



NATHALIE KOSCIUSKO-MORIZET
SECRETAIRE D'ETAT CHARGEE DE LA PROSPECTIVE ET DU DEVELOPPEMENT DE L'ECONOMIE NUMERIQUE

COMMUNIQUE DE PRESSE

**Mise en œuvre du volet numérique du plan de relance
Lancement des appels à projets Web 2.0 et Serious Gaming
Paris – 27 mai 2009**

Suite à la présentation, au conseil des ministres du 6 mai dernier, du volet numérique du plan de relance, Nathalie Kosciusko-Morizet donne le coup d'envoi de sa mise en œuvre avec le lancement de deux appels à projets dédiés au serious gaming et au Web 2.0. Financée à hauteur de 30 millions d'euros, cette initiative portant sur des domaines jusque-là peu reconnus, marque la volonté du gouvernement d'accélérer la mutation numérique de l'économie comme de la société françaises.

Destinés en priorité aux PME mais aussi aux associations, aux établissements publics et aux grands groupes, ces appels à projets privilégieront les approches multipartenariales. Dotés respectivement de 10 et de 20 millions d'euros, les appels à projets Web 2.0 et serious gaming concentreront les investissements dans la R&D et l'innovation. Le comité de sélection sera composé d'experts de l'administration et du monde académique, d'associations de professionnels et d'utilisateurs.

Afin d'optimiser l'impact de ces projets en termes de création d'emploi et de croissance, Nathalie Kosciusko-Morizet a tenu à inscrire cette opération dans un calendrier resserré :

- dépôt des candidatures du 27 mai au 6 juillet
- examen des dossiers du 7 juillet au 30 août
- annonce des projets sélectionnés au mois de septembre
- signature des conventions de financement avant la fin 2009

Parallèlement, **20 millions d'euros supplémentaires seront engagés d'ici la fin 2009** sous la forme d'achats directs par l'administration de serious games et d'applications innovantes Web 2.0.

Avec la mobilisation de 50 millions d'euros consacrés au développement de nouveaux services et applications numériques, la Secrétaire d'Etat entend :

- **soutenir des secteurs économiques français de pointe**, comme celui du jeu vidéo, afin de conforter nos positions et de conquérir de nouveaux marchés ;
- **accompagner la transformation et la modernisation de notre économie**, en développant les usages des technologies de l'information et de la communication au sein des entreprises, des administrations et des foyers ;
- **capitaliser sur les compétences techniques et opérationnelles des entreprises françaises pour investir dès maintenant sur des marchés d'avenir** évalués à plusieurs dizaines de milliards d'euros.

« Avec ces appels à projets, le gouvernement mise sur le développement économique du secteur de la production de contenus et d'applications sur Internet. Sur ce terrain, la France a de vraies cartes à jouer. La sortie de crise s'appuiera aussi sur les industries innovantes, notamment celles du Web, des logiciels et du jeu vidéo » déclare Nathalie Kosciusko-Morizet.

**Les dossiers de candidature ainsi que le règlement complet
sont téléchargeables sur l'url www.telecom.gouv.fr**

ANNEXE

Fiche récapitulative appels à projets serious gaming et Web 2.0

- **Le budget**

L'appel à projets « **Serious gaming** » est doté de **20 millions d'euros**. 10 millions d'euros supplémentaires sont réservés pour des commandes publiques.

L'appel à projets **WEB 2.0** est doté de **10 millions d'euros**. 10 millions d'euros supplémentaires sont réservés pour des commandes publiques.

- **Le calendrier**

Les deux appels à projets sont ouverts le mercredi 27 mai, et le dépôt des candidatures pourra se faire jusqu'au 6 juillet prochain.

La sélection des dossiers s'effectuera fin août et **l'annonce de la sélection sera faite par Nathalie Kosciusko-Morizet début septembre.**

Les décisions d'attribution des fonds interviendront avant la fin de l'année civile. La réalisation des projets s'effectuera sur une période d'un à deux ans.

