

Appel à projets visant à développer des outils professionnels innovants recourant à des techniques issues du jeu vidéo.

1 Contexte et Objectifs

Appel à projet national « *Serious Gaming* »

Le secteur du jeu vidéo dépasse désormais la seule offre de logiciels de loisirs. Les technologies développées pour porter à l'écran un scénario interactif, le savoir-faire associé à la narration du jeu vidéo sont aujourd'hui de plus en plus utilisés à des fins de formation et de transmission de connaissances. Ces nouvelles applications des technologies et méthodes propres au jeu vidéo sont montées en puissance ces deux dernières années sous le vocable "*serious gaming*".

Il s'agit d'inviter l'utilisateur à interagir avec une application informatique dont l'objectif est de combiner des aspects d'enseignement, d'apprentissage, d'entraînement, de communication ou d'information, avec des ressorts ludiques et/ou des technologies issus du jeu vidéo. Une telle association vise à donner à un contenu utilitaire (« serious ») une approche vidéo-ludique (« game »).

De part sa nature, l'industrie du « serious game » est nécessairement polyvalente. Si elle est aujourd'hui surtout présente dans le secteur de la défense et de l'éducation, elle trouve aussi des débouchés naturels dans les domaines (liste non exhaustive) :

- de la formation en entreprise¹ ou pour les administrations ;
- de la santé ;
- de la publicité ;
- de l'environnement ;
- du tourisme ;
- de la communication et de la culture.

Tiré par l'administration américaine, le marché représenterait entre 1,5 Md\$ et 10 Mds\$ en 2007 dans le monde, et seulement quelques dizaines de millions d'euros en France en 2006. Si le secteur tarde à décoller en Europe, la France semble pourtant bien positionnée pour en devenir un acteur clé. Pour matérialiser les avantages compétitifs de la France et ne pas rester un acteur en puissance, le « serious game » doit être soutenu sur le territoire. Ainsi, des actions orientées spécifiquement vers ce secteur permettront d'accompagner au mieux son développement, et en particulier de favoriser les innovations d'usages s'appuyant sur les technologies existantes du jeu vidéo pour les adapter aux besoins industriels et en tirer le meilleur parti.

De manière plus générale, aider le « serious gaming » permet à la fois de soutenir la maîtrise technologique liée au secteur du jeu vidéo, tout en développant des outils dont tous les pans de l'économie bénéficieront. Ainsi, un certain nombre de mesures en faveur du serious game figurent dans le plan France Numérique 2012.

¹ 66% des grands donneurs d'ordre européens disent vouloir intégrer des Serious Games dans leur formation dans les 5 ans.

Le Ministère de la mise en œuvre du Plan de relance et le Secrétariat d'Etat à la prospective et au Développement de l'Economie Numérique (SEDEN) décident donc de soutenir via le présent appel des projets d'innovation visant à développer des outils professionnels s'appuyant sur des techniques issues du jeu vidéo.

Les travaux devront intégrer la recherche de nouvelles utilisations des techniques issues du jeu vidéo, que celles-ci soient de nature interactive, narrative, technologique ou autre et devront aboutir à un prototype.

Cet appel à projet, qui s'inscrit dans le contexte du volet numérique du plan de relance, sera complété par un volet « commande publique ».

2 Critères d'éligibilité et de sélection

Critères d'éligibilité

Pour être éligible au titre du présent appel, un projet doit :

- Contribuer à la **recherche et au développement pré-concurrentiel**² portant sur :
 - a) soit un **logiciel innovant, dédié à l'apprentissage, la formation, l'entraînement, la sensibilisation, la communication, et/ou à l'éducation, et intégrant des techniques issues du jeu vidéo**. Ce logiciel ne doit pas être la simple réplique ou déclinaison d'applications existantes et sa commercialisation doit viser un ou plusieurs acteurs privés ou publics (entreprises, associations, collectivités, Etat...) dont la mission correspond à la thématique abordée par ledit logiciel;
 - b) soit un **d'outil d'aide à la conception de logiciels** décrits ci-dessus, qui soit destiné à la commercialisation (ex. : plateformes, briques logicielles interopérables, outils de suivi des actions des apprenants, de structuration des connaissances assurant la correspondance entre les données pédagogiques et les scénarios de jeu, etc.) ;
 - c) **les usages**, à travers la réalisation d'un démonstrateur permettant de les pré-qualifier, dans les domaines des services privés ou publics ;
- **ne pas avoir démarré avant la demande d'aide** (pour la partie faisant objet de la demande de subvention) ;

Une même société peut être partenaire dans plusieurs projets, mais sa capacité à assumer l'ensemble des travaux devra être avérée et démontrée.

