

Séance publique du 12 février 2007

Délibération n° 2007-3941

commission principale : développement économique

objet : **Convention avec l'association Imaginove - Subvention année 2007**

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

Le Conseil,

Vu le rapport du 26 janvier 2007, par lequel monsieur le président expose ce qui suit :

Le contexte et les enjeux économiques

Labellisé comme pôle de compétitivité de dimension nationale le 12 juillet 2005, le pôle loisirs numérique porté initialement par l'association Lyon Infocité-Lyon Game est soutenu, depuis 1999, par la communauté urbaine de Lyon dans le cadre de la démarche Grand Lyon, l'Esprit d'Entreprise et du programme lyonnais pour la société de l'information (PLSI). Ce pôle est animé, depuis le 1er janvier 2007, par Imaginove : une structure propre regroupant l'ensemble des trois filières composant ce pôle (jeu vidéo, cinéma audiovisuel et animation).

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 impactent 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. La filière du jeu vidéo doit, à chaque génération de consoles, remettre à plat ses outils de production, ses choix technologiques et les investissements liés à ces changements. Le cinéma numérique, la vidéo on demand (Vod), la télévision haute définition (TVHD) et la diffusion de contenus sur support mobile sont les principaux enjeux technologiques de la filière cinéma et audiovisuel.

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. Il 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 sont 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.

Le programme d'actions 2007

- sur l'axe innovation :

La labellisation pôle est une opportunité pour mettre en place une animation et des outils permettant d'aboutir à des projets de R & D collaboratifs en 2007. Le travail mené en 2006 a permis de formaliser les premiers projets.

L'objectif du pôle de compétitivité en 2007 est d'assurer un support à ces projets (financement, propriété intellectuelle, etc.) et de réussir à être le nœud d'échanges sur les enjeux marché et technologique des filières pour bâtir de nouveaux projets de R & D collaboratifs. Il s'agit aussi de créer les outils technologiques mutualisés nécessaires aux entreprises de la région et facteurs d'attractivité du territoire (motion capture, studio montage son, etc). Une étude d'opportunité sera menée en 2007 sur cette plate-forme de moyens mutualisés ;

- sur l'axe développement commercial et international :

Le contexte d'internationalisation des marchés, l'arrivée des concurrents étrangers imposent aux entreprises du pôle d'adopter une position plus offensive pour aller conquérir de nouveaux marchés. C'est pourquoi il est nécessaire de soutenir des actions de développement territorial (nouveaux pays) et d'accompagner la diversification des activités sur la base des savoir-faire existants. L'objectif, en 2007, est d'apporter les moyens opérationnels aux entreprises pour accélérer leur démarche commerciale, qu'il s'agisse de démarches collectives dans les salons-clés, d'appui individuel ou de financement de la fonction commerciale. Il s'agit également de soutenir la diversification d'activités grâce à des actions de type Image Innove ou Serious Game ;

- sur l'axe accompagnement de l'entreprise :

La richesse du secteur, outre sa capacité à innover commercialement et technologiquement, réside dans l'expertise et le savoir-faire de ses hommes. En effet, la compétitivité des entreprises qui composent le pôle loisirs numériques, repose sur les compétences des collaborateurs et leur capacité à s'adapter rapidement et efficacement aux évolutions de l'environnement (nouvelles plate-formes, TVHD, etc.).

L'objectif, en 2007, est de s'appuyer sur le diagnostic mené en 2006 pour permettre aux entreprises de se doter des outils-clefs de la gestion des compétences en matière de formation continue, de recrutement, de financement ou de flexibilité *via* des actions d'information et la mise à disposition d'outils pratiques.

- sur l'axe promotion :

L'objectif est de créer une marque et des outils attachés permettant de valoriser les savoir-faire présents en Rhône-Alpes.

Le financement des actions 2007

Le soutien à l'association Imaginove se fait dans le cadre du contrat d'agglomération. Il est proposé que la Communauté urbaine apporte, pour 2007, une subvention de 50 000 € à Imaginove, visant notamment à assurer l'animation du pôle et l'accompagnement des projets de recherche et développement, cet axe innovation venant compléter l'offre de services proposée par Lyon Game sur deux aspects : accès à des projets de recherche et développement collaboratif et appui sur les passerelles inter-filières qui sont une clé de leur développement à moyen terme.

Projets	Charges	Recettes					
		Privées	Communauté urbaine	Région Rhône-Alpes	Drire	Conseil général	Total
animation	127 720	5 000	10 000	56 360	56 360	0	127 720
innovations	460 315	22 000	20 000	311 190	97 125	10 000	460 315
commercial et international	244 317	20 000	0	182 450	41 867	0	244 317
structuration compétences	147 325	6 000	10 000	95 160	26 165	10 000	147 325
promotion-communication	100 000	10 000	10 000	40 000	40 000	0	100 000
total	1 079 677	63 000	50 000	685 160	261 517	20 000	1 079 677

Vu ladite convention ;

Oùï l'avis de sa commission développement économique ;

DELIBERE

1° - Donne un avis favorable à la signature de la convention avec l'association Imaginove et au versement d'une subvention d'un montant de 50 000 € pour 2007.

2° - Autorise monsieur le président à signer la convention d'application.

3° - La dépense sera imputée sur les crédits inscrits au budget de la Communauté urbaine - exercice 2007 - compte 657 480 - fonction 90 - opération n° 1 375.

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