



I N T E R A C T I F S

ASSOCIATION DES OPERATEURS DE
SERVICES ET LOISIRS INTERACTIFS

Copyright ©ASL interactifs

Ce document est la propriété intellectuelle de l'ASL interactifs. Tous droits de reproduction, diffusion et/ou dissémination sont interdits sans l'accord préalable de l'ASL interactifs

SOMMAIRE

PRESENTATION

p. 3

ASSOCIATION DES OPERATEURS DE SERVICES ET LOISIRS INTERACTIFS

CONTEXTE

p. 4-5

UN ACCES INTERNET DANS TOUS LES LIEUX PUBLICS FRANÇAIS
LA VISION D'UN SERVICE DE PROXIMITE FACTEUR D'ACTIVITES

CHARTRE ETHIQUE

p. 6

MEMBRES

p. 7

POURQUOI ETRE MEMBRE DE L'ASL INTRACTIFS ?
COMMENT DEVENIR MEMBRE DE L'ASL INTRACTIFS ?

MEMBRES FONDATEURS

p. 8

NG SISTEM - NEW GAMES
AVRANCHES AUTOMATIC
LOGITEC
COVARA
SPORTS EVENTS

ANNEXES

p. 9-12

ANNEXE 1

PROFIL D'OLIVIER SIGOIGNET : *Parcours du président de l'ASL interactifs*

ANNEXE 2

RAPPORT DU SENATEUR TRUCY SUR LES JEUX (Nov. 2006) : *Un nouveau venu : le « VisioNex »*

ANNEXE 3

ARTICLE VNUNET (23-06-2006) : *10 millions de foyers connectés en 10 ans d'Internet*

ANNEXE 4

ARTICLE VNUNET (11-07-2006) : *Le gouvernement veut amplifier le développement des TIC*

CONTACT

p 13

PRESIDENT
SECRETAIRE GENERALE
RESPONSABLE COMMUNICATION



ASSOCIATION DES OPERATEURS DE SERVICES ET LOISIRS INTERACTIFS

L'ASL interactifs est une association de loi 1901 qui réunit les concepteurs, fabricants, opérateurs et distributeurs de jeux récréatifs et interactifs : baby-foot, flipper, fléchette, jeux vidéo, billard, tactile, et VisioNex.

VisioNex est un nouveau concept de service et loisir interactif qui a initié le nom de la nouvelle appellation de ces opérateurs : ASL interactifs.

Les membres de l'ASL interactifs se fédèrent autour du concept VisioNex pour proposer de nouveaux services et loisirs en relation avec les NTIC (Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication).

Professionnels des services de loisir et de divertissement, les membres de l'ASL interactifs se fédèrent sous la devise :

« Des services récréatifs et innovants pour le loisir de tous »

Baby-foot, billard, fléchette, flipper, simulateur, jeux vidéo, terminal tactile, jukebox, scopitone, etc, tous ces jeux font de l'ASL interactifs la plus importante fédération de passionnés de jeux et collectionneurs, spécialistes du divertissement tous publics et organisateurs de compétitions sportives.

Avec VisioNex, l'ASL crée un nouveau service de proximité grand public à la fois innovant, pratique et divertissant, conforme à la législation française et répondant à un besoin citoyen.



Charte éthique

LES MEMBRES DE L'ASL INTERACTIFS SE SONT REUNIS AUTOUR D'UNE CHARTE ETHIQUE ET UNE VOLONTE D'ETRE A LA POINTE DES NOUVELLES TECHNOLOGIES.

L'ASL interactifs est à la croisée des chemins entre :

- Un usage d'Internet qui est devenu quasi indispensable.
- Un accès aux contenus de la Société de l'Information qui concerne tous les citoyens (Ex : les télé-déclarations)
- Des technologies de communication qui permettent des transferts de données toujours plus performants (haut débit et sans fil : Adsl, Wimax, Wi-Fi, Bluetooth).
- Un goût très prononcé des français pour le divertissement et les jeux¹.

