



POUR LA TROISIEME ANNEE, LE NORD-PAS DE CALAIS JOUE LA CARTE DU *SERIOUS GAME*

A l'occasion des e-virtuoses 2011, le Pôle Images Nord-Pas de Calais lance un nouvel appel à projets à destination des concepteurs de serious game. Unique en France, ce fonds investira 500.000 euros dans une dizaine de projets. Lors de la Conférence du 31 mai, l'équipe du Pôle présentera un premier bilan des projets soutenus depuis deux ans. L'essai est en passe d'être transformé mais une attention particulière doit être accordée au dialogue entre concepteurs de jeux et pédagogues ainsi qu'à l'accompagnement des jeunes entreprises.

Valenciennes, mardi 31 mai, 2011. Le Pôle Images lance officiellement son appel à projets *serious game* 2011. Les entreprises candidates sont invitées à prendre contact au plus tôt avec l'équipe dédiée et à déposer leurs dossiers avant le 15 septembre. Sont également éligibles sans exclusive toutes les PME innovantes de moins de 250 salariés dont les projets de jeu vidéo présentent un intérêt culturel, social, sanitaire ou économique conséquent et qui feront montre de logiques de partenariats avec des sociétés privées ou institutions publiques installées dans la région Nord-Pas de Calais.

Cap au Nord

Les candidats peuvent profiter d'un accompagnement personnalisé pour préparer au mieux leur dossier et maximiser ainsi leurs chances de réussite. Les décisions seront prises le 15 octobre par un comité de sélection composé de professionnels des studios de création, de chercheurs et de futurs usagers. Dans le cadre de son partenariat avec les pôles de compétitivité *Eurasanté* et *PICOM (Industries du Commerce)*, une attention spéciale sera portée aux projets innovants construits autour de la Santé ou du Commerce.

«Le Nord-Pas de Calais dispose de nombreux atouts pour réussir sur ce nouveau marché : des sociétés de jeu vidéo innovantes, des écoles reconnues comme SUPINFOGAME et des chercheurs performants sur les questions d'interactivité et d'interface homme-machine. Le premier objectif des appels à projets est d'accélérer la rencontre entre ces différentes familles autour de projets concrets» souligne Vincent Leclercq, directeur général du Pôle Images.

Avec 8 sociétés labellisées dans le cadre du Plan de Relances d'État de 2009 porté par Nathalie Kosciusko-Morizet, la région Nord-Pas de Calais s'est affirmée comme un des bastions de l'économie numérique. Soucieux d'accompagner ce premier élan, le Conseil Régional Nord-Pas de Calais et la Chambre de Commerce et d'Industrie du Valenciennois ont décidé de créer un fonds dédié dans le cadre du Pôle Images. L'année suivante, Lille Métropole a rejoint les deux fondateurs.

Un premier bilan positif

En deux ans, le Pôle Images a investi près d'un million d'euros dans une vingtaine de projets. *« Même si notre expérience est encore récente, nous avons beaucoup évolué dans notre manière d'accompagner les porteurs de projets. En tant que coproducteurs, nous sommes au coeur des projets, dans les bons et les mauvais moments »*, souligne Christophe Chaillou, Professeur à l'Université de Lille I et directeur Recherche et Innovation du Pôle Images.

Le résultat le plus visible : le développement de jeunes sociétés régionales qui font du *serious game* un de leurs axes de développement comme CCCP, 3D Duo ou Idées 3 Com. Si la première année, les sociétés de jeux vidéo ont raflé la mise, elles ont été rapidement suivies l'année suivante par les spécialistes du e-learning comme Audace ou Enaco et les studios traditionnels comme Hydravision et Œil pour Œil. Aujourd'hui, les projets en développement se répartissent à parité entre la métropole lilloise et l'axe Valenciennes-Lens.

Du côté des thèmes traités, on note une très grande diversité : santé, handicap, éducation, formation, recherche, édition, prévention des risques métiers, tourisme, agro-bio... A noter aussi un intérêt marqué pour les enjeux sociaux : « décrocheurs » du système scolaire, écoles de la deuxième chance et accompagnement des personnes âgées.

D'un point de vue économique, le *serious game* n'a pas à rougir face aux tournages de films ou à l'animation. En 2009, le fonds a investi 500.000 euros pour une dépense globale de 4,22 millions d'euros en région et la création de 43 emplois. L'année suivante, l'impact économique était plus faible mais reste très correct (2,4 millions d'euros) car un quart du financement a été attribué à des projets en développement pour préparer l'appel à projets 2011.

Des points à améliorer

« Pour les concepteurs de jeu, le co-financement du Pôle est, bien sûr important mais l'accompagnement pointu des jeunes entreprises est tout aussi déterminant » confirme Benoit Clerc, Président de Game In North, l'association professionnelle du jeu vidéo. Chaque année, ce sont environ 25 projets qui sont accompagnés par l'équipe du Pôle Images dont la moitié sera, au final, cofinancée. En 2010, une aide à la pro-production d'un montant de 15.000 euros portée par la Chambre de Commerce et d'Industrie Nord de France a été mise en place pour aider les projets embryonnaires.

Une attention particulière a été portée à la nature des contrats signés avec les commanditaires des jeux : les jeunes entreprises se vivent encore souvent comme des prestataires et non pas comme des producteurs. D'où, leur difficulté à rentrer parfois dans une logique de co-production. La rencontre des mondes du jeu vidéo et de la pédagogie a beaucoup progressé mais certains « nouveaux entrants », provenant du e-learning, hésitent encore à créer un véritable jeu tandis que les *gamers* doivent se frotter aux exigences d'évaluation des pédagogues.

Quant aux laboratoires de recherche, ils sont souvent présents dans le tour de table, notamment l'INRIA et le CNRS, mais le Pôle Images souhaite rapprocher encore la recherche et les studios sur le modèle des voisins danois et néerlandais. La création prochaine d'un Groupement d'Intérêt Scientifique regroupant 165 chercheurs des « Sciences du visuel » permettra de leur donner une meilleure visibilité.

« Fortes de ces premiers résultats et d'un environnement favorable, les jeunes entreprises du *serious game* ont clairement de beaux jours devant elles en Nord-Pas de Calais », conclue Michel Francois Delannoy, Président du Pôle Images et Premier Vice-Président de Lille Métropole. « Avis aux créateurs ! ».

Contacts :

- Vincent Leclercq, directeur général, 06 71 20 54 34, vleclercq@poleimages.com
- Christophe Chaillou, directeur recherche et innovation, 06 48 63 11 53, cchaillou@poleimages.com

L'appel à projet *Serious Game* 2011 est soutenu par :

