

# L'innovation dans les PME en 2008



Soutient l'innovation  
et la croissance **des PME**

Innovation technologique &  
Secteurs d'applications :

**Multimédia**

Anne Darnige



# Multimédia

Pour OSEO, le secteur renvoie aux acteurs de l'industrie du contenu : jeux vidéo, effets spéciaux, production cinématographique, audiovisuel, e-learning, contenus multimédias interactifs ou non, contenus « autoproduits » (UGC). Le multimédia renvoie également à la famille de technologies qui va permettre à ces acteurs de développer leur contenu et le diffuser. Ce sont les outils et techniques de conception, production, de diffusion et d'accès en mode interactifs ou non à des données multimédia (son, images, fixes, images animées) accessibles en mode fixe ou mobile en réseau ou en local dans différents environnements de consommation et via différents types de terminaux : PDA, téléphone mobile, téléviseur, console de jeu, etc.

Les critères technologiques qui servent de point d'entrée au référencement des projets d'innovation d'OSEO amènent à classer dans « le multimédia » des projets qui mettent en œuvre ces technologies dans des contextes d'usages parfois éloignés de l'industrie du contenu : intégration d'agents virtuels dans des sites de e-commerce par exemple. On est alors davantage dans une logique de diffusion de technologies multimédia. En tout état de cause, le service dans lequel est intégrée cette brique technologique doit être innovant par lui-même, de la conception de contenus à leur distribution. Dans quel contexte de marché ces différents projets se sont-ils dessinés ?

## ● **Marché de la musique/nouveaux services**

La structure du marché mondial de la musique en 2008 confirme les tendances 2007 : une baisse de 10 % de la vente de supports physiques, une hausse de 50 % des revenus générés par la vente en ligne de musique numérisée<sup>1</sup>. De nombreux sites de musique ont vu le jour, notamment en France qui cherche des positionnements originaux (style de musique, qualité de l'interface, modèle tarifaire, etc.). Il apparaît comme un axe de rebond possible pour l'édition musicale.

## ● **Vidéo communautaire, VOD**

Les dépenses des ménages français en matière de programmes audiovisuels ont globalement augmenté en 2008 ; si les films de fiction représentent la très grande majorité des dépenses des français en matière de vidéo, les 2 types de

programmes qui progressent sont les films d'animation et les documentaires ; en ce qui concerne la vidéo, on demand, les dépenses sont passées de 29 M€ en 2007 à 53 M€ en 2008<sup>2</sup>. Les plateformes de vidéo communautaires remportent de très grands succès de fréquentation (même si les résultats économiques ne sont pas encore là). Ces tendances de consommation incitent certaines PME à proposer de nouveaux services de VOD centrée sur des contenus de niche, positionnées entre la vidéo communautaire et la VOD grand-public. Deux projets 2008 correspondent à ce type de démarche.

## ● **Le jeu en ligne, une opportunité pour de nouveaux modèles économiques**

Le marché mondial du jeu vidéo poursuit sa croissance et la part du *casual game* (jeu occasionnel) dans le jeu en ligne ne cesse de progresser. Les acteurs français du jeu occasionnel en ligne se distinguent au niveau mondial par le succès de leur offre, la diversité des modèles économiques (microtransaction, publicité intégrée au jeu, abonnement, etc.) et l'innovativité en matière de services associés. Le grand enjeu des jeux en ligne est bien de permettre une distribution de jeu sans l'intermédiaire de l'éditeur.

OSEO a accompagné cette année un projet de plateforme de production de jeux à épisodes qui seront vendus en ligne et à l'unité.

