

**DEPARTEMENT DE LA REUNION**  
**COMMUNAUTÉ D'AGGLOMÉRATION**  
**TERRITOIRE DE LA CÔTE OUEST**  
SAINT LEU – TROIS BASSINS – SAINT PAUL  
LE PORT – LA POSSESSION

Envoyé en préfecture le 09/09/2022  
Reçu en préfecture le 09/09/2022  
Affiché le 15/09/2022  
ID : 974-249740101-20220909-2022\_079\_BC\_9-DE

**EXTRAIT DU PROCES VERBAL**  
**DES DÉLIBÉRATIONS DU BUREAU COMMUNAUTAIRE**

Séance du 5 septembre 2022

L'AN DEUX MILLE VINGT DEUX, LE CINQ SEPTEMBRE à 14 h 00,  
le Bureau Communautaire s'est réuni Au siège du TCO, à Le Port \_ Salle du  
Conseil Communautaire, après convocation légale, sous la présidence de **M.**  
**Emmanuel SERAPHIN, Président.**

Nombre de membres en exercice : 16  
Nombre de présents : 12  
Nombre de représentés : 4  
Nombre d'absents : 0

**Secrétaire de séance :** Mme Laetitia LEBRETON

**OBJET**

**AFFAIRE N°2022\_079\_BC\_9**  
***Demande de subvention du Collectif***  
***Bouftang pour la réalisation d'une***  
***étude sur le secteur des professionnels***  
***de la filière du jeu vidéo à La Réunion***

**ÉTAIENT PRÉSENT(E)S :**

M. Emmanuel SERAPHIN - Mme Mélissa COUSIN - Mme Denise DELAVANNE - Mme Laetitia LEBRETON - Mme Mireille MOREL-COIANIZ - Mme Roxanne PAUSE-DAMOUR - Mme Vanessa MIRANVILLE - M. Fayzal AHMED-VALI - M. Bruno DOMEN - M. Philippe LUCAS - M. Daniel PAUSE - M. Jean-Bernard MONIER

Nombre de votants : 16

**ÉTAIENT REPRÉSENTÉ(E)S :**

Mme Huguette BELLO procuration à Mme Laetitia LEBRETON - M. Irchad OMARJEE procuration à Mme Roxanne PAUSE-DAMOUR - M. Olivier HOARAU procuration à M. Emmanuel SERAPHIN - M. Henry HIPPOLYTE procuration à M. Fayzal AHMED-VALI

**NOTA :**

Le Président certifie que :

- la convocation a été faite le :  
30 août 2022

- date d'affichage et de publication de la  
liste des délibérations au plus tard le  
12/09/2022

**BUREAU COMMUNAUTAIRE DU 5 SEPTEMBRE 2022**

**AFFAIRE N°2022\_079\_BC\_9 : DEMANDE DE SUBVENTION DU COLLECTIF BOUFTANG POUR LA RÉALISATION D'UNE ÉTUDE SUR LE SECTEUR DES PROFESSIONNELS DE LA FILIÈRE DU JEU VIDÉO À LA RÉUNION**

**Le Président de séance expose :**

**Le contexte du projet**

Avec l'implantation sur la ZAC de l'Oasis de l'Institut de l'Image de l'Océan Indien (ILOI) ainsi que du collectif Bouftang, le TCO recense de manière historique un grand nombre d'entreprises de la filière du jeu vidéo sur son territoire.

Ainsi, au travers de l'ILOI, le jeu vidéo dispose à La Réunion depuis plus de 20 ans d'une offre de formation qualitative et de professionnels expérimentés. Plus de 100 jeunes sont formés chaque année aux métiers du jeu vidéo, et plusieurs milliers à des métiers connexes (informatique, infographie).

La filière compte plusieurs dizaines de créateurs et de studios, mais tous restent esseulés et disposent de moyens limités. Or, le jeu vidéo est un travail d'équipe, nécessitant de multiples compétences. Faute de capacité financière, studio et créateurs ne peuvent ni recruter d'équipe ni produire de jeu à dimension internationale.

Du fait de sa compétence en matière de développement économique, le TCO souhaite soutenir la structuration de cette filière à fort potentiel de création de valeur ajoutée et d'emplois pour le territoire, et favoriser ainsi son ancrage sur le territoire.

**La demande :**

Depuis 2022, le TCO a lancé un travail collaboratif avec le Collectif Bouftang, association représentative des professionnels du jeu vidéo à La Réunion, pour construire cette dynamique de structuration de la filière de jeu vidéo sur le territoire.

Par courrier du 13 juin 2022, le Collectif Bouftang a sollicité une aide financière du TCO, ayant vocation à financer une étude préliminaire qui permettra de disposer d'un état des lieux du secteur des professionnels du jeu vidéo à La Réunion, un recueil de leurs besoins et des perspectives de développement de la filière.

