	<b>EXTRAIT DU REGISTRE DES DELIBERATIONS DU CONSEIL DE BORDEAUX METROPOLE</b>	<i>Délibération</i>
	<b>Séance publique du 7 juin 2024</b>	<b>N° 2024-252</b>

Convocation du 31 mai 2024

Aujourd'hui vendredi 7 juin 2024 à 09h30 le Conseil de Bordeaux Métropole s'est réuni, dans la Salle du Conseil sous la présidence de Madame Christine BOST, Présidente de Bordeaux Métropole.

**ETAIENT PRESENTS :**


M. Dominique ALCALA, Mme Géraldine AMOUROUX, Mme Stephanie ANFRAY, M. Christian BAGATE, Mme Amandine BETES, Mme Claudine BICHET, Mme Brigitte BLOCH, M. Patrick BOBET, Mme Christine BONNEFOY, Mme Christine BOST, Mme Pascale BOUSQUET-PITT, Mme Fatiha BOZDAG, Mme Myriam BRET, Mme Pascale BRU, M. Eric CABRILLAT, Mme Sylvie CASSOU-SCHOTTE, M. Alain CAZABONNE, M. Olivier CAZAUX, M. Thomas CAZENAVE, M. Gérard CHAUSSET, M. Max COLES, Mme Typhaine CORNACCHIARI, M. Didier CUGY, Mme Laure CURVALE, Mme Béatrice DE FRANÇOIS, M. Stéphane DELPEYRAT-VINCENT, Mme Eve DEMANGE, M. Gilbert DODOGARAY, M. Christophe DUPRAT, M. Jean-François EGRON, M. Olivier ESCOTS, Mme Anne FAHMY, M. Bruno FARENIAUX, Mme Véronique FERREIRA, M. Jean-Claude FEUGAS, M. Nicolas FLORIAN, Mme Françoise FREMY, M. Alain GARNIER, M. Guillaume GARRIGUES, Mme Anne-Eugénie GASPARD, Mme Daphné GAUSSENS, M. Nordine GUENDEZ, M. Maxime GHESQUIERE, M. Frédéric GIRO, M. Laurent GUILLEMIN, Mme Fabienne HELBIG, M. Pierre HURMIC, M. Radouane-Cyrille JABER, Mme Delphine JAMET, Mme Sylvie JUQUIN, Mme Sylvie JUSTOME, Mme Andréa KISS, M. Michel LABARDIN, M. Patrick LABESSE, Mme Nathalie LACUEY, Mme Fannie LE BOULANGER, Mme Harmonie LECERF MEUNIER, Mme Anne LEPINE, Mme Zeineb LOUNICI, M. Jacques MANGON, M. Guillaume MARI, M. Stéphane MARI, M. Baptiste MAURIN, Mme Claude MELLIER, M. Fabrice MORETTI, M. Marc MORISSET, M. Pierre De Gaétan N'JIKAM MOULIOM, Mme Marie-Claude NOEL, M. Patrick PAPADATO, M. Jérôme PEScina, M. Philippe POUTOU, M. Patrick PUJOL, M. Jean-Jacques PUYOBRAU, Mme Isabelle RAMI, M. Benoît RAUTUREAU, M. Franck RAYNAL, Mme Marie RECALDE, M. Bastien RIVIERES, M. Clément ROSSIGNOL-PUECH, Mme Karine ROUX-LABAT, Mme Nadia SAADI, Mme Béatrice SABOURET, M. Sébastien SAINT-PASTEUR, M. Emmanuel SALLABERRY, Mme Brigitte TERRAZA, M. Jean-Baptiste THONY, M. Serge TOURNERIE, M. Jean TOUZEAU, M. Thierry TRIJOULET, M. Jean-Marie TROUCHE, Mme Josiane ZAMBON.