## ● **Les industries techniques de l'audiovisuel et du cinéma, le marché de la production et de la post-production**

Les investissements dans la production audiovisuelle française ont augmenté en 2008 : de 1 201 M€ en 2007 à 1 490 M€

en 2008<sup>2</sup> et des chiffres à l'export qui confirment la tendance observée depuis quelques années à savoir une augmentation de l'activité export. Sur ces marchés là, si la compétence technique des acteurs français est reconnue internationalement (animation, effets spéciaux), l'enjeu pour les PME concernées est d'optimiser leur processus de production pour être plus compétitives et conserver leur excellence technologique. En 2008, OSEO a accompagné un projet de plateforme de post-production pour des programmes télévision.

## ● **Du e-learning au serious game, les technologies du jeu au service d'une nouvelle approche pédagogique**

Ce concept de formation (utiliser les techniques de narration, d'immersion dans des univers virtuels du jeu vidéo pour simuler et se former à des situations professionnelles) n'est pas récent. En France, des PME se sont développées sur cette niche. Aujourd'hui, la « filière » *serious game* constitue un vrai relais de croissance pour les entreprises à l'origine positionnées uniquement sur le jeu vidéo. En 2008, OSEO a soutenu une solution logicielle *serious game* en mode ASP et le développement d'une plateforme de *media asset management* pour produire des *serious game*.

<sup>1</sup> Source : IDATE.

<sup>2</sup> Source : CNC.

## FAITS MARQUANTS

- En 2008, mise en œuvre de 2 AAP régionaux dans les directions régionales OSEO Rhône-Alpes et Ile-de-France en partenariat avec les pôles de compétitivité Imaginove et Cap Digital (voir page suivante).
- L'IFCIC, Institut pour le financement du cinéma et des industries culturelles établissement de crédit dans lequel OSEO garantie détient 20,96 % du capital et OSEO financement 4,69 % destiné à faciliter l'accès au crédit des entreprises culturelles a garanti en 2008, via un fonds CNC pour 17,6 M€ dans les industries techniques du cinéma et de l'audiovisuel.
- En décembre 2008, renouvellement de la convention de partenariat entre OSEO et le Centre national de la cinématographie pour cofinancer les PME de l'audiovisuel et du multimédia ; un nouvel AAP sur des thématiques renouvelées doit être lancé en juillet 2009.

## CHIFFRES CLÉS oseo

- 166 projets d'innovation (hors FCPI) pour un montant de 24 M€ (61 % en aides au projet, 39 % en faisabilité), soit un peu plus de 5 % des aides à l'innovation d'OSEO en montants engagés.
- +35 % en montants engagés par rapport à 2007.
- 5 aides au transfert dont 2 réalisées en Alsace.
- +50 % d'entreprises qualifiées FCPI.
- Concours national d'aides à la création d'entreprises de technologies innovantes 2008 : 9 projets lauréats dans le multimédia (1,15 M€).

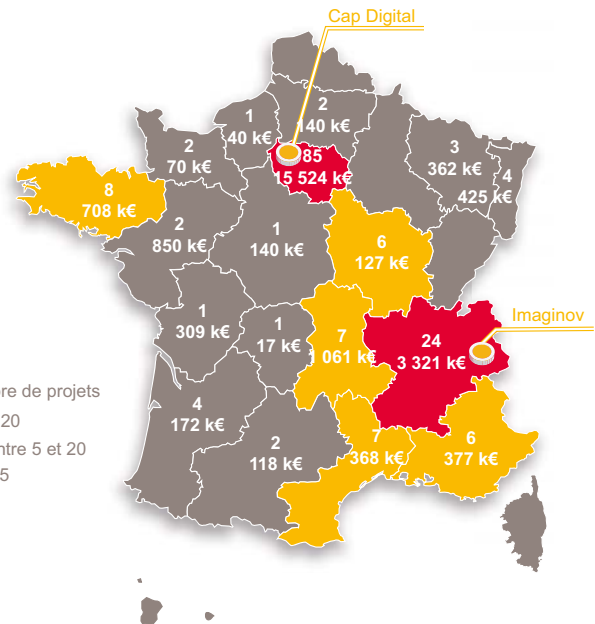
### Répartition régionale

La répartition régionale du nombre d'aides dans le multimédia en 2008 renforce une tendance déjà observée ces 2 dernières années : la très forte concentration de notre action en Ile-de-France : pas loin de 50 % en nombre d'aides et plus de 60 % en montants cumulés sur l'ensemble de ces aides. Le pôle parisien Cap Digital centré sur le multimédia est le pôle qui compte le plus de PME (80 % de ces adhérents) ; c'est une vraie tendance industrielle régionale.

