game connection online (place de marché du jeu vidéo), le développement d'un cycle de conférences de haut niveau dans le domaine du financement de l'industrie et la valorisation du territoire auprès des entreprises susceptibles de s'implanter.

Gamagora (l'université des loisirs interactifs) :

Pour Lyon game, l'année 2004 signifie le passage à la phase opérationnelle de Gamagora, les actions seront par conséquent orientées autour de trois axes : la formation (deux sessions sont prévues en mars 2004), la mise en place d'un outil de gestion de projet et le lancement d'actions de communication et de promotion autour de Gamagora.

L'action vers l'international :

Il s'agit de valoriser le territoire et les entreprises vers l'international en partenariat avec Erai et Aderly au cours de grands événements : participation à l'E3 (Los Angeles), au Tokyo Game Show et à la Game Developer Conference (GDC) à San José. Ainsi, sur les 3 manifestations clés du secteur, Lyon game développe une action de communication d'envergure.

En outre, il est prévu une analyse du secteur du jeu vidéo en Corée qui mène depuis quelques années une politique volontariste dans le domaine.

Les actions d'animation de la filière :

Pour donner de la cohérence à l'ensemble des projets menés au sein de la filière, Lyon game mène un certain nombre d'actions tout au long de l'année :

- réflexion avec les industriels et les partenaires sur les actions à mettre en place. En 2004, il s'agira du regroupement physique des acteurs au sein d'un pôle numérique et de la mise en place d'un pôle de ressources documentaires,
- information des adhérents à travers la diffusion d'une lettre d'information : une vingtaine de lettres diffusées à plus de 2 500 personnes est programmée pour l'année 2004,
- animation de groupes de travail thématiques autour du game design et de la gestion de projet.

Le financement des actions 2004

La Communauté urbaine prévoit d'apporter pour 2004 une subvention globale de 221 000 €, soit 91 000 € dans le cadre de l'action de Lyon infocité et 130 000 € dans le cadre de Lyon game.

Le financement des actions liées aux technologies de l'information et de la communication :

Projets	Charges (en €) total	Recettes (en €)				
		adhérents	Communauté urbaine	Conseil régional	Conseil général	total
animation sectorielle	107 500	29 000	58 500	10 000	10 000	107 500
valorisation du tissu TIC	110 000	52 000	23 000	15 000	20 000	110 000
communication projets et participation au portail d'agglomération	18 500	5 000	9 500	4 000		18 500
total	236 000	86 000	91 000	29 000	30 000	236 000

La participation de la Communauté urbaine intègre un financement exceptionnel (estimé à 30 000 €) des actions liées aux rencontres collectivités prestataires et au guide des prestataires.

Le financement des actions liées au cluster loisirs numériques :

Projets	Charges (en €) total 2004	Recettes (en €)				
		industriels	Communauté urbaine	Conseil régional	autres	total
animation Cluster Lyon game	100 000	20 000	40 000			100 000
Game connection	560 000	470 000	30 000	60 000		560 000
Gamagora	239 500	13 000	30 000	55 000	141 500	239 500
actions internationales	120 000	30 000	30 000	40 000	20 000	120 000
total	1 019 500	533 000	130 000	155 000	161 500	1 019 500

Les interventions de la Région et de la Communauté urbaine s'inscrivent dans le cadre du contrat d'agglomération ;

Vu ladite convention ;

Oùï l'avis de sa commission développement économique ;

DELIBERE

1° - Donne un avis favorable à la signature de la convention avec l'association Lyon infocité et au versement d'une subvention d'un montant de 221 000 €.

2° - Autorise monsieur le président à signer la convention d'application.

3° - La dépense correspondant à 221 000 € sera prélevée sur les crédits inscrits 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,