**EXCUSE(S) AYANT DONNE PROCURATION :**

M. Alain ANZIANI à Mme Véronique FERREIRA  
Mme Simone BONORON à M. Guillaume GARRIGUES  
Mme Camille CHOPLIN à M. Olivier CAZAUX  
Mme Nathalie DELATTRE à M. Patrick BOBET  
M. Stéphane GOMOT à M. Maxime GHESQUIERE  
M. Gwénaél LAMARQUE à Mme Daphné GAUSSENS  
M. Thierry MILLET à M. Fabrice MORETTI  
Mme Céline PAPIN à Mme Brigitte BLOCH  
Mme Pascale PAVONE à Mme Zeineb LOUNICI  
M. Stéphane PFEIFFER à M. Jean-Baptiste THONY  
M. Michel POIGNONEC à M. Christophe DUPRAT  
M. Fabien ROBERT à M. Jacques MANGON  
M. Alexandre RUBIO à Mme Josiane ZAMBON

**EXCUSE(S) EN COURS DE SEANCE :**

**LA SEANCE EST OUVERTE**

 <b>BORDEAUX MÉTROPOLE</b>	<b>Conseil du 7 juin 2024</b>	<b>Délibération</b>
	Direction Développement Economique	<b>N° 2024-252</b>

---

**So Games - Subvention de fonctionnement 2024 - Convention - Décision -  
Autorisation**

---

Monsieur Stéphane DELPEYRAT-VINCENT présente le rapport suivant,

Mesdames, Messieurs,

SO Games est née de la fusion de Bordeaux Games et d'Angoulême JV pour devenir en 2020 l'association des professionnels du Jeu Vidéo en Nouvelle-Aquitaine. Elle a pour vocation de rassembler les professionnels du jeu vidéo. Sa mission principale est la coordination des moyens et des actions des entreprises du secteur du jeu vidéo et du multimédia, et toute action favorisant le secteur de l'industrie des loisirs interactifs de Nouvelle-Aquitaine.

**1. Présentation de l'association SO GAMES**

SO Games a pour mission de favoriser la croissance de la filière dans la région. Pour cela, l'association :

- anime la filière des métiers du jeu vidéo au travers de Networking et de mutualisation (représentation nationale et internationale, d'une identité locale, recensement et formalisation de la liste des acteurs locaux, réunions généralistes et thématiques, etc) ;
- Organise le recrutement et la gestion des ressources humaines ;
- Réalise une mise à niveau économique des acteurs locaux face aux concurrents :
  - veille sur les aides et mécanismes fiscaux disponibles, identification, interfaçage avec les instances et organismes, gestion comptable,
  - montage de partenariats avec les pôles de compétitivité,
  - montage de dossiers CNC ;
- Mutualise la représentation commerciale ;
- Gère des offres mutualisées, et des possibilités de réponse collective à des appels d'offres ;
- Assure une présence sur les salons, avec organisation et financement de voyages ;
- Organise des salons et attire les acteurs nationaux et internationaux sur la région via le salon Horizon(s).

**2. Bilan du Programme d'actions 2023**

- SO Games a augmenté son nombre de membres de 54 en 2022 à 89 en 2023, marquant une progression significative de 65%. Cette croissance illustre l'efficacité de ses actions et la confiance renouvelée des acteurs de la filière.
- Activités et engagements : l'association a mené diverses actions ciblées sur l'amélioration et le développement de la filière :
- sobriété numérique : initiatives pour la création d'outils de mesure environnementale dédiés au secteur, en collaboration avec des studios pionniers.

- Formation : coordination avec les associations régionales et institutions pour identifier les besoins en formation et compétences, visant à améliorer l'adéquation entre les formations existantes et les besoins du marché.
- Orientation : actions pour la découverte des métiers du jeu vidéo et la montée en compétences des étudiants, notamment à travers des émissions de découverte et des événements de review de portfolio.
- Investissement : établissement de nouvelles relations avec les acteurs financiers et organisation d'événements pour stimuler l'investissement dans la filière.
- Événementiel : organisation réussie d'événements majeurs tels que SPAWN!, Game Conf, et Horizon(s), qui ont permis de rassembler la communauté, de partager les connaissances et de favoriser le networking.

