

Sommaire

- Communiqué de presse
- Présentation du jeu Cyber-Budget
- Les 10 objectifs pédagogiques poursuivis par le jeu
- Le site internet www.performance-publique.gouv.fr
- Lancement sur le site d'un forum en prévision du débat d'orientation budgétaire
- Les chiffres clés du budget de l'Etat
- Les spécificités techniques du jeu
- Exemples de jeux développés à l'étranger



MINISTRE DÉLÉGUÉ AU BUDGET ET À LA RÉFORME DE L'ÉTAT

PORTE PAROLE DU GOUVERNEMENT

Communiqué de presse

Communiqué de presse

<http://www.performance-publique.gouv.fr>

Paris, le 8 juin 2006

**Jean-François Copé propose aux Français
de prendre virtuellement les commandes du budget de l'Etat
avec le jeu « CYBER-BUDGET »**

Jean-François Copé, ministre délégué au Budget et à la Réforme de l'Etat, porte-parole du Gouvernement, propose aux internautes de prendre virtuellement les commandes du budget de l'Etat avec le jeu « **cyber-budget** », en ligne sur le site www.performance-publique.gouv.fr à partir du 8 juin 2006.

Cyber-budget propose aux internautes d'approfondir leurs connaissances sur la gestion des finances publiques d'une façon à la fois interactive, ludique et pédagogique. Le joueur doit accomplir successivement trois missions, tout au long du calendrier budgétaire : la programmation du budget, sa préparation et sa gestion.

Au cours des deux premières missions (programmation et préparation), une série d'épreuves ludiques permet au joueur de prendre connaissance de l'environnement budgétaire : ordres de grandeurs des dépenses et des recettes, périmètre d'intervention du budget de l'Etat, négociations budgétaires et financement des politiques publiques,... Les masses budgétaires proposées correspondent aux chiffres réels.

La troisième mission plonge l'internaute au coeur de la gestion budgétaire puisqu'il prend les commandes du budget de la France sur une durée de trois ans. Il devra faire des choix sur les dépenses et les recettes et en gérer les conséquences sur le déficit budgétaire, l'évolution de la dette, la croissance ou encore l'évolution de la confiance des ménages.

Tout au long du jeu, le joueur prend conscience des différentes contraintes nationales et internationales, notamment européennes, qui encadrent la gestion budgétaire. Il voit aussi comment réagissent les observateurs face à ses choix budgétaires.

Un nouveau module consacré à la présentation et au vote du budget par le Parlement sera ouvert en septembre, au moment de l'ouverture du débat budgétaire. Cette nouvelle phase de jeu illustrera l'importance du rôle tenu par le Parlement dans l'élaboration et le vote du budget.

L'objectif pédagogique du jeu cyber-budget est de permettre aux joueurs de mieux connaître les finances publiques, et d'appréhender les conséquences de leurs décisions budgétaires pour les générations futures.

Contacts presse :

Cabinet de Jean-François Copé – Delphine Peyrat-Stricker : 01 53 18 43 03

Direction du Budget – Jean-Charles Tréhan : 01 53 18 71 25

Minefi – Sircom : 01 53 18 33 80

Présentation du jeu cyber-budget

Le jeu Cyber-Budget propose aux internautes d'approfondir leurs connaissances sur la gestion des finances publiques d'une façon à la fois interactive, ludique et pédagogique.

Le joueur est amené, le temps du jeu, à remplacer le ministre en charge du budget. Il doit accomplir successivement trois missions, tout au long du calendrier budgétaire : la programmation du budget, sa préparation et sa gestion.

Durant chacune des deux premières missions (programmation et préparation), une série d'épreuves ludiques propose de développer la connaissance de l'environnement budgétaire du joueur (ordres de grandeurs, structure, négociations etc.).

La troisième mission plonge l'internaute au coeur de la gestion budgétaire puisqu'il s'agit pour lui de prendre les commandes du budget de la France sur une durée de trois ans au cours de laquelle il devra s'assurer de faire les bons choix budgétaires pour l'avenir.

