

## CONVENTION DE PARTENARIAT

### ENTRE

**LA COMMUNAUTE DE COMMUNES DU PAYS LOUDUNAIS ET L'AGENCE  
DEPARTEMENTALE DU TOURISME DE LA VIENNE**

**RELATIVE AU PROJET DE CREATION DE CIRCUITS TOURISTIQUES VIA UNE  
EXPERIENCE LUDIQUE IMMERSIVE**

### Entre les soussignés

**LA COMMUNAUTE DE COMMUNES DU PAYS LOUDUNAIS**

représentée par Monsieur Joël DAZAS, son Président,

***Ci-après désignée, « La CCPL »,***

**D'UNE PART,**

**ET**

**L'Agence Départementale du Tourisme de la Vienne**

représentée par Madame Isabelle BARREAU, sa Présidente,

***Ci-après désignée, « L'ADT86 »***

**D'AUTRE PART,**

Vu le Code Général des Collectivités Territoriales et notamment son article L 1111-4 ;

Vu le Code du Tourisme, et notamment ses articles L132-2, L132-4 et L132-5 ;

Vu les délibérations du conseil d'administration de l'ADT86 des 04/02/2021, 27/05/2021, 26/01/2022 et de l'assemblée générale du 08/10/2021 ;

**Vu la délibération du Conseil Communautaire n° du XXX autorisant la signature de la présente convention ;**

## **IL A ÉTÉ PRÉALABLEMENT EXPOSÉ CE QUI SUIT :**

### **Origine et principes généraux du projet**

Sur proposition de l'Union des Métiers et des Industries de l'Hôtellerie (UMIH) et au titre de la nécessité de soutenir la relance de la filière touristique, le Département de la Vienne et Grand Poitiers ont souhaité s'associer pour développer un produit innovant de valorisation du patrimoine historique et culturel, basé sur un jeu en réalité augmentée sur smartphone. Ils se sont entendus pour confier le portage juridique, administratif et financier du projet à l'Agence de Créativité et d'Attractivité du Poitou (l'ADT86, ancien nom de l'ADT86), qui est l'association en charge de la mise en œuvre de la politique touristique départementale, au sens des articles L132-1 et suivants du Code du Tourisme.

Les contours du projet ont été validés par un comité des financeurs ad hoc regroupant le Département, l'ADT86, Grand Poitiers, la Région Nouvelle-Aquitaine et l'Etat et, un comité de pilotage associant les financeurs et les représentants des partenaires professionnels que sont l'UMIH et FuturoLAN. Il s'agit essentiellement de développer une application mobile proposant des parcours de médiation ludique du patrimoine de villes de la Vienne marquées par un bâti historique remarquable (Poitiers, Châtelleraut, Chauvigny, Lusignan, Montmorillon et Loudun). L'interaction avec le patrimoine repose sur la réalité augmentée.

Afin de donner une cohérence d'ensemble à ce projet et de lui donner toutes les chances de succès, il a été jugé indispensable de s'adosser à une marque majeure du jeu vidéo, qui apporte un univers reconnu et une communauté de joueurs déjà installée. Il est espéré que l'attrait de la marque induise une appétence renforcée pour l'expérience ludique immersive proposée par l'application, et ainsi favoriser le développement de flux de visiteurs dans les centres-bourg.

L'ADT86, pouvoir adjudicateur, a engagé une consultation en 2021. **Un candidat (Hootside) présentant un projet de jeu vidéo adossé à la marque "Assassin's Creed", propriété de l'éditeur français Ubisoft, a été retenu par les parties prenantes du projet.** En 2023, à l'issue d'une procédure de redressement judiciaire, Hootside était racheté par l'entreprise Réaali, désormais titulaire du marché.

Un contrat quadripartite associant Ubisoft (concedant la licence de marque), Réaali (développement), l'ADT (pouvoir adjudicateur du marché et coordinateur technique du projet) et le Département de la Vienne (qui finance l'achat de la licence) cadre les modalités d'usage des droits de licence, que ce soit en phase de conception de l'expérience ludique immersive ou en phase de promotion.

### **Rôle confié à l'ADT86 dans le projet**

L'ADT86, missionnée pour mettre en œuvre le projet, a, durant l'année 2021, procédé aux démarches permettant de préciser la faisabilité du projet :

- cadre juridique : l'ADT86 s'est attachée les services d'un conseil juridique, afin de :
  - o clarifier les enjeux relatifs à la commande publique,
  - o l'accompagner dans les différentes étapes de la consultation,
  - o identifier le modèle de portage : l'ADT86 porte et sollicite les subventions. Il est précisé que les éventuelles recettes commerciales du projet ne sauraient être reversées aux parties prenantes ;

- cadre budgétaire : l'ADT86 a sollicité et obtenu, des subventions de la Région (appel à projets Tourisme, culture et numérique) et de l'État (Fonds National d'Aménagement et de Développement du Territoire - FNADT). A la date de rédaction de la présente convention, le budget prévisionnel du projet est le suivant :