A l'origine de la création de la borne interactive VisioNex, un spécialiste du divertissement grand public : Olivier Sigoignet, directeur de la société NG Sistem et membre fondateur de l'Association des opérateurs de Services et Loisirs interactifs (ASL interactifs).

Le fabricant leader français des jeux automatiques, Avranches-Automatic, est le co-fondateur de l'ASL interactifs et le fabricant officiel de la borne VisioNex.



VisioNex

VisioNex est une borne (ou terminal) d'information multimédia disponible dans tous les lieux publics comprenant un accès à Internet par monnayeur. Equipée d'un écran LCD et d'un écran plasma déporté, VisioNex diffuse de façon permanente et gratuite des informations locales, régionales et nationales. Outil citoyen, la borne publique VisioNex met l'interactivité au service de tous les français.

¹ Les Français aiment le jeu : Les opérateurs privés sont unanimes pour déclarer que la France est le 2nd marché européen en terme de potentialité de joueurs. (Etude Nielsen / NetRatings 2004-2005: "The Online Gaming Market : What's really happening").



UN ACCES INTERNET DANS TOUS LES LIEUX PUBLICS FRANÇAIS

La volonté de mettre à disposition du plus grand nombre un accès aux TIC (Technologies de l'Information et de la Communication) ne date pas d'aujourd'hui. Depuis la fin des années 90, l'Etat et grand nombre de collectivités locales et régionales ont essayé de créer des **lieux d'accès public à Internet (Espace Public Numérique)** soit en les faisant bénéficier d'un accompagnement soit en les proposant en auto-consultation par l'intermédiaire de bornes interactives ou bornes multimédia.

Le 11 juillet 2006, **un nouveau plan gouvernemental²** a été défini pour **relancer l'accès du grand public à Internet**. La mesure phare du Comité interministériel pour la Société de l'Information (CISI) tend à **vulgariser l'usage des TIC notamment auprès des familles les plus défavorisées**. Cette mesure, appliquée par la Délégation aux usages de l'Internet (DUI), vient en prolongement de l'opération *Internet Accompagné* pour aider les Français novices en matière de surf sur le net.

Le constat est là : **la France affiche un retard certain quant à l'accès du public à Internet**. Une récente analyse de Médiamétrie³ révèle que "si le cap des 50 % de la population française qui peut désormais être considérée comme internaute est franchi en décembre 2005, la **fracture numérique est loin d'être résorbée**. **La France compte moins de 4 foyers sur 10 (38,8 %) connectés à Internet**. En retrait par rapport aux plus de 5 foyers sur 10 de nos voisins allemands et britanniques notamment. L'écart qui est toujours resté supérieur à 10 points en termes de pénétration n'est pas encore parvenu à se résorber depuis."

A cela s'ajoute un retard dans l'équipement des lieux publics en connexion Internet. Une étude Ipsos (ci-dessous) montre que les **lieux de connexion des français, en 2003, se faisaient à 77% à domicile et seulement à 7 % dans les lieux publics**.

Au lieu de créer des *Espaces Publics Numériques*, la vision de New Games fut de voir **tous les lieux* publics français équipés en terminaux d'accès Internet, d'informations et de loisirs** apportant un service citoyen à la fois pratique et ludique.

- *
- *Café, Bar, Bowling, Hotel, Restaurant;*
- *Buraliste, Point presse, Gare, Aéroport ;*
- *Mairie, Office de Tourisme, Capitainerie ;*
- *Cinéma, Réseaux urbains, Camping ;*

FRANCE : LES LIEUX DE CONNEXION A INTERNET

30 Janvier 2004 - Lieux de connexion des français

(source Ipsos, enquête Profiling, Décembre 2003)

NB : enquête réalisé sur le profil des visiteurs de 15 ans et plus de plus de 200 sites Web.

