

COMMUNAUTE URBAINE DE BORDEAUX

----- EXTRAIT DU REGISTRE DES DELIBERATIONS DU CONSEIL DE COMMUNAUTE -----

Séance du 27 septembre 2013
(convocation du 16 septembre 2013)

Aujourd'hui Vendredi Vingt-Sept Septembre Deux Mil Treize à 09 Heures 30 le Conseil de la Communauté Urbaine de BORDEAUX s'est réuni, dans la salle de ses séances sous la présidence de Monsieur Vincent FELTESSE, Président de la Communauté Urbaine de BORDEAUX.

ETAIENT PRESENTS :

M. FELTESSE Vincent, M. JUPPE Alain, M. CAZABONNE Alain, M. BENOIT Jean-Jacques, M. BOBET Patrick, Mme BOST Christine, M. BRON Jean-Charles, Mme CARTRON Françoise, M. CAZABONNE Didier, M. CHAUSSET Gérard, Mme CURVALE Laure, M. DUCHENE Michel, M. DUPRAT Christophe, M. FAVROUL Jean-Pierre, Mme FAYET Véronique, M. FLORIAN Nicolas, M. FREYGEFOND Ludovic, M. GAUTE Jean-Michel, M. GAÜZERE Jean-Marc, M. GELLE Thierry, M. GUICHARD Max, M. HERITIE Michel, Mme ISTE Michèle, M. LABARDIN Michel, M. LABISTE Bernard, M. LAMAISSON Serge, Mme LIRE Marie Françoise, M. OLIVIER Michel, M. PIERRE Maurice, M. ROSSIGNOL Clément, Mme DE FRANCOIS Béatrice, M. SOUBIRAN Claude, M. TURON Jean-Pierre, Mme LACUEY Conchita, M. SOUBABERE Pierre, Mme TERRAZA Brigitte, M. AMBRY Stéphane, M. ANZIANI Alain, Mme BALLOT Chantal, M. BAUDRY Claude, Mme BONNEFOY Christine, M. BONNIN Jean-Jacques, M. BOUSQUET Ludovic, Mme BREZILLON Anne, M. BRUGERE Nicolas, M. CAZENAVE Charles, M. CHARRIER Alain, Mme CHAVIGNER Michèle, Mme COLLET Brigitte, Mlle COUTANCEAU Emilie, M. COUTURIER Jean-Louis, M. DANJON Frédéric, M. DAVID Jean-Louis, Mme DELATTRE Nathalie, M. DELAUX Stéphan, Mme DESSERTINE Laurence, Mme DIEZ Martine, M. DOUGADOS Daniel, M. DUART Patrick, M. DUBOS Gérard, M. DUCASSOU Dominique, M. DUPOUY Alain, M. EGRON Jean-François, Mlle EL KHADIR Samira, Mme EWANS Marie-Christine, Mme FAORO Michèle, M. FEUGAS Jean-Claude, Mme FOURCADE Paulette, M. GALAN Jean-Claude, M. GARNIER Jean-Paul, M. GUICHEBAROU Jean-Claude, M. GUILLEMOTEAU Patrick, M. GUYOMARC'H Jean-Pierre, Mme HAYE Isabelle, M. HURMIC Pierre, M. JOANDET Franck, M. JUNCA Bernard, M. LAGOFUN Gérard, Mme LAURENT Wanda, Mme LIMOUZIN Michèle, M. MANGON Jacques, M. MAURIN Vincent, Mme MELLIER Claude, M. MERCIER Michel, M. MILLET Thierry, M. MOGA Alain, M. MOULINIER Maxime, Mme NOEL Marie-Claude, Mme PARCELIER Muriel, M. PENEL Gilles, M. PEREZ Jean-Michel, Mme PIAZZA Arielle, M. QUANCARD Denis, M. RAYNAL Franck, M. RAYNAUD Jacques, M. REIFFERS Josy, M. RESPAUD Jacques, M. ROBERT Fabien, M. ROUYEYRE Matthieu, Mme SAINT-ORICE Nicole, M. SIBE Maxime, Mme TOUTON Elisabeth, M. TRIJOLET Thierry, M. VERNEJOUL Michel, Mme WALRYCK Anne.