Tout au long de Cyber-Budget, le joueur est confronté aux réactions de la presse et des observateurs à ses différentes décisions.

Le module consacré à la discussion et au vote du budget par le Parlement sera ouvert au moment de la présentation du PLF 2007. Cette nouvelle phase de jeu, dans laquelle chaque joueur devra réussir à faire adopter son budget par le Parlement, aura pour ambition de montrer l'importance du rôle du Parlement dans l'élaboration et le vote du budget.

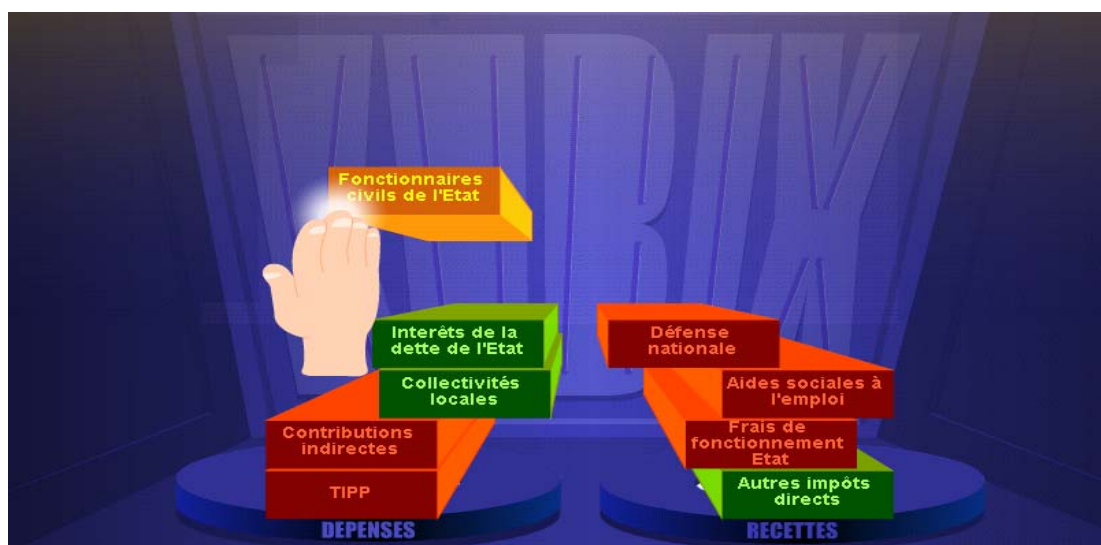
Au bout de cette aventure budgétaire, la prestation du joueur sera évaluée et commentée par Jean-François Copé. Les cinquante meilleurs joueurs se verront proposer une visite de Bercy et le millième meilleur joueur pourra passer une journée de ministre du budget.



Mission 1 : La préparation du budget

Au cours de cette mission, le joueur se familiarise avec la structure du budget de l'Etat et ses principaux ordres de grandeur. Exemples de jeux proposés dans cette mission :

Le jeu Kubix vise à faire comprendre comment s'organisent les différentes rubriques du budget de l'Etat et la formation du solde budgétaire. Le joueur doit empiler sur deux colonnes, des recettes ou des dépenses représentées sous la forme de cubes. A la fin de la séquence, le joueur fait apparaître un nouveau cube, celui du déficit budgétaire. A tout moment, le joueur peut faire apparaître les définitions des termes utilisés.



Extrait du jeu Kubix

le Chrono Quiz cherche à faire maîtriser le périmètre exact du budget de l'Etat. Le joueur participe à un jeu télévisé, à l'occasion duquel il indique si chaque proposition relève ou non du budget de l'Etat. Le but du quiz est de faire prendre conscience au joueur que le budget de l'Etat ne finance qu'une partie de l'action publique et qu'il se distingue des budgets des collectivités locales et des organismes sociaux.