L'innovation attendue repose ainsi *essentiellement* sur **des travaux de recherche et de développement expérimental**. Elle s'appuie sur la recherche de nouveaux modèles de l'apprenant, de méthodes de suivi et d'évaluation de l'apprenant/joueur, de nouvelles techniques d'interactions entre le sujet et l'outil de formation/ d'information (soit du point de vue de l'interface homme/machine, de la structure narrative, du « gameplay³ », etc.).

² Les résultats du projet de R&D ne devront pas être commercialisables en l'état mais devront demander des adaptations et développements supplémentaires avant une éventuelle mise sur le marché.

³ Règles régissant les actions de l'utilisateur

Critères de sélection

Le SEDEN a choisi de soutenir dans le cadre du présent appel des projets innovants du point de vue des usages et du contenu.

Les projets d'innovation seront sélectionnés essentiellement sur la base des critères suivants (sans ordre d'importance) :

- **qualité du partenariat**, pertinences du/des partenaire(s), la présence d'une PME au sein du consortium sera particulièrement appréciée ;
- **originalité du projet** proposant un contenu technologique et/ou des usages innovants par rapport à l'état de l'art et au marché;
- **viabilité et réalisme technique, financier et économique** du projet (capacité financière du/des partenaire(s) à conduire le projet puis à aboutir à un service/produit commercialisable ; adéquation des solutions envisagées au besoin pressenti et à un marché potentiel) ;
- **management du projet** (organisation des travaux, gestion des risques, livrables, planification...);
- **retombées économiques** en termes de taille du marché visé, de gains de compétitivité, de productivité, de création d'emplois, de rayonnement à l'international, de structuration de l'activité des entités concernées, et le cas échéant, en termes de qualité des formations ou de la sensibilisation dispensée grâce au logiciel.

Sans être indispensables, d'autres points constitueront des éléments positifs d'appréciation :

- **disponibilité et compatibilité** (qualités d'ouverture, d'interopérabilité et de portabilité) **de l'application ou du service** quant aux supports du marché, **respect des standards existants** ;
- **labellisation du projet** par un ou plusieurs pôles de compétitivité ;
- **adéquation entre théorie, besoins pédagogiques et techniques issues du jeu vidéo**, prise en compte du « parcours virtuel » de l'apprenant/joueur (ex : méthodes de suivi et d'évaluation) ;
- **adéquation du prototype aux besoins en formation** et/ou information identifiés, dans le cas du développement d'un logiciel.
- **marques d'intérêt du secteur concerné par les avancées dans le cas des applications à destination d'un domaine déterminé** (Défense, Education Nationale, Télécom, etc.), pour assurer l'intérêt de l'investissement réalisé.

Certains partenaires peuvent appartenir au consortium sans faire l'objet de financements publics dans le cadre du présent AAP.

La sélection finale s'efforcera de couvrir un champ d'applications aussi large que possible. Certains projets, en fonction de leur nature, seront susceptibles d'être réorientés sur d'autres procédures d'aides éventuellement mieux adaptées (Fonds d'Aide au Jeu Vidéo, OSEO, pôles de compétitivité...).

A titre d'information, sans qu'il s'agisse d'un critère de sélection ou d'éligibilité, le dimensionnement typique est un projet de 1 à 4 partenaires, d'une durée de 1 à 2 ans, nécessitant

une aide de plusieurs centaines de milliers d'euros.

Les PME sont définies dans le règlement (CE) n°70/2001 modifié par le règlement (CE) n°364/2004. Il s'agit notamment d'entreprises employant moins de 250 salariés et réalisant un chiffre d'affaire annuel inférieur à 50 millions d'euros ou ayant un total de bilan inférieur à 43 millions d'euros. Les filiales de grands groupes ne sont pas considérées comme des PME.

3 Financement

Régime d'aide

Sont éligibles les frais de personnel (chercheurs, ingénieurs, techniciens employés pour le projet de R&D), les amortissements d'équipements et de matériels, les coûts sous-traités, les coûts des brevets ou licences d'exploitation acquis auprès de sources extérieures, les coûts de services de conseil et équivalents utilisés exclusivement aux fins de l'activité de recherche et développement ainsi que les frais supportés directement du fait du projet. Pour les PME seulement, les frais de droits de propriété industrielle (élaboration, dépôt, suivi, traduction des brevets...) sont également éligibles. Ils seront détaillés dans le tableau 5 des annexes financières, et leur compte d'imputation devra être précisé.

Les dépenses de commercialisation ou de marketing ne sont pas éligibles : les prototypes ou pilotes utilisés pour les expérimentations ne doivent donc pas pouvoir être convertis ou utilisés directement pour des applications industrielles ou une exploitation commerciale.