Lieux de connexion à Internet au cours des 30 derniers jours en décembre 2003	
A domicile	77 %
Sur le lieu de travail	38 %
A domicile d'une personne de votre entourage	13 %
A l'école/ Lycée/ Collège/ Université	13 %
Lieux publics	7 %

Copyright 2006 Benchmark Group

C'est à partir de ce constat que le projet VisioNex a vu le jour.

Extrait du Rapport du sénateur Trucy (Novembre 2006) :

« **Un nouveau venu : le VisioNex**

M. Olivier Sigoignet, directeur de la Société New games NG Sistem, créée en 1989, est membre fondateur de l'Association des opérateurs de services et de loisirs interactifs (ASL).

Il propose un nouveau produit: le « VisioNex ». Il s'agit d'une borne interactive, dotée d'écrans, de caméras, de claviers, de délivreur de tickets et de documents imprimés, combinant l'offre de divertissements et de jeux avec celle de plusieurs produits donnant accès, sur internet, aux contenus de la Société de l'information avec une technologie de communication dotée du haut débit et du sans fil : Adsl, Wifi, Bluetooth.»

pus d'infos : www.visionex.fr



² Communiqué de presse du CISI - Cabinet du Premier ministre, le mardi 11 juillet 2006.

³ Etude Médiamétrie : 10 millions de foyers connectés en 10 ans d'Internet (Article paru dans VNunet, le 23 juin 2006).



CONTEXTE

LA VISION D'UN SERVICE DE PROXIMITE FACTEUR D'ACTIVITES

L'arrivée de VisioNex dans tous les lieux publics français ouvre des perspectives capables de redynamiser l'activité de certains secteurs fragilisés tels que les *Cafés, Buralistes, Hôtels* et *Restaurants (CHR)*.



Etats des lieux (Cafés, Hôtels, Restaurants) :
<ul style="list-style-type: none"> • En 15 ans (de 1983 à 1998), en France, le nombre de cafés, bars et débits de boisson a baissé de 34% et ses effectifs salariés de 26%.
<ul style="list-style-type: none"> • Dans le cadre de l'aménagement du territoire, ces établissements ont leur importance pour la vie de proximité et la convivialité des villages et des quartiers.

De leur côté, les cybercafés n'ont pas économiquement réussi et restent des lieux essentiellement fréquentés par des adolescents ou une clientèle adulte de passage. Comme les *Espaces Publics Numériques*, *les cybercafés n'offrent pas le cadre d'une mixité sociale que l'on trouve dans les cafés, les bars brasseries, les buralistes ou même dans les Gares et Réseaux de transports urbains.*

Avec *VisioNex*, les CHR et *tous les lieux publics* avec attente sont à même de proposer un passe-temps à la fois informatif, utile et divertissant, mais aussi *d'apporter Internet à une partie de la population qui ne se sent pas concernée par l'outil et qui ne fréquentera jamais les cybercafés.*



Afin de promouvoir Internet auprès de ceux qui fréquentent essentiellement les cafés, brasseries et restaurants, *VisioNex* intègre un *Jeu gratuit* (avec des gains limités de 10 à 100 €). Ce jeu est initié en total *respect de la législation française* en matière de jeu gratuit et sans obligation d'achat et ne se justifie que par *son ressort promotionnel afin d'attirer sur la borne un panel de personnes pour qui Internet paraît inutile ou inaccessible.*

Par l'initiation apportée par le jeu promotionnel gratuit et sa facilité d'utilisation (navigation tactile), ces personnes s'apercevront que l'accès à Internet est tout aussi simple : il suffit d'utiliser ses doigts et le clavier. *Le jeu ASL-Interactifs va ouvrir la porte de l'Internet à un grand nombre de gens qui, jusque là, s'en sentaient exclus.*





CHARTRE ETHIQUE

Les membres de l'Association des opérateurs de Services et Loisirs interactifs s'engagent à respecter les règles établies par la présente Charte.