Extrait du jeu Chrono Quiz

Mission 2 : la programmation du budget

Pour initier cette mission, le joueur devra d'abord emprunter **la montgolfière budgétaire** afin de se rendre du ministère de l'économie et des finances jusqu'à l'Hôtel Matignon. **Il s'agit d'un jeu d'adresse dans lequel il lui faudra naviguer entre la contrainte de la croissance et la contrainte du déficit public.** Puis, sur le perron de l'Hôtel Matignon, il s'entraînera à répondre à des journalistes sur ses intentions en matière de dépense publique.

Avec le jeu de la balance budgétaire, il se familiarisera avec les arbitrages budgétaires. Lors d'un séminaire gouvernemental à Matignon, le joueur doit faire face aux différentes demandes budgétaires de ses collègues ministres, symbolisées par un objet posé sur le plateau de gauche de la balance. Il doit apprécier les demandes de chaque ministère et, grâce à des poids correspondants à différents modes de financement, trouver les moyens de les financer dans un souci de maîtrise des finances publiques et de retour à l'équilibre.

Pour éclairer sa décision, il devra se rendre à **l'Institut du futur** et rencontrer le Professeur A. Longterme : c'est là qu'il pourra visualiser les conséquences de ses choix budgétaires dans trente ans. Et pour finir, il s'exercera à évaluer le budget de son prédécesseur et la solidité des paramètres retenus.



Extrait du jeu de la balance

Mission 3: la gestion du budget

C'est au cours de cette mission que le joueur est invité à prendre virtuellement les commandes du budget de l'Etat.

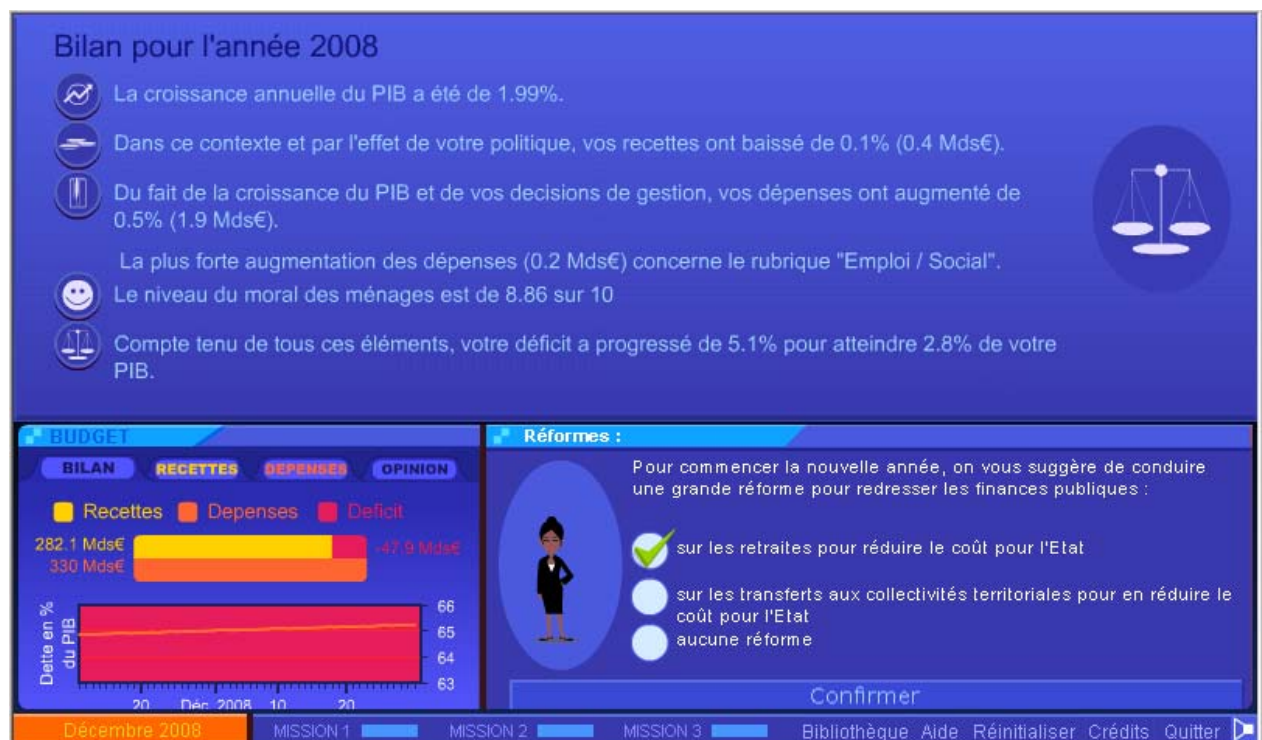
Dans ce qui est véritablement le cœur du jeu, le joueur est totalement immergé dans la gestion budgétaire en prenant les commandes du budget de la France pendant trois ans, tout en visant à assurer l'équilibre des finances publiques.