De la même manière, les frais liés aux sociétés de conseil et de prestation (logiciel, électronique, etc.) sont éligibles, soit en direct, soit en sous-traitance. Dans ce dernier cas, ils devront être justifiés et détaillés dans le tableau 3 des annexes financières.

Enfin, les frais liés aux déplacements pour des conférences et rencontres permettant d'affiner la connaissance de technologies sont assimilables à des frais de missions. Ils devront être justifiés et, le cas échéant, détaillés dans le tableau 4 des annexes financières.

Pour les laboratoires publics, les salaires et charges des personnels statutaires ne peuvent pas être retenus dans les dépenses éligibles, mais doivent néanmoins être explicités dans le dossier.

Les taux d'aide aux entreprises sont établis comme suit :

En cas de projet collaboratif⁴:

- 45 % pour les PME ;
- 30 % pour les autres entreprises.

En cas de projet non collaboratif, les taux seront modifiés comme suit :

- 45 % pour les PME de petite taille (moins de 50 personnes);
- 35 % pour les PME de taille moyenne (entre 50 et 250 personnes) ;
- 25 % pour les autres entreprises.

⁴ Rassembler au moins deux entreprises et un laboratoire ou organisme de recherche public, ou un organisme de formation. Dans le cadre d'une coopération internationale existante, une collaboration associant une entreprise française, si possible PME, et une entreprise étrangère est admissible (plus un ou des laboratoires ou organismes de recherche public ou organismes de formation).

Pour les organismes publics de recherche, la subvention accordée sera au maximum de 100 % du coût marginal induit par le projet.

Pour les établissements de recherche (quel que soit leur statut : EPIC, GIP ou associations..., établissements relevant de la sphère publique ou majoritairement financés par fonds publics et remplissant une mission d'intérêt général en consacrant une part prépondérante de leur activité à la R&D), le taux de subvention est de 40 % des coûts complets.

L'aide sera accordée sous forme de subvention. Les aides accordées font l'objet d'une convention par partenaire (convention mono-titulaire). Les aides inférieures à 20 k€ par partenaire ne sont pas souhaitables. Le cas échéant, la DGCIS se réserverait la possibilité de demander aux partenaires une optimisation du partenariat.

Lors du dépôt du projet, et a fortiori lors de la signature des conventions, les partenaires s'engagent, s'ils souhaitent bénéficier des taux correspondants, sur le caractère collaboratif du projet. Les aménagements au cours du projet sont à éviter autant que possible, et s'ils s'avéraient nécessaires, seront étudiés au cas par cas à enveloppe financière constante.

Modalités de financement

Les dépenses prises en compte au titre de l'aide seront mentionnées dans l'annexe financière de la convention et liées à l'exécution du projet telle que défini dans le dossier technique. Le titulaire de la convention s'engagera à tenir une comptabilité dans laquelle figureront tous les éléments nécessaires à l'évaluation précise des dépenses effectuées conformément à l'assiette de l'aide (factures externes ou documents analytiques internes).

Du fait de l'absence de lien direct entre la prestation rendue et sa contrepartie en valeur (cf. dispositions de l'instruction n° 181 du 08/09/1994 - DGI/SLF - Bulletin officiel su 22/09/1994 de la Direction Générale des impôts), l'aide n'entre pas dans le champ d'application de la TVA.

Le paiement s'effectue de la façon suivante :

- une avance éventuelle à notification de la convention, variable de 5 à 30 % selon la nature du partenaire ;
- un ou plusieurs versements intermédiaires ;
- le solde qui représente au moins 20 % de la subvention.

Le paiement s'effectue sur présentation d'un état récapitulatif des dépenses effectuées depuis le paiement précédent et du rapport d'avancement correspondant à la période considérée. Les dépenses doivent être ventilées selon les postes comptables (au sens du plan comptable général) figurant dans l'annexe financière et certifiées exactes par le commissaire au compte, agent comptable ou équivalent.

Le montant de chaque versement est calculé par application du taux de l'aide aux dépenses effectuées. L'avance à la notification est déduite avant paiement du solde.

4 Modalités de l'appel à projet

Processus de décision et suivi de l'appel

Le déroulement général de l'appel à projet sera suivi par un comité de sélection regroupant des représentants de différents départements ministériels intéressés en tant que de besoin, et éventuellement de la recherche académique, de certains pôles de compétitivités et de tout acteur jugé pertinent pour sa représentativité des entreprises concernées ou son expertise du domaine.

L'analyse des dossiers sera effectuée par un comité de sélection constitué des experts de l'administration qui pourront, le cas échéant, faire appel à des expertises externes.

Les membres du comité de pilotage et les experts analysant les dossiers seront soumis à obligation de stricte confidentialité sur l'ensemble des dossiers qui seront portés à leur connaissance.