Bien après, Rhône-Alpes qui a une activité plus diversifiée sur le plan industriel conserve sa deuxième place avec 15 % du nombre de projets et 14 % des montants alloués au secteur cette année.

Vient ensuite un groupe de régions très homogènes en nombre d'aides accordées : Bretagne, Languedoc-Roussillon, Auvergne, Provence-Alpes-Côte d'Azur et Bourgogne.

Cette répartition régionale est à l'image des premiers résultats de l'AAP commun OSEO et CNC, pour lequel en 2008 trois régions seulement sont représentées : Ile-de-France (55 %), Rhône-Alpes (40 %), Bretagne (5 %).



### Des actions ponctuelles d'OSEO en 2008 qui favorisent l'inscription des PME dans les thématiques des pôles

● **Cap Digital et OSEO Ile-de-France** ont proposé, sous forme d'un AAP ouvert le 1<sup>er</sup> décembre 2008, un dispositif pour aider les PME à mettre au point leurs services numériques innovants ; celui-ci prévoit d'accompagner des expérimentations de services en ligne innovants à fort contenu technologique sur la plateforme THD (très hauts débits) du pôle. Une dizaine de projets ont été pré-retenus pour un financement OSEO en 2009.

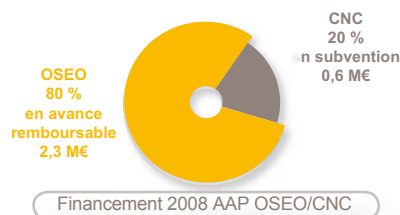
● **Le Pôle Imaginove, OSEO Rhône-Alpes, la région Rhône-Alpes, la Drire et l'ARDI Numérique** ont lancé en 2008 un AAP commun visant à soutenir la filière de l'image en Rhône-Alpes. 15 projets ont ainsi été identifiés.

### Un partenariat avec le CNC qui favorise un pilotage sectoriel de l'innovation dans ce domaine et un premier bilan chiffré de l'action conjointe

En 2007, OSEO et le CNC lançaient un appel à projets commun sous l'égide du réseau RIAM pour soutenir les projets de recherche et développement des PME du multimédia et de l'audiovisuel. Pour l'année 2008, une douzaine de projets ont été financés. Ceux-ci représentent un montant global de 2,9 M€ qui se décline en 2,3 M€ en avance remboursable d'OSEO et 0,6 M€ en subvention du CNC.

### Autres financements nationaux et européens

Dans son appel à propositions centré sur les technologies multimédia, CONTINT 2008,



réservé à des *consortia* comprenant au moins un laboratoire de recherche, l'Agence nationale de la recherche a financé 27 projets pour un montant global de 20,4 M€, soit 760 k€ en montant moyen par projet.

Le ministère de l'Industrie via le FUI a investi 22,6 M€ dans les pôles de compétitivité multimédia (Cap Digital, Imaginove et Image et Réseaux) pour 15 projets. Ces chiffres traduisent une hausse importante des montants alloués par rapport à 2007.

Au niveau européen, le programme eContentplus 2005-2008 a défini 3 thèmes prioritaires pour son AAP 2008 : l'information géographique, les bibliothèques numériques, les contenus pédagogiques. Rappelons que le budget disponible pour le programme est de 163 M€ pour 4 ans.