### **3. Programme d'actions 2024**

- Expansion de l'équipe : projet d'agrandir l'équipe pour accroître la qualité des services offerts, avec un objectif d'embauche supplémentaire pour renforcer les actions liées aux priorités de l'association.
- Renforcement de l'animation du réseau et du rayonnement : plans pour améliorer la visibilité de l'association et promouvoir la filière à l'échelle régionale et au-delà. Cela inclut des afterworks, des conférences, et des enquêtes de satisfaction pour mieux cerner et répondre aux besoins des membres.
- Événementiel et internationalisation : intention de maintenir et d'élargir le portfolio d'événements de l'association et d'organiser des délégations sur les événements internationaux pour favoriser le rayonnement international de la filière.
- Focus sur les groupes de travail : continuité et développement des actions des groupes de travail sur la sobriété numérique, la formation, l'orientation et l'investissement, visant à adresser de manière spécifique les enjeux actuels et futurs de la filière.
- Engagement dans des projets d'avenir : participation active à des projets tels que France 2030 et la création d'une Maison du jeu vidéo en région, soulignant l'orientation future et l'ambition de l'association de jouer un rôle central dans le développement de la filière.

### **4. Plan prévisionnel de financement**

Le budget prévisionnel de l'association pour 2024 se monte à 219 000€.

Il est proposé de renforcer le soutien financier de Bordeaux Métropole pour tenir compte du déploiement de ses actions en faveur de la filière, comme exposé ci-dessus, en portant à 40 000€ la subvention de fonctionnement pour 2024, soit une augmentation de 25 000 euros par rapport à 2023. Cette augmentation s'inscrit dans un contexte de forte croissance de l'association avec un nombre de membres en augmentation de 65% entre 2023 et 2022. Ce financement répond aux besoins croissants de la filière en matière de formation, d'innovation, et d'internationalisation et permettra à l'association de développer ses capacités opérationnelles et son offre de service en particulier sur les enjeux environnementaux par un déploiement de l'outil de transition environnementale Jyros. Sur cette base, la participation de Bordeaux Métropole représenterait 18,26% du budget global 2024 de l'association So Games, qui se monte à 219 000€, et dont le détail figure en annexe 2 à la convention jointe au présent rapport.

Principaux indicateurs financiers de l'association :

	2024
Charges de personnel/budget global	56.62%
% de participation de BM/budget global	18,26%
% de participation des autres financeurs/budget global	57,08%

**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 Bordeaux Métropole,**

**VU** le Code général des collectivités territoriales, notamment les articles L.5217-2 et L 1611-4,

**VU** la délibération n°2015/0252 du 29 mai 2015 adoptant le Règlement général d'intervention en matière de subventions accordées aux personnes de droit privé,

**VU** la demande formulée par l'organisme en date du 10 juillet 2023,

**VU** le Schéma de Développement Economique Métropolitain (SDEM) adopté le 25 novembre 2021,

**ENTENDU** le rapport de présentation,

**CONSIDERANT QUE** le programme d'action de l'association SO GAMES contribue au développement économique de notre territoire et à la promotion de l'entrepreneuriat, au développement et à l'animation du cluster des jeux vidéo sur la métropole

#### **DECIDE**

**Article 1** : d'attribuer une subvention de 40 000 € en faveur de l'association SO GAMES pour la réalisation de son programme d'actions 2024,

**Article 2** : d'autoriser Madame la Présidente de Bordeaux Métropole à signer la convention ci-annexée et tout acte afférent, précisant les conditions de la subvention accordée,

**Article 3** : d'imputer la dépense correspondante sur le budget principal de l'exercice en cours, chapitre 65 article 65748, fonction 61.

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

Abstention : Monsieur MORISSET, Monsieur POUTOU;

Fait et délibéré au siège de Bordeaux Métropole le 7 juin 2024

<b>REÇU EN PRÉFECTURE LE :</b> <b>13 JUIN 2024</b>	Pour expédition conforme, par délégation, le Vice-président,  Monsieur Stéphane DELPEYRAT-VINCENT
<b>DATE DE MISE EN LIGNE :</b> <b>14 JUIN 2024</b>	