Article 1 : Conditions d'adhésion

L'adhésion à l'ASL interactifs est subordonnée :

- Au respect de la présente Charte sous peine de la perte de la qualité de membre pour motif grave ;
- Au respect des Statuts de l'ASL interactifs dont une copie est transmise sur simple demande adressée au Président du Conseil d'administration.

Article 2 : Respect des normes

1. Les membres de l'ASL interactifs respectent la loi et plus particulièrement toute réglementation spécifique susceptible de s'appliquer à leur activité professionnelle.
2. Les membres de l'ASL interactifs s'engagent à mettre en œuvre tous les moyens à leur disposition afin de maintenir la bonne qualité de leurs produits*. Ils s'assurent notamment que ces derniers obéissent aux normes de sécurité en vigueur.
3. Les membres de l'ASL interactifs veillent à ce que leur activité ne soit pas utilisée à des fins frauduleuses.

Article 3 : Concurrence loyale

1. Les membres de l'ASL interactifs s'abstiennent de placer leurs propres produits dans les mêmes établissements ou lieux que ceux où sont placés les produits* d'un autre membre de l'ASL interactifs, sous réserve de l'accord de ce dernier.
2. Les membres de l'ASL interactifs s'abstiennent de placer leurs propres produits dans les mêmes établissements ou lieux que ceux où étaient placés les produits d'un autre membre de l'ASL interactifs pendant une période de 3 mois qui suit l'enlèvement de ses produits des établissements ou lieux en cause, sous réserve de l'accord de ce membre.
3. Cette période est fixée à 6 mois en cas d'exploitation saisonnière.
4. Les produits* d'un membre de l'ASL interactifs sont réputés " placés " dans un établissement ou un lieu lorsque le contrat entre ce membre et le tenancier de l'établissement ou du lieu est enregistré auprès du secrétariat de l'ASL interactifs. Le membre de l'ASL interactifs dont le contrat est le premier à être enregistré est considéré comme disposant dès lors de la place.
5. En l'absence de contrat, la place appartient au premier membre qui s'installe dans l'établissement ou le lieu.

Article 4 : Respect de la Charte

Article 4.1 : Infraction

1. Toute infraction à la présente Charte peut faire l'objet d'une plainte écrite déposée au secrétariat de l'ASL interactifs, qui la transmet immédiatement au Conseil d'administration.
2. Le dépôt d'une plainte au secrétariat de l'ASL interactifs est subordonné à la condition de membre.
3. Le Conseil d'administration peut également se saisir d'office.
4. Il peut entendre le(s) membre(s) concerné(s).
5. Il adopte une décision dans les 60 jours de la réception de la plainte qui permet de mettre fin à l'infraction dans un délai déterminé.

Article 4.2 : Sanctions

1. Le non-respect de la décision du Conseil d'administration dans le délai déterminé est un motif grave justifiant la perte de qualité de membre de l'ASL interactifs.
2. Dans cette dernière hypothèse, la décision est notifiée au membre exclu dans le mois qui suit la décision par simple lettre recommandée avec accusé de réception.
3. Le membre exclu peut dans un délai de 15 jours après notification, présenter un recours devant l'assemblée générale, réunie à cet effet.

*cf. : Labélisés «ASL-Interactifs»



MEMBRES

POURQUOI ETRE MEMBRE DE L'ASL INTERACTIFS ?

A l'instar de toute autre corporation (particulièrement quand il s'agit d'aborder un nouveau domaine d'activité) la nécessité de se fédérer est évidente et impérative, afin de parvenir à la mise en place d'un label ASL interactifs, qui vient certifier et assurer la conformité de l'utilisation des terminaux VisioNex.

En effet, chaque membre de l'ASL interactifs aura, préalablement à son adhésion, fourni toutes informations concernant son activité (détail des produits, ainsi qu'un bilan sur ses compétences techniques). L'objectif est de proposer grâce à cette union professionnelle une garantie de qualité aux utilisateurs et clients VisioNex, mais aussi aux pouvoirs publics.