EXCUSES AYANT DONNE PROCURATION :

M. DAVID Alain à M. TURON Jean-Pierre
M. BRON Jean-Charles à M. BRUGERE Nicolas jusqu'à 9h55
M. CHAUSSET Gérard à M. DANJON Frédéric à compter de 12h50
M. FAVROUL Jean-Pierre à M. DUPRAT Christophe jusqu'à 9h50
M. HERITIE Michel à M. LAGOFUN Gérard à compter de 13h00
M. OLIVIER Michel à M. GUICHARD Max à compter de 11h45
M. PIERRE Maurice à Mme CARTRON Françoise à compter de 11h40
M. PUJOL Patrick à M. GUICHEBAROU Jean-Claude
M. ROSSIGNOL Clément à Mme NOEL Marie-Claude à compter de 12h50
M. SAINTE-MARIE Michel à M. ANZIANI Alain
M. TOUZEAU Jean à Mme FAORO Michèle
M. SOUBABERE Pierre à M. TRIJOLET Thierry à compter de 10h30
Mme TERRAZA Brigitte à Mme DE FRANCOIS Béatrice à compter de 12h15
M. BOUSQUET Ludovic à Mme DELATTRE Nathalie à compter de 12h
Mme CAZALET Anne-Marie à M. CAZENAVE Charles
M. DAVID Yohan à M. DAVID Jean-Louis

Mlle DELTIMPLE Nathalie à M. MOULINIER Maxime
Mme DESSERTINE Laurence à M. DUCHENE Michel à compter de 12h
M. EGRON Jean-François à Mme LIMOUZIN Michèle à compter de 12h30
Mme EL KHADIR Samira à M. BENOIT Jean-Jacques à compter de 12h35
M. GUICHOUX Jacques à Mme. BALLOT Chantal
M. JOANDET Franck à M. HURMIC Pierre à compter de 11h55
M. JOUBERT Jacques à Mme CHAVIGNER Michèle
M. LOTHAIER Pierre à M. MOGA Alain
M. PAILLART Vincent à M. AMBRY Stéphane
Mme PIAZZA Arielle à Mme BREZILLON Anne à compter de 10h50
M. POIGNONEC Michel à M. QUANCARD Denis
M. QUERON Robert à M. LABARDIN Michel
M. REIFFERS Josy à M. ROBERT Fabien à compter de 11h
M. SOLARI Joël à M. RAYNAL Franck

EXCUSES :

M. ASSERAY Bruno

ABSENT :

M. MAURRAS Franck

LA SEANCE EST OUVERTE

**Association Bordeaux Games - Programme d'actions 2013 - subvention de la
Communauté urbaine - Convention - Décision - Autorisation**

Madame DE FRANÇOIS présente le rapport suivant,

Mesdames, Messieurs

Contexte : une conjoncture difficile pour l'industrie française du jeu vidéo

L'industrie du jeu vidéo est une filière dans le domaine numérique particulièrement créatrice de valeur et pour laquelle la France possède de forts atouts. L'industrie du jeu vidéo est en effet un secteur à forts potentiels d'un point de vue économique, tels que l'illustrent les éléments clés ci-après :

- Le jeu vidéo est le premier bien culturel en France (en nombre de ventes annuelles),
- Cette industrie, sans cesse en progression, a généré en 2012 près de 3 milliards de chiffre d'affaires en France,
- Plus de 5000 emplois directs dans la filière à l'échelle nationale. Ce secteur, fortement créatif et à haute valeur ajoutée, est en lien étroit avec d'autres filières pourvoyeuses d'emplois (infographisme, développement informatique...).
- Le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) recense la parution de 150 nouvelles offres d'emploi chaque mois.

