

Séance publique du 9 juillet 2007

Délibération n° 2007-4261

commission principale : développement économique

objet : **Pôle de compétitivité Imaginove - Soutien au projet Genac 2 - 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 concernent 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 loisirs numériques 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. Cent dix-huit entreprises qui représentent plus de trois mille 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 Genac 2, labellisé par le conseil d'administration du pôle de compétitivité Imaginove le 8 décembre 2006.

Le projet Genac 2 : génération automatique de contenus

Le développement d'un jeu sur plate-forme nouvelle génération requiert aujourd'hui une équipe de plusieurs dizaines de personnes (graphistes, animateurs, game designer, responsables réseau, etc.) et son budget peut représenter jusqu'à 20 M€. La maîtrise de l'augmentation de ces coûts est une clé pour la compétitivité des entreprises du jeu. L'objectif de ce projet est de développer de nouveaux outils pour offrir aux studios de jeu vidéo français le moyen de produire plus rapidement (gain quantitatif) des contenus plus esthétiques (gain qualitatif). Ce projet entre dans l'axe de R & D productivité du pôle de compétitivité Imaginove en offrant une alternative face aux problèmes inhérents à l'explosion des quantités de données informatiques et leur affichage en temps réel sur les consoles nouvelle génération (PS 3, XBox 360, Wii).

Genac 2 induira un avantage compétitif majeur sur ce cycle et le prochain cycle (production et distribution on-line). Les jeux en ligne nécessitent des mondes virtuels de très grande envergure qui seront développés grâce aux outils de Genac 2. En ce sens, ce projet est une alternative crédible à la délocalisation.

Ce projet est porté par un consortium de deux studios lyonnais de jeu vidéo et de deux laboratoires de recherche, soit vingt-quatre ingénieurs et huit chercheurs sur deux ans.

Le financement du projet Genac

Libellé	Studio 1	Wide screen Games	Labo 1	Labo 2	Total
direction générale des entreprises	260 996 €		100 552 €	185 847 €	547 395 €
région Rhône-Alpes			200 000 €		200 000 €
Communauté urbaine		239 591 €			239 591 €
financements privés	608 989 €	292 834 €	0	0	901 823 €
total	869 985 €	532 425 €	300 552 €	185 847 €	1 888 809 €

Il est proposé un soutien de la Communauté urbaine au projet Genac 2 à hauteur de 239 591 €, financement qui sera alloué à Widescreen Games. Cette société lyonnaise créée en 1999 fait partie des principaux studios de développement de jeu vidéo sur le plan national : plus de soixante-dix collaborateurs, six jeux créés sur trois plates-formes différentes ;

Vu ladite convention ;

Oùï l'avis de sa commission développement économique ;

DELIBERE

1° - Décide de soutenir le projet Genac 2 à hauteur de 239 591 € dans le cadre des projets de R & D d'Imaginove labellisés par l'Etat en 2007.

2° - Approuve la convention-cadre entre l'Etat et les collectivités locales partenaires pour la période 2007-2008.

3° - Autorise monsieur le président à signer la convention-cadre entre l'Etat et les collectivités partenaires.

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