L'ASL interactifs devient ainsi l'interlocuteur privilégié pour les administrations (ex : une mairie) souhaitant ponctuellement communiquer à ses élus sur un point spécifique via le support VisioNex - peut contacter l'opérateur auquel il convient de s'adresser par rapport à sa situation géographique), pour les associations (compétitions sportives) ainsi que toute autre personne intéressée par VisioNex.

L'ASL interactifs permet d'assurer une totale cohérence des actions entreprises autour du produit VisioNex, d'organiser des réunions d'informations entre les professionnels et de communiquer toutes informations quelles soient d'ordre légal, juridique ou logistique auprès de ses adhérents.

Via VisioNex, l'ASL interactifs devient un relais de diffusion des institutions et une force de proposition auprès des administrations.

COMMENT DEVENIR MEMBRE DE L'ASL INTERACTIFS ?

Il est nécessaire pour chaque membre d'adhérer à la charte éthique qui caractérise l'ASL interactifs et sa volonté d'œuvrer au total respect des utilisateurs, des opérateurs et de la législation française et européenne (voir Charte éthique).

Chaque membre, déjà opérateur de jeux d'amusement, aura été reçu par la commission d'acceptation (après parrainage d'un membre de l'ASL interactifs) qui statuera sur son acceptation. L'adhésion sera validée par le règlement d'une cotisation (annuelle) proportionnelle au nombre d'appareils exploités par l'opérateur.



Charte éthique

LES MEMBRES DE L'ASL INTERACTIFS S'ENGAGENT A RESPECTER LA CHARTE ETHIQUE



MEMBRES FONDATEURS



BUREAU DE L'ASL INTERACTIFS



NG SISTEM - NEW GAMES

OLIVIER SIGOIGNET – FONDATEUR ASL

T : 02 28 03 15 00

E : osigoignet@asl-interactifs.com

LOGITEC

DOMINIQUE PIVARDIERE – PRESIDENT ASL

T : 05 49 44 91 36

E : dpivardiere@asl-interactifs.com



AVRANCHES AUTOMATIC

MURIELLE LAVOLE – SECRETAIRE GENERALE ASL

T : 02 33 89 61 62

E : mlavole@asl-interactifs.com

COVARA

PIERRE VIGOUROUX – SECRETAIRE GENERAL ADJOINT ASL

E : pierre.vigouroux2@wanadoo.fr

NEW GAMES - SPORTS EVENTS

GERARD RUSSO - SECRETAIRE GENERAL ADJOINT

T : 02 28 03 15 00

E : gerardrusso@club-internet.fr

CYRIL GLUCKSMANN - SECRETAIRE ADJOINT ASL

E : nordfranceautomatique@orange.fr

BENJAMIN DUPLAN – VICE PRESIDENT ASL

E : b_duplan@hotmail.com

BENJ AMIN CLERGET – TRESORIER ASL

E : jac@loisiraction.fr



Parcours du président de l'ASL interactifs

Olivier Sigoignet est né à Nantes le 16 octobre 1959. Après l'obtention d'un BAC C, il entre en médecine, mais rejoint rapidement, en 1980, l'entreprise familiale qui exerce dans « l'exploitation de jeux automatiques » en tant que technico-commercial.

Toujours une onde d'avance, Olivier crée, en 1981, la 1^{ère} radio « Libre » FM stéréo de l'agglomération Nantaise écoutée par 400 000 auditeurs par jour (+ de 2h), il est alors président de l'association ADCR RADIO 100. L'aventure s'arrête en septembre 1982 en raison de l'impossibilité de faire de la publicité.

De 1983 à 1987, il se lance seul dans les jeux automatiques et crée la Sarl ATLANTIC JEUX qui exploite 560 appareils auprès de plus de 100 clients dans les départements 44/85/56/35.

