

## Séance publique du 7 juillet 2003

### Délibération n° 2003-1309

commission principale : développement économique

objet : **Avenant à la convention avec l'association Lyon Infocité-Lyon Game - Soutien au projet de l'université des loisirs numériques et à des actions sur le plan international - Subvention**

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

#### Le Conseil,

Vu le rapport du 18 juin 2003, par lequel monsieur le président expose ce qui suit :

Le plan de mandat de la Communauté urbaine approuvé en décembre 2001 a fait du développement économique une priorité majeure qui passe notamment par le renforcement des nouvelles technologies de l'information et de la communication. Aujourd'hui, la stratégie est bien établie dans le cadre, d'une part, du schéma de développement économique (SDE) et, d'autre part, dans le cadre du programme lyonnais pour la société de l'information (PLSI).

#### Le contexte économique

Avec plus de 30 000 emplois et 2 000 entreprises dans le domaine des technologies de l'information et de la communication, la région lyonnaise représente un pôle de compétences important et présente un tissu d'activités variées.

La concentration géographique des acteurs des jeux vidéo a fait de l'agglomération lyonnaise un véritable pôle d'excellence dans le domaine des loisirs interactifs. Lyon concentre 30 % du développement des jeux vidéo en France et représente 15 % du chiffre d'affaires européen dans le domaine des jeux vidéo.

Et malgré les difficultés conjoncturelles du secteur, c'est une industrie qui connaît 15 à 20 % de croissance économique par an.

Lyon c'est avant tout une offre complète avec une forte concentration des acteurs et un fort potentiel économique :

- une vingtaine de studios de développement dont certains se sont déjà fait un nom à l'international : Doki Denki, Pumpkin Effect, Etranges Libellules,
- la présence de deux grands éditeurs mondiaux : Electronic Arts, Infogrames,
- un important pôle de formation de recherche en informatique, infographie et multimédia : l'école Emile Cohl, l'Insa, université Lyon I et II...
- le club professionnel Lyon Game au sein de l'association Lyon Infocité qui fédère l'ensemble des acteurs privés de la région Rhône-Alpes et qui participe à l'animation du secteur économique.

Cette concentration, unique en France et sans doute en Europe, permet de positionner Lyon comme la capitale européenne 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.

## **L'association Lyon Infocité- Lyon Game**

Seul maître d'ouvrage des actions dans le secteur des loisirs numériques, l'association Lyon Infocité-Lyon Game a été soutenue par la Communauté urbaine par sa délibération en date du 7 avril 2003 (subvention de 61 000 € pour l'année 2003) afin :

- d'apporter aux entreprises du secteur des services mutualisés (rendez-vous et clubs professionnels, diffusion de la lettre d'information Lyon Infocité, annuaire des prestataires TIC, développement du site web...),
- de renforcer le pôle d'excellence des loisirs numériques (organisation de la manifestation Game Connection à Lyon en novembre 2003, animation du secteur des jeux vidéo...).

Par cet avenant à la convention-cadre, la Communauté urbaine souhaite apporter son soutien à l'association Lyon Infocité pour deux actions complémentaires, non prévues dans le programme d'actions initial : la mise en œuvre de l'université des loisirs numériques et le développement du pôle des jeux vidéo sur le plan international.

## **Le projet de l'université des loisirs numériques**

Priorité des industriels, cette action d'aide à la formation et à la structuration des métiers des loisirs numériques est inscrite dans le plan de mandat de la Communauté urbaine. Ce projet est mené conjointement avec la région Rhône-Alpes.

Les enjeux liés à ce projet sont de professionnaliser la filière, d'une part car les métiers du jeu vidéo font appel à de nouvelles compétences et, d'autre part, parce que le secteur des loisirs numériques est un marché très concurrentiel.

L'objectif du projet d'université (hors murs) est de fédérer et de mettre en relation les acteurs de la région Rhône-Alpes (entreprises et organismes de formation) dans le domaine des loisirs numériques. L'année 2002 a été l'occasion de faire un travail de fond sur les besoins des industriels et les compétences relatives aux différents métiers. L'objectif est d'annoncer le lancement d'une université hors murs et le démarrage des premières promotions labélisées en septembre 2003.

Lyon Infocité devra apporter sa contribution sur trois projets :

- le pilotage de l'action en liaison avec la Communauté urbaine, la région Rhône-Alpes et l'ensemble des acteurs économiques (entreprises et organismes de formation) avec des points d'étape réguliers,
- la création de la marque : afin de fédérer l'ensemble des acteurs, entreprises et organismes de formation, Lyon Infocité fera appel à un cabinet de communication pour rechercher, trouver et déposer un nom (marque ombrelle) qui représentera au mieux le concept d'université des loisirs numériques,
- le plan de communication : par ailleurs, Lyon Infocité devra élaborer un plan de communication en direction des industriels du secteur et des futurs utilisateurs de l'université des loisirs numériques.

## **Les actions sur le plan international**

Le secteur des loisirs numériques et tout particulièrement le jeu vidéo sont structurellement tournés vers l'international. La majorité des entreprises de Rhône-alpes font près de 80 % de leurs chiffres d'affaires avec des sociétés étrangères. En conséquence, Lyon Infocité-Lyon Game se doit de les accompagner dans leur développement hors du territoire.

## **Le programme d'actions**

- accompagnement d'une dizaine d'entreprises pour deux événements internationaux (stand et bannière Rhône-Alpes). Les entreprises sont : Galilea, Doki Denki, Pumkin Effect, Arkane Studio, Krysalide, Etranges Libellules, Gaming Side, Wide Screen Games, Nano-K...),
- animation d'un groupe de travail avec les industriels du secteur, notamment pour faire la promotion sur le plan international de la Game Connection qui se tiendra à Lyon du 18 au 21 novembre 2003,

- analyse de la concurrence internationale des pays les plus en pointe dans les jeux vidéo : Canada, Corée, Japon, afin d'inscrire Lyon dans une dynamique internationale et de créer autant que faire se peut des partenariats internationaux.

### Le financement des actions

La subvention de 40 000 € versée par la Communauté urbaine pour l'année sera répartie comme suit :

\* 10 000 € pour les actions menées sur le plan international (stand et bannière pour représenter la région Rhône-Alpes) :

- budget total des actions internationales de l'association : 130 000 € dont :

. 60 000 € pris en charge par les industriels,

. 60 000 € par la Région,

. 10 000 € par la Communauté urbaine ;

\* 30 000 € pour l'université des loisirs numériques :

- budget total de la mise en œuvre de l'université des loisirs numériques : 97 500 € dont :

. 60 000 € pris en charge par la Région,

. 7 500 € par les industriels,

. 30 000 € par la Communauté urbaine ;

Vu ledit dossier ;

Vu sa délibération en date du 7 avril 2003 ;

Où l'avis de sa commission développement économique ;

### DELIBERE

**1° - Donne** un avis favorable à la modification de la convention initiale avec l'association Lyon Infocité-Lyon Game, par l'avenant n° 1.

**2° - Accepte** le programme d'actions relatif au projet de l'université des loisirs numériques et aux actions sur le plan international et approuve en conséquence le versement d'un complément de subvention d'un montant de 40 000 €, comme exposé dans l'avenant n° 1.

**3° - Autorise** monsieur le président à signer ledit avenant avec l'association Lyon Infocité-Lyon-Game.

**4° - La dépense** sera imputée au budget de la Communauté urbaine - exercice 2003, crédits inscrits - compte 657 480 - fonction 90.

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