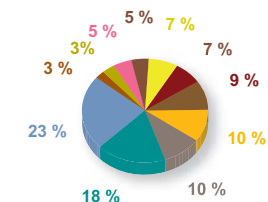
### Du financement de la technologie au financement du contenu, de nouveaux dispositifs

Le fonds d'aide au jeu vidéo (FAJV) qui regroupe des fonds du ministère de l'Industrie et du ministère de la Culture via le CNC a, quant à lui, financé 21 projets de pré-production de jeux vidéo pour un montant global de 2,4 M€.

Le 28 mai 2008 ont été publiés les textes relatifs au crédit d'impôt jeux vidéo ; ce dispositif permet à des entreprises de création de jeu vidéo, et après obtention d'un agrément provisoire délivré par le CNC, de bénéficier d'un crédit d'impôt correspondant à 20 % des dépenses éligibles.

Le CNC a, par ailleurs, déployé 3 autres types de dispositifs de soutien : une aide à l'écriture et au développement et à la production de contenus destinés spécifiquement à Internet et/ou écrans mobiles, une aide à l'écriture et au développement de contenus multisupports. En 2008, dans le cadre de ces dispositifs, 101 projets ont été examinés au total avec finalement un taux de sélectivité de 34 %.

### Activité des porteurs de projets dans le multimédia à OSEO en 2008



- Art, spectacle vivant
- Agence, conseil en publicité, gestion de support de publicité
- Enseignement et formation professionnelle
- Conseil aux entreprises
- Ingénierie, études techniques
- Commerce de gros et de détail, VPC (presse, tourisme, électronique)
- Édition revues, journaux, livres, enregistrement sonore et jeux
- Production de films publicitaires, pour le cinéma et la télévision, de vidéos
- Édition de logiciels (non personnalisés)
- Programmation informatique
- Conseil en systèmes informatiques

Les tendances technologiques du secteur du multimédia sont parfaitement illustrées par les résultats de l'action d'OSEO dans ce domaine. En effet, la structure industrielle du secteur, essentiellement composée de PME, fait d'OSEO un interlocuteur régulier de ses évolutions. Par ailleurs, le partenariat établi avec le Centre national de la cinématographie ainsi que les différentes initiatives de collaboration mises en œuvre avec les pôles de compétitivité (Cap Digital et Imaginove) au cœur des innovations du secteur nous permet d'opérer une démarche de pilotage dans ce secteur. Dans le cadre du futur AAP OSEO/CNC, à paraître en juillet 2009, une étude de positionnement a été réalisée (par JN Protugal, Intunéo, expert OSEO) qui sert de guide pour les orientations 2009/2010.

### Post-production, effets spéciaux, jeux vidéo, réalité virtuelle et interfaces

#### ● Jeu vidéo, un gros volume de soutiens pour une innovation tous azimuts

L'innovation dans le jeu vidéo est très contrastée et concerne tous les aspects de la chaîne de production et distribution d'un jeu. L'année 2008 a été particulièrement riche en projets dans ce secteur couvrant tous les axes d'innovation identifiés dans ce secteur : amélioration de méthodes d'animation, simulation à grande échelle de nombreux acteurs sur des terrains de grande taille en l'occurrence dans le cadre d'un jeu de stratégie : le développement de plateforme de jeux « transmedia » mobile et web et ceci grâce à un partenariat entre deux PME complémentaires, le développement d'une plateforme de production de jeux à épisodes pour une distribution en ligne (nouveau modèle économique). Pour 2009 et 2010, un accent sera mis sur les projets « transmedia », les plateformes techniques pour des jeux qui intégreront une dimension de géolocalisation (sur mobile) et les jeux éducatifs (serious game), régulièrement présents dans le bilan OSEO.

#### ● 3D, réalité virtuelle, réalité augmentée, relief

L'approche technologique de cet axe recouvre plusieurs dimensions d'innovation :

- Une innovation liée d'une part à la diffu-

sion de ces technologies de plus en plus évidente dans des services professionnels et surtout grand public, développement d'une plateforme d'agents virtuels, logiciel d'architecture 3D.

