

## Séance publique du 9 juillet 2007

### Délibération n° 2007-4263

commission principale : développement économique

objet : **Pôle de compétitivité Imaginove : soutien au projet Gamagora - Convention-cadre**

service : Délégation générale au développement économique et international - Direction des services aux entreprises - Pôle innovation

#### Le Conseil,

Vu le rapport du 19 juin 2007, par lequel monsieur le président expose ce qui suit :

#### *Le pôle de compétitivité Imaginove : quels enjeux pour le territoire ?*

Le marché des loisirs numériques est en pleine mutation à la fois par l'arrivée de nouvelles technologies mais aussi par des changements de modèles économiques qui touchent le secteur du jeu vidéo mais aussi celui du cinéma, de l'audiovisuel et de l'animation. Les trois phénomènes majeurs du marché des loisirs numériques sont :

- la dématérialisation du contenu : les jeux vidéo massivement multijoueurs, l'acquisition haute définition des images, la diffusion en streaming des films (vidéo à la demande) imposent de repenser les modèles économiques actuels et les conséquences en terme de recherche et développement (R & D), de production et de contraintes juridiques,
- le nomadisme des utilisateurs : les contenus sont téléchargés et visionnés en dehors de la maison et devront pouvoir être transférés et lus sur des supports différents (notion d'interopérabilité des contenus),
- l'interactivité avancée et notamment l'interface homme-machine ; film au scénario interactif, plateau de jeu interactif, console Wii, etc.

Chacune des filières présentes dans le pôle de compétitivité possède des contraintes et des évolutions sectorielles qui lui sont propres mais aussi des enjeux communs. C'est pourquoi le pôle Imaginove recouvre les activités de l'image en mouvement allant du jeu vidéo au multimédia en passant par l'animation et plus largement au cinéma et à l'audiovisuel.

Le pôle Imaginove est constitué de trois structures partenaires : les structures Lyon Game, Citia et Images Rhône-Alpes qui ont décidé de développer ensemble une partie de leurs activités pour, d'une part, accompagner les entreprises sur les projets de recherche et développement qui est le premier objectif de la mise en place des pôles de compétitivité et, d'autre part, faciliter les passerelles entre les trois secteurs désormais confrontés à des enjeux de développement communs. 118 entreprises qui représentent plus de 3 000 emplois sont adhérentes au pôle.

Chaque année, les projets labellisés par le pôle feront l'objet d'une validation par l'Etat et donneront lieu à une convention-cadre avec l'Etat dans laquelle chaque partenaire définira son niveau d'intervention. La Communauté urbaine envisage de soutenir en 2007 le projet Gamagora labellisé par le conseil d'administration du pôle de compétitivité Imaginove le 15 mai 2007.

#### *Le projet Gamagora*

L'industrie du jeu vidéo est confrontée à un déficit de main d'œuvre suffisamment formée pour apporter aux studios de jeu vidéo les compétences nécessaires pour mener à bien les projets de jeu compatibles avec les consoles de nouvelle génération (PS3, Xbox360, Wii...) dans les domaines du game design, de la programmation et de l'infographie.

Les effets combinés d'une inadaptation des formations actuelles (les candidats ne sont pas formés sur les outils et techniques utilisés dans les studios) et de la fuite des talents vers le Canada ont amené les entreprises fédérées au sein de Lyon Game et les organismes de formation (Lyon 2 notamment) à concevoir un projet de formation initiale professionnelle spécifique : Gamagora.

Gamagora va donc permettre de favoriser l'adaptation de l'offre de formation initiale et l'intégration des jeunes diplômés formés en Rhône-Alpes (ancrage des talents sur le territoire) et de répondre à des besoins spécifiques qui se font jour sur les métiers du game et level design, de la programmation et de l'infographie.

Gamagora est par conséquent nécessaire pour permettre aux studios de développement locaux de trouver les compétences nécessaires pour développer des produits de qualité dans les années à venir.

De plus la mise en place de ce projet va venir renforcer Lyon comme territoire de référence dans le domaine du jeu vidéo pour des entreprises qui trouveront désormais en plus des services tels que la game connection, les clubs, Gamagora, le financement de projets R & D, une main d'œuvre abondante et qualifiée.

L'université Lyon 2 assurera le portage financier, administratif et économique du projet et sera la plate-forme vers laquelle convergeront l'ensemble des partenaires pédagogiques (l'école Emile Cohl, l'Insa, Lyon 1, etc.).

L'accord de partenariat signé en avril dernier avec l'école Guildhall (Texas) donnera une ampleur internationale à Gamagora en permettant un cursus France/USA et des échanges d'étudiants.

#### *Le financement du projet Gamagora*

Le projet Gamagora nécessite pour son démarrage des investissements importants (matériel informatique, mise à niveau des locaux, etc.), c'est pourquoi pour mettre en œuvre l'engagement communautaire, il est proposé de financer l'université Lyon 2, partenaire du projet Gamagora à hauteur de 98 344 € comme défini dans la convention cadre.

Les versements des crédits de paiement de la Communauté urbaine sont programmés de la façon suivante :

- en 2007 : 80 000 € représentant 80 % de la participation financière accordée à la notification de la présente convention,
- en 2008 : 20 000 € représentant 20 % de la participation financière accordée.

Libellé	Investissement (en €)	Fonctionnement (en €)	Total
financement privé	253 634	214 000	467 634
Lyon 2	180 200	194 843	207 173
région Rhône-Alpes	80 000	26 973	106 973
Drise	148 000	50 092	346 092
communauté urbaine de Lyon	100 000	-	100 000
ville de Lyon	100 000		100 000
restant (à caler)		51 375	51 375
total	861 834	537 283	1 327 872

Vu ladite convention ;

Où l'avis de sa commission développement économique ;

**DELIBERE**

**1° - Décide** de soutenir le projet Gamagora à hauteur de 100 000 € dans le cadre des projets de R & D d'Imaginove labellisés par l'Etat en 2007.

**2° - Approuve** la convention-cadre 2007 entre l'Etat et les collectivités locales partenaires dans le cadre de l'engagement de l'Etat sur la période 2007-2008.

**3° - Autorise** monsieur le président à signer :

a) - la convention-cadre entre l'Etat et les collectivités partenaires,

b) - la convention financière d'application entre la Communauté urbaine et l'université Lyon 2.

**4° - Approuve :**

a) - la convention financière d'application entre la Communauté urbaine et l'université Lyon 2,

b) - le versement d'une subvention de 100 000 € à l'université Lyon 2, soit 80 000 € au titre de l'année 2007 et le solde soit 20 000 € au titre de l'année 2008.

**5° - Ces dépenses** seront imputées sur les crédits inscrits au budget principal de la Communauté urbaine - exercice 2007 - compte 204 180 - fonction 90 - operation 1375 et à inscrire pour l'exercice 2008.

Et ont signé les membres présents,  
pour extrait conforme,  
le président,  
pour le président,