Pour autant, cette industrie est actuellement en proie à de fortes difficultés. Cette filière est en effet confrontée à plusieurs défis pour lesquels les entreprises doivent être accompagnées afin de surmonter ces changements et maintenir leur compétitivité :

- La distribution des jeux vidéo s'effectue de plus en plus en ligne par le biais d'Internet. Cette dématérialisation a eu pour effet d'impacter la chaîne de valeur de la filière et les modèles économiques du secteur qui doivent être repensés (paiement à l'acte, financement participatif...),
- Nouvelles structures et nouvelles gammes de technologies (jeux par navigateurs, jeux sur mobiles et tablettes, nouvelles générations de consoles, etc.),
- Internationalisation de la concurrence, en particulier en Asie et en Amérique du Nord (forte concurrence pour recruter les talents...).

Cette conjoncture difficile, qui met en péril la situation économique des entreprises locales et de leurs salariés, fait actuellement l'objet d'un rapport parlementaire dont la vocation première est d'évaluer les dispositifs publics existants destinés au secteur afin de les adapter à ce contexte. A l'initiative du Président de La Cub, une délégation en présence du sénateur André Gattolin est venue à Bordeaux le 14 juin 2013. L'association Bordeaux Games et certains de ses adhérents ont

pu échanger autour des problématiques rencontrées par la filière, en lien avec une visite du site de la Cité numérique.

Présentation de l'association Bordeaux Games

Initiée en 2007 sous l'impulsion de cinq entreprises du jeu vidéo (Asobo Studio, At Once Technologies, Be Tomorrow, SC2X /Mad Monkey Studio et Solid Game), l'association Bordeaux Games a depuis sa création la volonté de fédérer les acteurs de l'industrie du jeu vidéo en Aquitaine. L'association est ainsi composée d'une vingtaine d'entreprises du jeu vidéo représentant plus de 215 emplois directs, pour 30 millions d'euros de chiffre d'affaires. Les adhésions à l'association sont par ailleurs en croissance avec 4 nouveaux membres accueillis en 2012.

Au cours de ces cinq dernières années, l'association s'est inscrite durablement dans le paysage économique local de par ses actions. Cela s'est traduit concrètement en 2012 par le programme suivant :

- Mise en place d'actions permettant de structurer et animer la filière (lettre d'informations bimensuelles à destination des adhérents, organisation des « Creative Tuesday », rencontres mensuelles permettant de partager les problématiques rencontrées par la filière et favoriser la mise en réseau, participation à des groupes de travail dans le cadre des actions collectives menées localement, en lien avec les autres associations professionnelles...)
- Promotion de la filière à l'échelle nationale et internationale (participation à Game Connection, salon dédié à l'industrie du jeu à Paris, préparation d'une aide dédiée à la représentation des entreprises sur les salons internationaux par le biais de son partenariat avec le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV)...).
- Soutien des entreprises en matière de gestion des ressources humaines (échanges avec les organismes locaux de formation pour veiller à la cohérence entre les programmes dispensés et les compétences recherchées par les entreprises, appui aux recrutements...).
- Accompagnement des adhérents pour réaliser la veille en matière d'appels d'offre et d'aide au montage des dossiers associés (ex. : montage des dossiers d'aide à la production en lien avec le Centre National du Cinéma (CNC)),

Elle connaît aujourd'hui une nouvelle étape de son développement avec des changements majeurs au sein de son organisation (renouvellement de son bureau, nomination d'un nouveau Président, changement de chargé de missions) avec la mise en place d'un programme d'actions au plus près des besoins des entreprises.

Le programme d'actions proposé en 2013

Afin de s'adapter à un contexte économique mouvant et de répondre au mieux aux attentes de la filière, Bordeaux Games a procédé en 2012 à un sondage auprès de ses adhérents pour actualiser les problématiques auxquelles sont confrontées les entreprises du jeu vidéo et adapter son programme d'actions.

Ce programme se concentre autour de trois axes de développement :

- **Le gaming**, en lien avec la notion de divertissement associée aux jeux vidéos,
- **Le serious games** relatif aux logiciels qui combinent à la fois le côté ludique des jeux vidéos avec une intention "sérieuse" (pédagogique, informative, marketing...),
- **La gamification ou ludification**, correspondant à l'utilisation des techniques et technologies des jeux vidéos dans les activités traditionnelles. Ce dernier volet

représente une opportunité pour les acteurs locaux du jeu vidéo de diversifier leurs activités en lien avec les entreprises des autres secteurs économiques.