Calendrier et processus de sélection

Les partenaires sont invités à présenter un dossier de candidature comportant :

- une fiche récapitulative ;
- une fiche de présentation de chaque partenaire ;
- une description détaillée du projet précisant notamment :
 - l'objectif visé par le projet, le contenu des travaux envisagés, les responsabilités de chaque partenaire, le déroulement et phasage des travaux avec l'identification de points d'éventuel d'arrêt du programme ;
 - les marchés visés et les perspectives de déploiement commercial auprès des utilisateurs, l'adéquation des ambitions du projet avec les besoins des représentants des utilisateurs s'il y en a dans le consortium ;
 - les résultats escomptés en termes d'activité et d'emplois ;
 - les aspects de partage de propriété industrielle entre les partenaires.
- une version préliminaire des fiches financières (une par partenaire), détaillant les coûts prévisionnels supportés.

Les dossiers de candidature devront être envoyés avant le 6 juillet 2009 :

- sous forme électronique (format Word 98 ou version ultérieure ou RTF ; format Excel 97 ou version ultérieure, OpenOffice, PDF), à l'adresse suivante : serious.game@finances.gouv.fr. Les fichiers seront regroupés en un fichier unique d'archive (format .zip par exemple), l'envoi pouvant être fractionné si l'archive a une taille supérieure à 1,5 Mo.
- ET sous forme papier (cachet de la poste faisant foi), en un exemplaire, signé des représentants des divers partenaires à l'adresse suivante :

Appel à projets « Serious Game »

Direction générale de la compétitivité, de l'industrie et des services
DGCIS3/STIC/SDRU - Le Bervil 12, rue Villiot 75572 PARIS Cedex 12

Un accusé de réception sera adressé au déposant.

La sélection des dossiers interviendra fin août et sera réalisée par le comité de sélection. Les résultats de l'appel à projets sont publiés par le SEDEN.

Les porteurs de projets seront informés par écrit de la suite donnée à leur candidature. Pour les projets retenus, les partenaires seront invités à déposer un dossier complet dans les meilleurs délais. La décision d'attribution des aides interviendra 6 mois au plus à compter de la date de réception du dossier complet.

Accompagnement des candidats

Les partenaires souhaitant obtenir des informations complémentaires sur le présent appel à projet doivent le faire exclusivement par le moyen de l'adresse électronique mise spécialement à leur disposition : serious.game@finances.gouv.fr. Des questions pourront y être posées jusqu'au 15 juin inclus. Les réponses seront communiquées sur le site internet : <http://www.telecom.gouv.fr/seriousgame>. Seules les questions/réponses dont la confidentialité sera expressément justifiée ne seront pas communiquées sur le site. La DGCIS ne garantit pas la validité des réponses aux questions qui n'auraient pas été posées selon cette procédure.

Suivi de l'avancement des projets

Le suivi technique du projet après notification sera effectué par la Direction Générale de la Compétitivité, de l'Industrie et des Services.

Suite à la notification de la convention, un premier versement d'aide sera effectué et une réunion de démarrage du projet sera organisée.

Une réunion d'évaluation intermédiaire sera organisée tous les 6 mois, au cours de laquelle sera présenté par le groupement l'avancement technique du projet.

A la fin du projet, un bilan sera présenté, synthétisant les aspects techniques, méthodologiques et financiers du projet. Seront de plus présentées les perspectives commerciales et collaboratives que le projet a générées.

Pour l'ensemble de ces réunions, seront associés un certain nombre de livrables (au minimum un compte-rendu d'avancement) dont le détail sera donné dans la proposition. Ceux-ci seront fournis préalablement à ces réunions, et permettront de juger du bon état d'avancement du projet. Ils conditionneront le versement des acomptes.

Une opération de communication à destination de la presse et de la communauté d'utilisateurs visés sera organisée par les partenaires sous forme de démonstration à l'issue du projet. La proposition précisera la nature de cette démonstration (principe, moyens, participants, etc.) dans la description du lot approprié.

Le solde de la subvention sera versé suite à la démonstration.

Droits de propriété et communication

Les règles de partage de la propriété industrielle des résultats du projet sont de la responsabilité des partenaires.

Le groupement retenu autorise les membres du comité de sélection à communiquer selon les modalités et les périmètres suivants :

- au démarrage du projet sur une présentation très synthétique : noms des partenaires, intitulé du projet, objectif et technologies concernées ;
- à l'issue du projet : synthèse publique (principaux résultats, principales difficultés, analyse de la situation avant/après).

Lorsque la confidentialité du projet est justifiée, les membres du comité de pilotage peuvent l'assurer sur une période et un contenu à définir préalablement.