En 1987, il devient associé de la société NEW GAMES Sarl (à sa création elle exploitait une salle de jeux de 25 appareils dans un quartier lycéens et étudiants de Nantes). Deux ans plus tard, Olivier prend la Gérance de NEW GAMES et devient principal actionnaire à 90%. De 1989 à 1998, il développe au sein de NEW GAMES l'activité Import Export Négoce de jeux automatiques et exploite des appareils dans quelques bars.

En 1997, Olivier crée 2 centres de loisirs à destination des familles (salle de jeux type « Tête dans les Nuages ») de la Baule et de Nantes. Revente des centres en 1999 et 2001 par manque de rentabilité.

A partir de 2002, la saga NEW GAMES se dessine :

- Prise de l'importation exclusive pour la France des produits de la marque autrichienne SILVERBALL TAB.
- En 2003, conception sur base SILVERBALL de la première Borne Internet Tactile avec jeux résidents non soumis à la vignette sur jeux automatiques.
- La même année, Olivier est élu au sein de la CFA entant que membre du conseil d'administration.
- Il crée les premiers jeux concours via Internet sur les Bornes SILVERBALL TAB.
- En 2006, il est le concepteur et fédérateur du projet VisioNex et assume la présidence de l'ASL interactifs.



Un nouveau venu : le « VisioNex »

M. Olivier Sigoignet, directeur de la Société New Games-NG-Sistem, créée en 1989, est membre fondateur de l'Association des opérateurs de Services et de loisirs interactifs (ASL). Il propose un nouveau produit : le «VisioNex ».

Il s'agit d'une borne interactive, dotée d'écrans, de caméras, de claviers, de délivreur de tickets et de documents imprimés, combinant l'offre de divertissements et de jeux avec celle de plusieurs produits donnant accès, sur Internet, aux contenus de la Société de l'information avec une technologie de communication dotée du haut débit et du sans fil : *Adsl, Wimax, Wifi, Bluetooth*.

Pour la société, cette offre est compatible et cohérente avec les efforts des pouvoirs publics pour développer et vulgariser l'accès aux technologies de l'information et de la communication (TIC) car, si la France rattrape assez vite son retard sur l'accès à l'Internet, elle ne le fait pas vraiment dans l'équipement des lieux publics (77 % des connexions s'effectuent au domicile contre 7 % dans des lieux publics - données 2003).

En échange d'un accès payant par monnaie (1 euro minimum) à Internet, la borne donne un accès total à Internet, permet toutes les informations pratiques, toutes les consultations de la toile, et donne accès au jeu promotionnel gratuit du système. Celui-ci est sans obligation d'achat, pour respecter la législation française, et est totalement gratuit.

Pendant ce temps là, l'écran supérieur de la borne offre gratuitement toutes les informations nationales ou locales que les autorités souhaiteront y voir figurer. **Cette initiative est intéressante à plusieurs égards**, à commencer par cette promotion d'Internet qui, par le biais des divertissements et des jeux, faciliterait la vulgarisation de cet outil essentiel.

... /...

Les bornes interactives de l'ASL seraient toutes reliées à un serveur unique, il en résulterait une centralisation des sécurités anti-fraudes et une transparence des activités et de leur gestion qui pourrait apporter à l'Etat les garanties d'un contrôle facile et peu coûteux.

L'ambition de l'ASL est d'en placer des dizaines de milliers dans des lieux publics, sachant bien qu'il y a plusieurs sortes de lieux. La première catégorie que le projet veut conforter est représentée par les bars, cafés, hôtels, restaurants, campings, etc¹. La deuxième, moins habituelle : gares, aéroports, réseaux de transports urbains, etc. La troisième, encore plus difficile à convaincre : mairies, postes, organismes sociaux, ANPE, etc.

... /

1 Profession véritablement sinistrée avec une baisse de 34 % du nombre de ces établissements entre 1983 et 1998.



10 millions de foyers connectés en 10 ans d'Internet

L'engouement des Français pour le Net n'a cessé de progresser depuis le lancement en 1996 des premières offres d'accès grand public.