Pour favoriser la croissance du secteur du jeu aquitain, Bordeaux Games s'est fixé plusieurs objectifs en 2013 dont certains ont déjà été initiés, à savoir :

1. Animer, représenter et rendre visible la filière aquitaine des métiers des jeux vidéo,
2. Fournir un soutien au recrutement et à la formation,
3. Mutualiser la représentation et l'offre commerciale.

1. Animer, représenter et rendre visible la filière aquitaine des métiers du jeu vidéo

- Assurer la promotion des entreprises du territoire métropolitain, aquitain et national par sa présence lors de temps forts de la filière (salons professionnels du jeu vidéo nationaux, salons de recrutement, concours d'écoles, réunions et rencontres avec le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) à Paris...) et le développement d'outils de communication.
- Organiser des rencontres pour favoriser les échanges entre les acteurs économiques locaux avec la mise en place des Creative Tuesday mais aussi de rencontres entre les membres pour favoriser l'émergence de projets collaboratifs.
- Concevoir et produire des ateliers créatifs et ludiques pour imaginer des solutions concrètes aux problématiques rencontrées.
- Bordeaux Games prévoit également de mettre en place un dispositif d'aides directes à ses membres (aide aux transports, chèques déjeuners...).

Focus sur le salon Gamification Experience Europe (GEE)

Le besoin de mettre en place un salon professionnel dédié à la gamification a émergé, en lien avec la nécessité de réunir les acteurs du domaine et créer des opportunités de "business".

A partir de ce constat, Bordeaux Games souhaite porter l'organisation de cet événement de dimension européenne afin de développer les projets et d'identifier de nouveaux marchés et de nouvelles technologies pour les entreprises locales.

Initialement prévue en 2012, l'organisation de cette manifestation a été reportée à la fois pour des raisons de mobilisation de forces vives (i.e. changements significatifs au sein de l'association) et d'une possible concurrence avec des événements organisés à Berlin et Valence autour de cette thématique.

L'association Bordeaux Games prévoit donc l'organisation d'une première édition de cet événement d'ici la fin de l'année pour lequel un soutien financier complémentaire pourra être demandé à la CUB, au regard des objectifs visés et du programme proposé.

2. Fournir un soutien au recrutement et à la formation

- Faciliter le recrutement et attirer les recrues des membres de l'association via la rubrique du site Internet de l'association, mais également grâce à l'étendu du réseau national de Bordeaux Games.
- Favoriser l'implantation sur le territoire métropolitain de nouvelles entreprises en collaboration avec les partenaires locaux. Il s'agit de valoriser les atouts du territoire de

l'agglomération et de donner de la cohésion au secteur d'activités du jeu vidéo au niveau local.

- Créer un lien indispensable entre les professionnels du secteur du jeu vidéo, les organismes pédagogiques et les étudiants (ex. intervention dans des manifestations de sensibilisation aux métiers, renforcement de la collaboration établie avec les établissements supérieurs de la région, le SNJV...).

3. Mutualiser la représentation et l'offre commerciale

Bordeaux Games assure la mutualisation commerciale au moyen de la veille marché qu'elle apporte à ses membres et de la veille sur les aides et mécanismes fiscaux disponibles.

Dans le cadre de sa professionnalisation, l'association entend se doter de la capacité à piloter des projets de grande envergure en initiant un projet collectif ou en répondant collectivement à des appels d'offres ou appels à projets collaboratifs.