- Une innovation technologique tirée par les exigences des acteurs de la production au sens large (on a vu pour le jeu vidéo) ; OSEO a accompagné une entreprise qui développe un environnement de génération d'univers virtuels pour le marché de l'animation.

Les besoins 2009/2010 identifiés par les entreprises du secteur sont en phase avec quelques tendances déjà observées à OSEO en 2008 : outils de développement de vastes univers 3D (végétation, architecture), développement d'avatars plus « émotionnels ». Autre sujet majeur par ailleurs, le relief avec un enjeu technique qui consiste à développer une chaîne de production de bout en bout (captation, transmission, restitution). C'est un sujet qui sera présent dans l'action 2009 d'OSEO.

### Indexation de contenu, sécurité et traçabilité

#### ● Des innovations nécessaires pour les données personnelles

Ce sont des problématiques techniques déjà anciennes, toujours pertinentes, liées à la numérisation des contenus (projet 2008 : développement d'un outil d'indexation automatique pour du contenu

audiovisuel d'actualité). Dans un environnement foisonnant de plateformes d'échanges communautaires se pose de manière aiguë la question de la sécurité individuelle : capacité de l'individu à tracer et gérer ses données sur Internet/systèmes d'identification/authentification, lutte contre le vol d'identité, etc. Cet aspect devient une priorité thématique pour 2009.

### Nouveaux modes de production et de distribution de contenus audiovisuels et multimédias

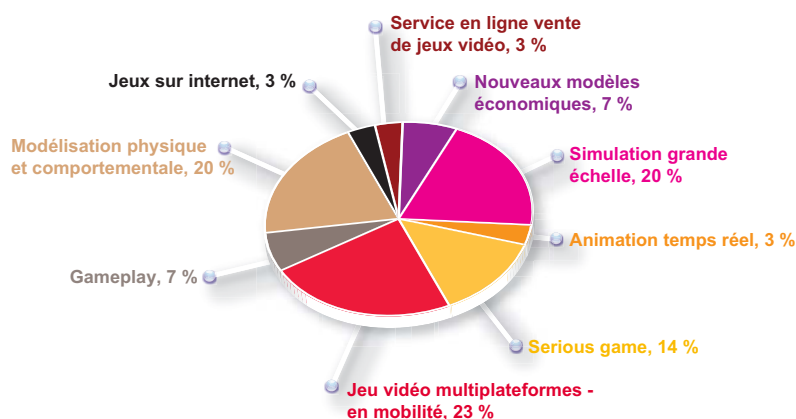
#### ● Développer des environnements de production collaboratifs

La gestion de la production d'un contenu audiovisuel ou multimédia, dès le stade de la création, fait intervenir toute une chaîne de compétences impliquées à différents stades qui peuvent être éclatées géographiquement. Par ailleurs, la rapidité et la performance dans les processus de production sont des enjeux de compétitivité pour l'industrie française du contenu. Enfin, dans certains cas, ces productions génèrent des liens entre de l'autoproduction et la chaîne de production professionnelle. Il apparaît nécessaire de promouvoir des outils collaboratifs de gestion de projet de production et de création accessibles en réseau et éventuellement connectés à des outils sociaux. En 2008, OSEO a soutenu un outil de production collaboratif dans le *serious game*.

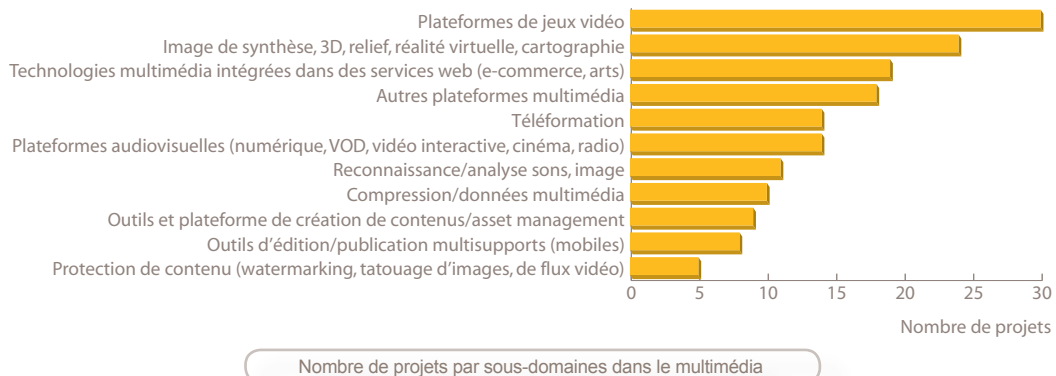
#### ● Innover dans les programmes interactifs

