



## Communiqué de presse

Bordeaux, le 3 décembre 2009

### Le premier rendez-vous de la Chaire des Civilisations Numériques : « *Numérisation de l'économie et économie numérique* ».

*En s'appuyant sur les Entretiens des Civilisations Numériques (2005-2007), Aquitaine Europe Communication (AEC), présente un nouveau rendez-vous de réflexion et d'analyse, sur les enjeux sociétaux liés aux technologies numériques.*

*La Chaire des Civilisations Numériques se présente comme un débat contradictoire autour de défis que les décideurs et les responsables doivent assumer et traiter.*

Le premier événement, d'un cycle de trois Chaires, se tient le vendredi 04 décembre à Bordeaux ; il est consacré à la **numérisation de l'économie et économie numérique**.

Les débats de La première Chaire des Civilisations Numériques ont pour objectif de décrypter le double mouvement induit par le numérique dans le développement économique : « **Numérisation de l'économie et économie numérique : entre destruction et création de valeurs** ».

L'évolution de la filière des TIC et du numérique (opérateurs, équipementiers, éditeurs de logiciels, startup du web...) est un fort vecteur de croissance et d'innovation qui stimule l'économie numérique. Elle se caractérise notamment par une explosion de nouveaux services établis sur des modèles économiques hybrides et mouvants.

La numérisation en marche de l'économie, constitue un levier puissant de transformation des économies, des métiers et des usages. Elle s'accompagne, à tous les stades de la chaîne de production et toutes les échelles territoriales, d'un potentiel tant destructeur que créateur de valeurs, d'emplois et d'attractivité.

Voici trois exemples de sociétés régionales travaillant sur de nouveaux modèles :

**Motion Twin** est une société bordelaise spécialisée dans la création de jeux vidéos en ligne, jouables gratuitement et directement depuis le navigateur Internet. Les jeux Motion Twin n'ont pas besoin de téléchargement ni d'installation. La société développe ses propres outils techniques pour sortir plus rapidement ses créations. Elle s'attache à connecter ses joueurs en réseaux social pour augmenter le plaisir du jeu. Le développement du jeu « in the browser » permet également un meilleur contrôle des jeux limitant ainsi le piratage des logiciels.

Les jeux développés par Motion Twin (plus d'une vingtaine) dont Hordes, La Brute, Skywar sont gratuits mais proposent des suppléments (monnaie virtuelle, services ou jeux intra jeux). Un modèle économique Freemium risqué et basé sur la confiance en des internautes suffisamment conquis pour devenir contributeurs financiers. Le succès est là, MyBrute.com

est le phénomène communautaire du net avec plus de 1.7 Millions de visites par jour à travers le monde et plus de 70 Millions de Brutes créées.

Afin de compléter le modèle économique, la société propose des applications iPhone dérivées de ses jeux.

[www.motion-twin.com](http://www.motion-twin.com)

Anne Lataillade, blogueuse bordelaise, est devenue assez influente pour monétiser son blog culinaire « **Papilles et Pupilles** ». Elle écrit pour 7000 visiteurs par jour et comptabilise 350 000 pages vues par mois. « *Au départ, la régie publicitaire Aufeminin.com m'a démarché pour placer un bandeau sur mon blog. Elle me rémunère au coût par mille (un forfait est fixé entre les deux parties pour chaque millier de pages vues, ndlr). Ces revenus restent limités, d'autant que j'ai plus de pages vues sur mon blog que de pages vendues par la régie* », décrit Anne Lataillade.

*« J'écris aussi des billets sponsorisés sur des produits ou des marques en précisant qu'il s'agit de publi-reportages. Je touche un forfait pour chaque article. Enfin, j'ai mis en place une campagne AdSense (Google) afin d'afficher sur mon blog des liens sponsorisés. Cela doit rapporter environ 40 euros par mois... c'est dérisoire »,* poursuit la blogueuse.

Ces revenus cumulés lui permettent de rembourser les frais liés à l'écriture du blog (achat des aliments, déplacements dans des événements) et de payer « *le superflu dans la maison* ». Rien de plus. Pour cette blogueuse autrefois professionnelle de la finance, l'essentiel de sa rémunération mensuelle provient finalement plus de son nom, devenu une marque, que de son blog : « *des médias en ligne me demandent de signer des articles et me payent pour cela* ».

[www.papillesetpupilles.fr](http://www.papillesetpupilles.fr)

Camille Harang est un jeune entrepreneur toulousain. Sa société **Yooook** fournit la logistique nécessaire pour la numérisation de contenus (musique, film, photo et bientôt l'écrit) pour permettre à leurs auteurs de les diffuser largement. Yooook n'ambitionne pas de concurrencer les *majors* ou les grands éditeurs. Il répond à une attente qui se multiplie et à laquelle peu de solutions satisfaisantes sont proposées.

Or, en proposant une combinaison flexible où chaque auteur définit son propre modèle économique, (traditionnel, hybride ou avant gardiste), qui sera appuyé par toute la logistique nécessaire, comme le pressage de support physique, le paiement en ligne, la vente à distance, l'hébergement, mais aussi, le conseil, le droit d'auteur, etc.... Yooook fournit un modèle économique calibré, permettant à l'artiste d'obtenir une rémunération, de la développer ou tout simplement de la pérenniser.

Yooook va jouer sur plusieurs principes. Parmi les modèles économiques les plus novateurs, on a retenu : les services « premium » payants ou de fidélisation (plus on achète, plus on accède à des œuvres moins chères), le don ou les contributions des internautes (un partenariat en cours avec Wikimédia), la gratuité des fichiers dès rentabilisation (le seuil est fixé selon le coût de production des contenus), pour un éventuel passage de l'œuvre en creative commons.

Camille croit encore que l'industrie du disque a de l'avenir, y compris celui du vinyl, à condition d'être un peu inventif !

[www.yooook.net](http://www.yooook.net)

## La Chaire des Civilisations Numériques

Avec la participation de:

**Philippe LEMOINE**, co-président du Groupe des Galeries Lafayette, président du groupe Laser, membre de la CNIL, président du Comité économie numérique du MEDEF, président du Réseau Echangeur et de la Fing.

**Stéphane HUGON**, Sociologue, chercheur du Centre d'études sur l'Actuel et le Quotidien, Université de Sorbonne Paris V, directeur associé de la société d'études Eranos.

### “Numérisation de l'économie et économie numérique : Entre destruction et création de valeurs ”

le vendredi 04 décembre 2009, 17h30

à la Chapelle de la DRAC – 54 rue Magendie, Bordeaux.

**ENTREE LIBRE\***

\*Inscription obligatoire : [www.aecom.org/inscription/lachaire](http://www.aecom.org/inscription/lachaire)

Contact Presse : Thierry ULMET - 05 57 57 01 01 - courriel : [thierry.ulmet@aecom.org](mailto:thierry.ulmet@aecom.org)

#### Les partenaires :

Université de Bordeaux, Université numérique d'Aquitaine, Université de Pau et des Pays de l'Adour, DRAC Aquitaine, Haute Ecole de la Province de Liège, NetExplorateur, Conseil régional d'Aquitaine, Caisse des Dépôts, Préfecture Région Aquitaine, FEDER, Union Européenne.