- **Les acteurs susceptibles de répondre à ces appels**

- Les entreprises **du secteur du jeu vidéo**, notamment les studios

Il est à noter que les techniques de base utilisées dans les serious games sont celles du jeu vidéo, ce qui les distingue d'autres produits de type « QCM », ou de simples produits multimedia. La réflexion et les technologies utilisées dans le serious gaming doivent donner un caractère primordial à l'aspect ludique et entraînant, aux côtés d'une véritable compétence pédagogique.

- Les éditeurs de jeux vidéo et de **logiciels**
- Les entreprises productrices et agréatrices de **contenus en ligne**
- Les centres de **recherche, établissements publics** à caractère industriel et commercial
- Les entreprises du secteur de la **formation**
- Des **associations**

Les critères de sélection sont explicitement **favorables à la participation de PME à cet appel, tout comme les montants des aides qui peuvent monter à 45% du montant total de l'investissement pour les PME.**

- **Les publics cibles**

- Les **entreprises** désireuses de moderniser leurs outils de formation interne (serious gaming) et leurs systèmes d'information internes, voir leurs interfaces clients (Web 2.0)



- Les **administrations**, pour les mêmes raisons de formation interne et pour la modernisation des services rendus aux administrés, par l'utilisation de plateformes collaboratives
- Le **grand public** en tant qu'utilisateur de certaines applications « serious gaming » (sensibilisation, prévention, simulations...) et en tant qu'internautes (développement des réseaux sociaux, meilleure protection des données personnelles, développement des applications sur téléphones mobile)...

- **Exemples de domaines d'applications**

- **Pour le Serious Gaming**

Les projets pourront s'inscrire, sans exclusive, dans les thématiques suivantes :

- **La formation** tout au long de la vie, la formation continue, la formation qualifiante en entreprise et au sein des administrations.

Il peut s'agir de développement de modules complémentaires à des formations diplômantes à distance ou in situ, comme des modélisations d'expériences chimiques, évitant ainsi aux apprenants de se déplacer dans des labos. Il peut également s'agir d'outils de prise en main de nouveaux dispositifs techniques en entreprise, d'outils d'apprentissage linguistique...

- **La santé**

Outils de prévention à destination du grand public ou de publics plus spécifiques, concernant aussi bien les grandes pandémies que les habitudes sanitaires. Outils d'entraînement et d'accompagnement des malades, tels que des entraînements cérébraux pour les personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer, ou des modules d'exercice physique adaptés aux différents types de convalescences...

- **L'insertion**

Outils d'accompagnement en matière d'emploi, de logement et de protection sociale à destination de publics en difficulté.

- **L'environnement, la sécurité civile**

Outils de sensibilisation du grand public, outils d'entraînement aux procédures à respecter et aux comportements à avoir en cas de catastrophe naturelle. Simulation d'incendie dans un bâtiment pour l'amélioration de sa conception par un architecte...

- **Pour le Web 2.0**

- Plateformes de développement d'applications grand public à partir de données brutes

Le nombre et l'importance des données auxquelles nous avons accès croît de telle manière que nous sommes souvent aujourd'hui dans l'incapacité d'en tirer le meilleur profit. Le web sémantique, les plateformes participatives 2.0 et les solutions de création d'applications permettent de donner un meilleur accès à ces données, et de mieux contrôler celles qui nous appartiennent.

- Développement des applications et des usages sur les téléphones mobiles, notamment des services à la personne.



- **Modalités de sélection des projets**

- Sélectionnés sur leur caractère innovant et financés sur leurs dépenses de recherche et développement ;
- L'innovation sera considérée du point de vue technologique mais également du point de vue des usages et de l'expérience utilisateur
- Les projets collaboratifs seront encouragés
- Les projets portés par des PME seront encouragés
- Les projets comportant en leur sein de futurs utilisateurs ou groupement d'utilisateurs, seront privilégiés
- L'interopérabilité et la mise à disposition des résultats des projets seront encouragés
- Les projets labellisés par les pôles de compétitivité seront privilégiés
- Le comité de sélection comprendra, outre des experts de l'administration et du monde académique, des représentants de la société civile et des associations professionnelles et d'utilisateurs.