A titre d'exemple, OSEO a soutenu une solution de vidéo interactive disponible à la fois sur Internet et sur terminal portable. En cliquant sur certaines zones du contenu (un personnage, un lieu), on obtient des informations sur l'objet désigné, on peut également déclencher un jeu, des messages publicitaires, etc.

### FOCUS : l'innovation dans les jeux vidéo en 2008



### Tendances technologiques : du générique, du process, de l'applicatif et du service d'innovation en 2008



### Les stratégies d'innovation les plus marquantes en 2008

- Développement de technologie innovante, perspective de marché à moyen terme : innovation technologique par rapport à l'état de l'art national et international.
  - Développements d'outils innovants de process de production, dans la perspective d'une meilleure productivité ou d'un nouveau service (multisupports par exemple).
  - Simplification d'une partie de plateforme pour déporter une partie de la gestion et de l'application vers le client, le rendre plus autonome et permettre à l'entreprise de se recentrer sur sa valeur ajoutée.
- Innovation organisationnelle, de process, innovation technologique, optimisation ou changement du modèle économique, compétitivité.**
- Déclinaison applicative d'un cœur technologique très innovant pour perspective d'un marché grand public.

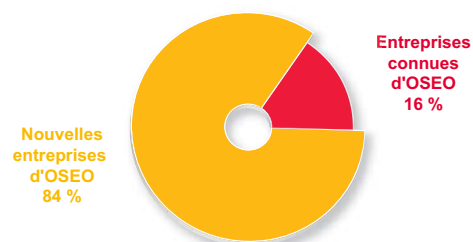
**Innovation technologique au service d'une simplification, rationalisation du process, extension de fonctionnalités ; innovation de modèle économique ; doit rencontrer un usage opérationnel, innovation d'adaptation, vulgarisation de la technologie.**

- Diffusion sectorielle : développement d'une application multimédia spécialisée sur un métier ou une filière ou une niche commerciale (outils 3D pour les plans de sa maison, kiosques presses numériques pour environnements nomades).

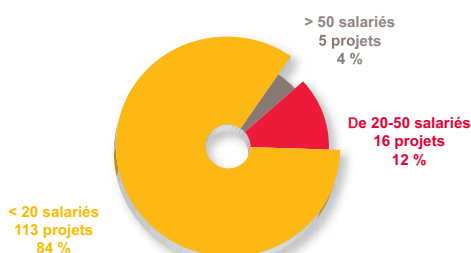
**Innovation dans l'adaptation aux spécificités du secteur visé et la spécialisation et l'ergonomie (facilité d'appropriation par l'utilisateur) de l'application – innovation de service ; partenariat avec l'utilisateur**

### Un renouvellement massif des entreprises du multimédia soutenues en 2008

Les entreprises du multimédia financées par OSEO en 2008 sont très majoritairement des entreprises non connues d'OSEO avant cette année. Cette caractéristique est totalement l'inverse de la tendance 2007. Les entreprises financées en 2007 travaillent à leur projet et laissent la place à de nouvelles entreprises. Nul doute que les différents partenariats mis en oeuvre au niveau national et régional ont fortement contribué à renouveler les cibles.



### Une structure industrielle constituée essentiellement de petites entreprises





oseo.fr