Budget prévisionnel associé

Pour la mise en œuvre de son programme d'actions 2013, l'association Bordeaux Games a sollicité une subvention de 14 000€ auprès de la CUB, pour un montant de dépenses de 96 000€ :

Plan de financement prévisionnel du programme d'actions 2013 Bordeaux Games

Dépenses	Montant (HT)	Recettes	Montant (HT)	Ratios
Salaire du permanent (9 mois)	35 100 €	Conseil régional d'Aquitaine	20 000 €	20,83%
Frais d'honoraires et de prestations	10 000 €	Communauté urbaine de Bordeaux	14 000 €	14,58%
Frais de déplacements	4 000 €	Ville de Bordeaux	10 000 €	10,42%
Matériel et charges de fonctionnement	3 250 €	CCI Bordeaux	4 000 €	4,17%
Matériel et charges de fonctionnement - CCIB	400 €	Industriels : cotisations	8 000 €	8,33%
Frais d'imprimerie et de communication	3 000 €	Ventes prestations	3 000 €	3,13%
Frais financiers	850 €	Valorisation temps passé par les membres	37 000 €	
Locaux (20m2) - CCIB	2 400 €			
Valorisation temps passé par les membres	37 000 €			
Total éligible	96 000 €		96 000 €	61,46%
Total	96 000 €		96 000 €	

Intérêt de la CUB de soutenir cette association

La filière des jeux vidéo est une des neuf filières d'excellence retenues dans le cadre du Schéma Métropolitain de Développement Economique (SMDE) de La Cub.

Ainsi, le soutien apporté à l'association Bordeaux Games a vocation à conforter les 215 emplois directs en local et d'œuvrer à la création des 15 000 emplois d'excellence au titre des « 75 000 emplois » du projet Métropolitain.

L'association Bordeaux Games est également un acteur clé de la mise en place de grands projets structurants pour l'économie numérique de notre métropole tels que :

- Le projet Cité numérique, pôle d'excellence dédié au numérique qui s'incarnera dans l'ancien centre de tri postal à Bègles. L'association Bordeaux Games participe à la définition de la programmation du lieu qui sera un véritable levier pour les acteurs de la filière (lien avec le volet formation de l'Ecole numérique, avec l'offre de services aux entreprises, avec la mise en place du musée 3.0 de la Création Franche...).
- Le projet Pôle Numérique Aquitain, pôle de compétitivité dédié aux services et usages du numérique, actuellement en phase de création. Les domaines du design et du ludique ont d'ores-et-déjà été identifiés comme une thématique clé de son plan d'actions.

L'association Bordeaux Games qui contribue à la mise en place de ce projet, a également œuvré pour le rapprochement entre le pôle de compétitivité à vocation mondiale Cap Digital Ile de France et ce futur Pôle.

Ceci étant exposé, il vous est demandé, Mesdames, Messieurs, de bien vouloir si tel est votre avis adopter les termes de la délibération suivante :

Le Conseil de Communauté,

VU Code Général des Collectivités Territoriales,

VU le règlement d'intervention relatif aux manifestations à caractère économique adopté par le Conseil de Communauté du 25 mai 2012,

ENTENDU le rapport de présentation

CONSIDERANT QUE la demande de subvention de l'association Bordeaux Games à hauteur de 14 000 € pour un budget de dépenses subventionnables H.T de 96 000 € est recevable dans la mesure où l'association contribue, par son action, à la structuration de la filière et au développement des entreprises locales,

DECIDE

Article 1 : Il est attribué une subvention de 14 000 € à l'association Bordeaux Games pour la mise en œuvre de son programme d'actions de l'année 2013,

Article 2 : Monsieur le Président de la Communauté Urbaine est autorisé à signer la convention ci-annexée qui prévoit les conditions de règlement de la subvention communautaire.

Article 3 : la dépense sera imputée sur le budget de l'exercice en cours, chapitre 65, article 6574, fonction 900, CRB BD00.

Les conclusions, mises aux voix, sont adoptées à l'unanimité.

Fait et délibéré au siège de la Communauté Urbaine le 27 septembre 2013,

Pour expédition conforme,
par délégation,
la Vice-Présidente,

REÇU EN PRÉFECTURE LE
15 OCTOBRE 2013

PUBLIÉ LE : 15 OCTOBRE 2013

Mme. BÉATRICE DE FRANCOIS