1997 - 2006. En dix ans, *"le nombre de foyers français connectés à Internet a été multiplié par 100"*, souligne l'institut Médiamétrie, qui a fait le bilan des usages du "Réseau des réseaux" dans notre pays. Au premier trimestre 2006, près de 10 millions de foyers (9,9 millions plus précisément) disposaient d'un accès Internet. Ils étaient à peine 95 000 fin 1996.

Selon François-Xavier Husherr, directeur du département Internet et nouveaux médias, *"la croissance spectaculaire d'Internet en France s'est faite en trois étapes"* : 1997 - 2002; l'année 2003 puis 2004 à aujourd'hui.

La première période a marqué le démarrage d'Internet dans l'Hexagone avec la floraison des offres commerciales ouvrant la porte à une adoption massive du réseau mondial dans les résidences. Fin 1999, 1,4 million de foyers sont connectés. Ce nombre double en un an (3,1 millions fin 2000)

L'arrivée de l'ADSL, cette même année, ne fera qu'accélérer le phénomène. Sur les plus de 6,2 millions d'internautes recensés fin 2002, près d'un quart (1,4 million) ont adopté le haut débit. Si l'explosion de la bulle Internet au début des années 2000 a laissé nombre de start-up sur le carreau, elle n'a, en revanche, pas freiné l'adoption des accès en ligne.

La révélation ADSL

Deuxième période charnière de la "décennie Internet", l'année 2003. Elle voit la tendance confirmer le succès des connexions haut débit, l'ADSL en particulier. Fin 2003, 31 % des 6,9 millions d'internautes bénéficient désormais d'une liaison dite rapide (du 512 Kbit/s à l'époque)

Enfin, de 2004 à 2006, le succès de l'ADSL se poursuit de manière exponentielle, aidé par la relative baisse du coût des ordinateurs et le développement des services de téléphonie IP (voire de la télévision) qu'offrent les fournisseurs d'accès qui se livrent une concurrence acharnée.

C'est ainsi qu'en octobre 2004, le nombre des internautes français connectés en haut débit dépasse celui des abonnés en bas débit. 78 % des 9,5 millions de Français connectés surfent à toute vitesse fin 2005.

Persévérance de la fracture numérique

Au premier trimestre 2006, la barre des 10 millions de connexions haut débit est franchie : 10,5 millions d'abonnements haut débit, dont 9,9 millions en ADSL, selon l'Autorité de régulation des communications électroniques et des postes. Pour Médiamétrie, cela se traduit par 16,5 millions d'internautes qui bénéficient du haut débit en France à travers leur connexion à domicile, sur leurs lieux de travail, dans un cadre scolaire ou encore dans les cybercafés et autres lieux de raccordement au réseau numérique.

Mais si le cap des 50 % de la population française qui peut désormais être considérée comme internaute est franchi en décembre 2005, la fracture numérique est loin d'être résorbée. La France compte moins de 4 foyers sur 10 (38,8 %) connectés à Internet. En retrait par rapport aux plus de 5 foyers sur 10 de nos voisins allemands et britanniques notamment. *"L'écart qui est toujours resté supérieur à 10 points en termes de pénétration n'est pas encore parvenu à se résorber depuis."*, note Médiamétrie.



Le gouvernement veut amplifier le développement des TIC

Lors d'un Comité interministériel pour la société de l'information, des mesures favorisant l'accès au Net et aux e-services publics ont été dévoilées.

Mardi matin, le Comité interministériel pour la société de l'information (Cisi), organisé à Matignon, a permis de prendre le pouls sur les développements numériques et de dévoiler de nouveaux dispositifs, sous la supervision des pouvoirs publics. Un plan gouvernemental a été défini afin "d'amplifier le développement des technologies de l'information".