Dépenses		Recettes	
Socle applicatif et 1 <sup>er</sup> parcours	189 000 € HT	Département	350 000 €
Développement de 5 circuits	378 250 € HT	FNADT	127 250 €
Développement complémentaire	100.000 € HT	Grand Poitiers	120 000 €
Droits de licence	50.000 € HT	Région Nouvelle-Aquitaine	90 000 €
Divers	30 000 € HT	OT SVP	20 000 €
		CAGC	20 000 €
		CCPL	20 000 €
<b>Total</b>	<b>747 250 € HT</b>	<b>Total</b>	<b>747 250 €</b>

Les coûts d'ingénierie de projet (animation, portage administratif...) sont supportés par l'ADT86, en sus du tableau précédent.

- cadre fiscal : l'ADT86 a sollicité les services de l'État pour identifier le régime applicable aux dépenses (fiscalisables) et aux subventions (non fiscalisables), les recettes commerciales étant elles fiscalisables ;
- cadre technique : l'ADT86 s'est appliquée à rechercher les éléments techniques nécessaires à la bonne compréhension d'un tel projet, qu'elle a partagés avec les membres du comité des financeurs, afin d'aboutir à un projet de cahier des charges technique validé par tous ;

Il convient de rappeler un élément particulier du projet, le cadre de la propriété intellectuelle : l'exploitation de la marque commerciale « Assassin's Creed » se fait dans un cadre rigoureux. Le droit d'usage de cette marque est strictement limité au projet, et dans des conditions d'usage très balisées (cf *infra*, référence au contrat quadripartite). L'ADT86, en tant que pouvoir adjudicateur et coordinateur devra être destinataire de toutes les demandes pour communication au titulaire du marché, sans quoi sa responsabilité ne saurait être engagée.

### Gouvernance globale du projet

S'il est entendu que l'ADT86 porte opérationnellement le projet, les décisions seront prises par les financeurs après avoir consulté les partenaires lors du comité de pilotage. Chaque comité de pilotage sera précédé d'un comité technique regroupant les représentants techniques des financeurs.

Le comité des financeurs, regroupant les instances publiques et privées qui participent au financement du projet, est l'instance décisionnelle sur les points suivants :

- les affectations et engagements budgétaires,
- les éventuelles actions de réutilisation des recettes au profit d'actions de promotion du territoire dont le ou les parcours sont à l'origine de ces recettes,
- tout autre élément dont le comité des financeurs voudra se saisir sur demande de l'un de ses membres.

Le comité de pilotage, regroupant les instances publiques et privées qui participent au financement du projet ainsi que les partenaires techniques associés au projet depuis l'origine (notamment UMIH et Gamers Assembly), est l'instance décisionnelle du projet sur les points suivants :

- les grandes orientations du projet, et notamment les choix narratifs, le cadre des expériences de jeu sur les parcours à énigmes, les jeux dans les zones commerçantes ou les « collections »,
- les modalités d'ouverture du jeu au grand public, les prix de vente au public, les cadres d'opérations commerciales et de promotion des ventes,
- les plans de communication dédiés à la promotion du jeu, et à la promotion du territoire,
- tout autre élément dont le comité de pilotage voudra se saisir sur demande de l'un de ses membres.

Afin de faciliter le suivi technique entre les différentes parties prenantes du projet, les élus du comité de pilotage pourront se faire accompagner de représentants de leurs services, sans que ces derniers n'aient de voix décisionnaire.

L'ADT86 fait son affaire de la suite à donner aux décisions du comité de pilotage et du comité des financeurs dans ses instances.

Une partie du projet repose sur la mise en place de parcours à énigmes, ce qui nécessite d'identifier les points d'étape du jeu, mais aussi de vérifier la cohérence historique des éléments du parcours, cet aspect étant fondamental dans l'exploitation de la licence Assassin's Creed. Le cas échéant, un comité de parcours pourra être instauré pour associer les ressources locales au plus près des lieux où seront développés les parcours à énigmes. Les orientations et propositions des comités de parcours ne sauraient l'emporter sur les décisions du comité de pilotage, qui sera le seul garant de la cohérence d'ensemble du projet.

C'est dans ce cadre général de projet que s'inscrit le point spécifique du développement d'un parcours à énigmes sur le territoire de la CCPL.

\* \* \*

## **CECI AYANT ETE EXPOSÉ, IL A ÉTÉ CONVENU CE QUI SUIT :**

### **Article 1er - Objet**

La présente convention a pour objet de fixer les conditions dans lesquelles l'ADT86 porte le projet de développement d'un parcours à énigmes de 7 points sur le territoire de compétence de la CCPL.

