

Délibération du CONSEIL

*DEVELOPPEMENT ECONOMIQUE ET EMPLOI - INNOVATION, RECHERCHE, PARTENARIATS
ECONOMIQUES ET EMPLOI - INNOVATION, RECHERCHE ET NUMERIQUE*

Economie du numérique - Images numériques et industries créatives - Association GAME IN - Soutien au programme d'actions 2018

Dans le cadre du Plan Métropolitain de Développement Economique 2015-2020, adopté par délibération n° 15 C 1129 le 18 décembre 2015, et plus spécifiquement dans le 3^{ème} levier d'action, dédié à la valorisation et la diffusion de l'excellence, la MEL souhaite poursuivre l'accompagnement des écosystèmes métropolitains stratégiques dont celui de l'Image.

Membre actif de cet écosystème, l'association GAME IN (Game In North) est née en 2009 du regroupement des entreprises de la filière du jeu vidéo ayant leur siège social en région ou dans l'Eurorégion. Elle compte aujourd'hui 35 membres dont le cluster wallon « Belgian Games ».

En 2017, GAME IN a intensifié ses actions sur le développement économique en particulier le développement d'affaires, la solidité des entreprises et l'ouverture à l'international. Le premier vecteur d'efficacité fut le nouveau format de rencontres professionnelles organisées en différents lieux de la métropole qui, couplé à la diffusion d'informations et de veille économique, permet aujourd'hui de fédérer une communauté de 200 personnes. L'accompagnement sur les salons d'affaires nationaux et internationaux (San Francisco, Berlin, Cologne, Paris, Angoulême,...) a permis de promouvoir une vingtaine d'entreprises et de positionner le territoire comme point d'ancrage d'un événement national, le Game Camp France.

En 2018 GAME IN s'inscrit dans la continuité, son programme comporte deux axes :

- 1) Animer et représenter la filière avec l'ambition d'obtenir le label « référent région » décerné par le Syndicat National du Jeu Vidéo (SNJV) : évaluer les besoins et organiser les moyens d'accompagnement, assurer une veille et diffuser les informations, mettre en place une base de données pour les adhérents, participer aux instances des partenaires notamment ceux du Syndicat National du Jeu Vidéo ;
- 2) Favoriser le développement des entreprises et le rayonnement du territoire :
 - Organiser un accompagnement personnalisé : sourcing, mises en relation, tendances, aides stratégiques,... ;
 - Expérimenter un nouveau dispositif « Booster jeu vidéo » pour la Plaine Images : programme de montée en compétences entrepreneuriales
 - Sourcer les talents dans les écoles et faire émerger des projets étudiants vers des projets professionnalisants ;
 - Participer aux comités de sélection et suivi des projets de la Plaine Images et au jury de l'appel à projets du Fonds Régional Jeu Vidéo porté par Pictanovo ;

- Organiser des évènements professionnels pour favoriser les synergies entre acteurs de la filière et enrichir les compétences ;
- Réaliser des masterclass de haut niveau dédiés aux professionnels et étudiants ;
- Créer une cartographie des aides (aux projets et aux entreprises) nationales et régionales à l'instar de celle éditée par Capital Games ;
- Apporter une expertise auprès des partenaires pour attirer les évènements d'envergure sur le territoire ;
- Accompagner les entreprises sur les marchés nationaux et internationaux.

Au cœur de la troisième région française pour l'industrie du jeu vidéo, la métropole est positionnée sur la carte des territoires privilégiés de cette économie grâce à l'accueil de la seconde édition de l'évènement dédié aux professionnels et aux décideurs de la filière nationale, le GAME CAMP France, qui devrait attirer 700 personnes et proposera plusieurs formats : showroom et espace de rendez-vous professionnels, conférences métiers, masterclass, pitches adhérents, conférences internationales, soirées networking.

Pour 2018, l'association GAME IN sollicite la MEL à hauteur de 35 000 Euros pour son fonctionnement et 25 000 Euros pour l'organisation du Game Camp France, soit un total de 60 000 Euros, équivalente à 2017, sur un total de 152 700 Euros, soit 39 %, aux côtés du Centre national du cinéma et de l'image animée (10 000 Euros), des ressources privées et prestations (72 700 Euros), de Pictanovo (10 000 Euros). Ce soutien est motivé par la cohérence du programme avec le réseau labellisé French Tech "EdTech Entertainment", et la volonté de positionner la métropole comme berceau de l'évènement national de référence de la filière du jeu vidéo.

En conséquence, la commission « Développement économique, Emploi, Recherche, Insertion » consultée, le Conseil métropolitain décide :

- d'attribuer une subvention de 60 000 Euros au titre de 2018 au bénéfice de l'association GAME IN ;
- d'autoriser Monsieur le Président à signer la convention correspondante ;
- d'imputer la dépense en fonctionnement sur l'opération 601O003, nature G 6574, fonction G 61 dans la limite des crédits inscrits à nos documents budgétaires.

Adopté à l'unanimité

Acte certifié exécutoire au 01/03/2018

Le Président de la Métropole Européenne de Lille,
Pour le Président,
Le Responsable délégué


Arnaud FICOT 