

LYON

Apparition de nouveaux clusters performants

■ ■ ■ Le cluster lyonnais des jeux vidéos atteint une reconnaissance mondiale

1983

Christophe Sapet et Bruno Bonnell fondent Infogrames, qui devient rapidement leader français du jeu vidéo. Le siège de la société, initialement à Villeurbanne, est désormais à Vaise. En 1999, Infogrames devient numéro 2 sur le marché mondial grâce au rachat de GT Interactive.

1984

L'école des arts graphiques Émile Cohl développe une pédagogie innovante dans les métiers de la création d'images. Elle délivre un diplôme de dessinateur-concepteur qui offre notamment aux étudiants des débouchés dans l'infographie et la conception de jeux vidéos...

1993

Electronic Arts, société américaine fondée en 1982, numéro un mondial sur le marché des logiciels ludiques interactifs, choisit d'installer son siège français dans la région lyonnaise. Depuis une dizaine d'années, de nombreuses autres entreprises se créent ou s'installent dans l'agglomération. Elles profitent ainsi de la présence des deux géants, Infogramme et Elecronic Arts pour se développer, créer et innover.

1999

Naissance de Lyon Game, club d'entreprises du jeu vidéo fédérées au sein de l'association Lyon Infocité. Son objectif est d'accompagner le développement des industriels de ce secteur et la valorisation de Lyon comme pôle d'excellence européen dans ce domaine. A son actif, le salon Game Connection rassemble chaque année les plus grands studios de développement européens et éditeurs mondiaux en rivalisant avec son homologue américain : l'E 3 de Los Angeles.

2000

Création de LyonGame.com pour favoriser les échanges entre les acteurs des loisirs interactifs lyonnais pour les accompagner dans leur développement. Cette association est issue d'un partenariat entre une association professionnelle Lyon Infocité et les acteurs publics, le Grand Lyon et l'Aderly.



2003

Le Palais des Congrès de Lyon organise la finale de la Coupe de France des jeux vidéos. La société parisienne Ligarena a en effet choisi Lyon pour sa réputation de "ville majeure du jeu vidéo en France".

2003

Infogrames invite la presse à la première présentation de "Enter the Matrix", le jeu qui accompagne la sortie de "Matrix Reloaded". Cette collaboration renforce les liens déjà étroits entre l'univers des jeux vidéo et celui du cinéma. En 2003, un nouveau tournant survient dans la société : Infogrames renaît sous la marque Atari, qu'il avait rachetée en 2001. Atari, inventeur de « pong » (un des tout premiers jeux d'arcade) en 1972, jouit d'une notoriété internationale et d'une excellente réputation. Pour le groupe lyonnais, ce changement de nom est l'occasion de rebondir et d'ambitionner une place de leader mondial.

■ ■ ■ **Le cluster lyonnais de l'industrie du savoir se construit progressivement en développant des synergies locales**

1980

Le terme d'« archivage électronique » est peu à peu remplacé par celui de la gestion électronique des données ou « GED ». Dans les années 90 ce marché commence à croître en même temps que celui de la gestion des connaissances (Knowledge Management) et du e-learning.

1996

Quatre professionnels engagés dans des activités autour des technologies de l'information créent un groupe de travail, Lyon infocité, qui se donne pour but d'accompagner les acteurs des technologies de l'information dans la région lyonnaise. L'association rassemble une centaine d'adhérents aujourd'hui et favorise les échanges entre une multitude d'entreprises, petites ou grosses, impliqués dans l'industrie du savoir.

1996

L'association Doc Forum est au cœur du cluster et fédère des universités, associations, collectivités territoriales et entreprises autour des questions de création, de transmission et d'acquisition du savoir. Elle organise chaque année un colloque, des journées d'étude et anime le réseau des acteurs de l'industrie des savoirs en Rhône-Alpes.



1997

La société américaine Cincom, spécialisée dans la Ged, s'implante dans l'agglomération lyonnaise suite au rachat de Chemdata, alors leader de la gestion documentaire. Le laboratoire de recherche et développement du groupe est basé à Lyon.

1998

La société Synergie 3R est une start-up lyonnaise qui devient rapidement un des leaders dans l'édition des progiciels appliqués à la formation et à la gestion des compétences. Malheureusement, confrontée à un marché très concurrentiel et exigeant en R&D, elle est mise en liquidation judiciaire en 2003.

2000

Lancement des campus numériques à l'initiative du ministère français de la recherche. Des écoles et universités lyonnaises telles que l'Enssib, l'Insa, l'ENS et l'Em Lyon s'y impliquent activement. 2001 : La société Ever Team est née de la fusion au 30 juin 2001 des sociétés MC2 fondée en 1977, de Creativ'System Informatique en 1983, de EVER SA fondée en 1990 et de Teamtech. Elle est actuellement le premier pôle français de fournisseurs de solutions dans le domaine de la Gestion de Documents et de Contenu.

2003

En préfiguration du sommet mondial qui aura lieu à Genève sur ce thème, Lyon organise un colloque sur la société de l'information, avec des conférences des maires des grandes villes internationales consacrées à l'économie des savoirs.