### **Article 2 – Engagements des parties**

#### **Article 2.1 – Engagements de l'ADT86**

L'ADT86 est le porteur du projet, et est positionnée dans ce projet comme coordinateur, dans le but de faciliter la mise en œuvre d'un projet complexe et nécessitant une collaboration

étroite de nombreuses parties prenantes, à l'échelle du département de la Vienne. Cela signifie qu'elle s'engage à :

- engager auprès du titulaire du marché le bon de commande permettant le développement du parcours sur le territoire de compétence de la CCPL
- être l'interlocuteur du titulaire du marché, et faire le lien avec les différentes parties prenantes du projet ;
- organiser toutes les réunions nécessaires à la bonne préparation du parcours
- s'assurer du bon respect du cadre juridique applicable au projet ;
- mettre en œuvre tous les moyens humains nécessaires à la bonne réalisation du projet.
- associer les expertises du territoire désignées par la CCPL (services des collectivités, offices de tourisme, associations de patrimoine, etc) autour du projet de parcours : la localisation des points d'intérêt, le fil narratif des parcours, la validation historique des contenus du jeu sont nécessairement présentés à ces services et validés par ces derniers. Les services désignés par la CCPL sont également associés à toutes autres réflexions concernant des fonctionnalités du jeu existantes ou à venir ayant une incidence sur la zone de déploiement du parcours ;
- solliciter toute caution scientifique complémentaire qui serait nécessaire au projet et prendre en charge les éventuels coûts afférents, dans le cadre de l'exécution budgétaire du projet ;
- assurer la pertinence d'ensemble du projet : les demandes spécifiques au parcours à énigmes situé sur le parcours demandé par la CCPL ne sauraient prévaloir sur la cohérence globale du jeu développé à l'échelle de la Vienne, et son expérience utilisateur.

Certaines phases de développement de projet peuvent nécessiter des validations spécifiques. L'ADT86 ne saurait être tenue responsable de délais rallongés d'exécution du projet en cas de procédures de validation anormalement longues.

Enfin, en tant qu'outil départemental en charge de la promotion touristique, l'ADT86 s'engage à promouvoir le projet et coordonnera les actions de promotion du jeu, et notamment à l'occasion du lancement auprès du grand public, l'objectif étant de pouvoir faire le lien avec les actions de communication initiées par le titulaire du marché ou Ubisoft, en tant que propriétaire de la marque Assassin's Creed.

## **Article 2.2 – Engagements de la CCPL**

La CCPL s'engage à prendre part aux différents comités liés au projet. Elle désigne au moins un élu invité à prendre part aux réunions de comité de financeurs et de pilotage.

Elle désigne les interlocuteurs techniques qui contribueront à la conception des parcours et à la collecte des contenus historiques et scientifiques, qui permettront de repositionner le parcours dans un cadre historique certifié, afin que le parcours concoure à la médiation du patrimoine.

Elle s'engage également à participer au choix des lieux/sites devant accueillir les parcours à énigmes, et, de manière plus générale, à rendre les arbitrages nécessaires à la bonne avancée des travaux de développement du parcours, dans les plus brefs délais.

La CCPL s'engage à verser à l'ADT86 une subvention de 20 000 € pour la réalisation d'un parcours à énigmes de 7 points :

- 40% du montant de la subvention à la signature de la présente convention
- Le solde dès que le parcours entre en phase de lancement grand public

La CCPL procédera au paiement par virement administratif sur le compte bancaire de l'ADT86 sur la base des justificatifs produits par cette dernière.

Elle s'engage enfin à contribuer à la promotion du projet, en s'assurant, systématiquement, de la validation expresse par l'ADT86 de l'action de promotion, que ce soit dans le fonds et la forme, l'ADT86 étant chargée de recueillir auprès d'Ubisoft l'autorisation expresse de toutes les actions de promotion conduites par les parties prenantes du projet.

### **Article 3 – Durée - Modification**

La présente convention prend effet à compter de la signature des Parties, et jusqu'à l'extinction des droits de licence sur la marque "Assassin's Creed" concédés par Ubisoft pour le projet.

La présente convention pourra être modifiée par voie d'avenant.

### **Article 4 - Résiliation**

La présente convention peut être résiliée avant son terme par l'une des Parties :

- en cas de non-respect des dispositions de la présente convention par une autre Partie, 2 mois après mise en demeure par lettre recommandée avec accusé de réception non suivie d'effet ;
- pour des motifs d'intérêt général dûment justifiés, moyennant le respect d'un préavis de deux mois.

Elle peut également être résiliée à tout moment par accord entre les Parties.

### **Article 5 – Attribution juridictionnelle**

Les parties s'engagent à rechercher, en cas de litige portant sur l'interprétation et/ou l'exécution de la présente convention, toute voie amiable de règlement avant de soumettre le différend à une instance juridictionnelle.

En cas d'échec des voies amiables de résolution, toute action contentieuse devra être soumise au tribunal administratif de Poitiers.

Fait à Poitiers, en 2 exemplaires originaux  
Le

Pour la CCPL  
Le Président,

Pour l'ADT86  
La Présidente

Joël DAZAS

Isabelle BARREAU