Il s'agit d'une étape indispensable à la définition d'un programme d'actions du Collectif Bouftang visant à structurer la filière sur le territoire. Ce programme d'actions porté par le Collectif Bouftang pourrait bénéficier d'un financement du FEDER à partir du 1er Janvier 2023 et pourrait s'inscrire autour de quatre axes principaux :

- L'animation régionale et l'intégration de la filière dans l'écosystème national et international ;
- La mise en place de ressources, d'accompagnement et de formation pour les professionnels ;
- La communication et la sensibilisation auprès du grand public ;
- Le développement d'opportunités commerciales pour les acteurs économiques.

## Le porteur de projet

Le collectif Bouftang est l'association représentative des professionnels du jeux vidéo à La Réunion. Basée au Port, elle est née en avril 2014 d'une nécessité : aider le développement du tissu économique de la filière jeu vidéo à La Réunion. Depuis, l'activité du secteur se développe, de nombreuses entreprises et projets vidéo-ludiques ont pu voir le jour, certaines de leurs créations ont même été primées à l'international.

L'association compte à ce jour 30 membres, dont une très large partie est installée sur le territoire du TCO, historiquement leader sur les filières des métiers de l'image et du numérique.

Forte du retour d'expérience accumulé, l'association souhaite désormais structurer le développement de la filière économique jeu vidéo, en dotant le territoire réunionnais des outils nécessaires.

## Le contenu de l'étude

L'étude doit permettre de :

- Collecter des chiffres de référence pour mesurer l'impact de la structuration de filière ;
- Référencer les acteurs directs et indirects de la filière ;
- Mieux définir les besoins des différents acteurs (GPEC et formation, infrastructures, financement...) ;
- Mieux définir les perspectives de développement et les objectifs que doit se fixer le secteur (emplois créés, chiffre d'affaires global...) ;
- Faire connaître la filière locale des professionnels du jeux vidéo ;
- Identifier les opportunités de développement de la filière sur le territoire Ouest, et dans quelle mesure il peut répondre aux enjeux des acteurs économiques.

L'étude sera constituée de trois parties :

1. Une étude macro pour référencer l'ensemble des acteurs directs et intérêt locaux au sein de la filière. Celle-ci donnera lieu à une cartographie des acteurs du territoire, elle mettra en lumière les compétences présentes et manquantes sur le territoire.
2. Une étude qualitative auprès des acteurs au cœur de la filière. Les données seront recueillies lors d'entretiens individuels (environ 25). L'enjeu est de mettre en avant les besoins prégnants des acteurs, les solutions qui peuvent être proposées et les perspectives de développement de la filière.
3. Une analyse prospective des données recueillies, pour mettre en lumière les enjeux, les problématiques fondamentales et les perspectives de développement de la filière à 5 ans.

## Calendrier prévisionnel

	oct-22			nov-22			déc-22			janv-23		
Recensement des acteurs et des compétences												
Définition de la méthodologie et des grilles d'entretien												
Passation des entretiens												
Analyse des résultats												
Rédaction du document de présentation												
Présentation des résultats et communication grand public												

**Budget de l'étude**

	<b>Prestataire</b>	<b>Coût</b>
Recensement de l'ensemble des professionnels du jeux vidéo	Salarié ½ temps sur 4 mois	8 000 €
Coordination de l'étude, des prestataires et des partenaires		
Recueil des données		
Organisation d'un événement de présentation des résultats de l'étude		
Méthodologie de l'étude, définition du panel, conception des grilles d'entretien, accompagnement du salarié Analyse des résultats et prospective Maquette et rédaction du livrable de l'étude	Phelen	5 000 €
Réalisation d'un mini reportage sur la filière jeux vidéo	Vidéaste	2 500 €
Impression du livrable de l'étude * 500 ex. + supports com.	Imprimerie	2 500 €
Relations presse	Phelen	1 800 €
<b>Total</b>		<b>19 800 € TTC</b>

Pour mener cette phase de préfiguration, le Collectif Bouftang a sollicité le TCO pour l'octroi d'une subvention d'un montant de 15 840 € pour la réalisation d'une étude préliminaire sur la filière du jeu vidéo à La Réunion. Cette participation couvre 80% du coût du projet qui est estimé à 19 800 €. Le reste des dépenses sera pris en charge par le Collectif Bouftang.

A reçu un avis favorable en Conférence Des Maires du 21/07/2022.

A reçu un avis favorable en Commission Economie, Tourisme, Culture et Politique de la Ville du 19/07/2022.

**LE BUREAU COMMUNAUTAIRE,  
Où l'exposé du Président de séance,**

**APRÈS EN AVOIR DÉLIBÉRÉ ET À L'UNANIMITÉ DÉCIDE DE :**

**-VALIDER l'octroi d'une subvention à l'association Collectif Bouftang pour un montant maximum de 15 840 € ;**

**-AUTORISER le Président à signer la convention partenariale et les documents y afférant.**

---

Pour extrait conforme au registre des délibérations de la Communauté d'Agglomération TCO

Fait à Le Port, le  
Le Président de séance  
Emmanuel SERAPHIN  
Président