La mesure phare tourne autour de la vulgarisation de l'usage des TIC notamment pour les foyers les plus défavorisés. En prolongement de l'opération *Internet Accompagné* pour aider les Français novices en matière de surf sur Internet (*voir édition du 23 mars 2006*), le gouvernement fait un geste supplémentaire en lançant une offre destinée à faciliter l'équipement des familles aux ressources modestes.

Ce programme sera appliqué par la Délégation aux usages de l'Internet (DUI) "avant la fin de l'année", indique le communiqué officiel du Cisi. Dans les grandes lignes, il se traduira par l'élaboration d'une formule commerciale intégrant un micro-ordinateur équipé, une connexion haut débit et une formation à domicile pour le prix d'un euro par jour pendant 3 ans.

Mon.servicepublic.fr généralisé

Le dispositif des services publics en ligne est également étoffé. Le gouvernement s'esbaudit en constatant l'intérêt des Français vis-à-vis de la télédéclaration des revenus (6 millions cette année) Il se montre également fier de Geoportail.fr, le service cartographique de l'IGN, même si le lancement a été troublé par des problèmes d'afflux de visiteurs (*voir édition du 26 juin 2006*) Mêmes encouragements adressés à Ina.fr, qui revisite les mémoires de l'audiovisuel français (*voir édition du 27 avril 2006*)

La prochaine étape tournera autour de la généralisation en 2007 de l'expérimentation de Mon.servicepublic.fr. Ce système est présenté comme un guichet personnalisé d'accès aux services publics (stockage de documents et d'informations personnelles) dans un environnement numérique censé assurer la sécurité et la confidentialité. Selon le gouvernement, ce service abritera 900 procédures administratives dématérialisées d'ici fin 2007.

Par ailleurs, à la rentrée prochaine, l'Etat va expérimenter la mise en ligne des enquêtes publiques pour les projets de sa compétence dans le Rhône et dans le Vaucluse.

Le taux de pénétration Internet, le bât qui blesse

Toujours dans le cadre du Cisi, le gouvernement a fait le point sur "l'état de la Société de l'Information" c'est à dire le degré de pénétration des nouvelles technologies dans la vie des Français. Avec une couverture ADSL qui va avoisiner 98% de la population d'ici la fin de l'année, la France a bel et bien mis un pied dans cette nouvelle ère numérique. Notre pays recense désormais plus de 10 millions d'abonnés Internet haut débit et un foyer français sur deux est équipé en micro-ordinateur.

En revanche, le taux de pénétration Internet reste en dessous des performances d'autres pays phares en termes de TIC, selon une récente analyse de Médiamétrie pour les dix ans de l'Internet français (*voir édition du 23 juin 2006*) Ainsi, aux Etats-Unis, plus des deux tiers des foyers ont un accès Internet. En Allemagne ou en Angleterre, plus de 5 foyers sur 10 sont équipés d'une connexion Internet. La France est en retrait avec 4 foyers sur 10 connectés au Net (38,8%)

En termes d'aménagement numérique du territoire, le Premier Ministre Dominique de Villepin a réitéré son engagement qu'en 2007, toutes les communes de France auront accès à la téléphonie mobile, à l'Internet haut débit ainsi qu'à la télévision numérique.

La récente attribution des licences WiMax dans les régions de France devrait faciliter le développement des usages Internet haut débit sans fil dans les zones rurales (*voir édition du 7 juillet 2006*)

© Copyright 2006 Tous droits réservés | division de vnu.net/europe



CONTACT



www.asl-interactifs.com

PRESIDENT

DOMINIQUE PIVARDIERE

T : 05 49 44 91 36

E : dpivardiere@asl-interactifs.com

SECRETAIRE GENERALE

MURIELLE LAVOLE

T : 02 33 89 61 62

E : mlavole@asl-interactifs.com

RESPONSABLE COMMUNICATION

ALEXANDRA MUSSEAU

T : 08 74 49 71 62

E : alex@miss-alex.com



www.visionex.fr