Au démarrage le joueur hérite d'une situation donnée : la situation simplifiée du budget 2006. Puis la gestion commence..... Pendant l'année il pourra par exemple, aux fins de réduire les coûts pour le budget de l'Etat, choisir de conduire une réforme des retraites ou d'améliorer la gestion du parc immobilier de l'Etat. Il peut également choisir d'augmenter les dépenses publiques, en revalorisant les aides au logement ou en décidant d'augmenter les moyens en faveur de la recherche.

Simultanément il devra réagir à des événements qui surviendront de manière aléatoire : par exemple un conflit pourra éclater dans un pays étranger, et la France être sollicitée pour participer à une force de maintien de la paix ; le joueur pourra choisir de financer l'opération totalement ou partiellement ou décider d'y renoncer.

A l'issue de chaque année, le joueur découvre une synthèse qui lui rend compte de sa situation budgétaire en fonction des décisions qu'il a prises, et des conséquences sur le déficit budgétaire, la dette publique, ainsi que sur le niveau de la croissance du produit intérieur brut ou encore sur l'évolution de la confiance des ménages.

Tout à la fois acteur d'une politique volontaire et confronté à des événements indépendants de sa volonté, le joueur doit faire des choix et se montrer le plus efficace possible. A la fin du jeu, il aura l'occasion de faire un bilan personnalisé de son action avec son prédécesseur.



Ce jeu a été conçu par Paraschool

Les 10 objectifs pédagogiques du jeu Cyber-Budget

Cyber-Budget s'adresse à un large public dont le niveau de connaissance sur les finances publiques est hétérogène.

Le jeu propose différentes activités permettant au joueur d'atteindre les objectifs pédagogiques suivants :

- 1. Connaître les ordres de grandeur des différentes dépenses et recettes qui composent le budget de l'Etat.** Exemple : l'impôt sur le revenu, pourtant très médiatisé, ne représente que 20% des recettes fiscales nettes de l'Etat en 2005;
- 2. Comprendre la différence entre les dépenses de fonctionnement et les dépenses d'investissement.** Exemple : il est dangereux de financer des dépenses de fonctionnement par de la dette à long terme;
- 3. Prendre en compte l'impact des choix budgétaires de ses prédécesseurs sur le long terme.** Exemple : choisir le taux de croissance nécessaire pour réduire l'endettement de la France, constater que la dette augmente du montant des déficits ;
- 4. Evaluer l'impact sur les générations futures des choix budgétaires du présent.** Exemple : tout recrutement de fonctionnaire de l'Etat dans l'exercice budgétaire actuel augmente la masse salariale de l'Etat jusqu'à la retraite de ces fonctionnaires ;
- 5. Appréhender les contraintes externes qui pèsent sur le budget, comme celle des marchés financiers.** Exemple : dans un contexte de hausse des taux d'intérêt, la charge de la dette augmente mécaniquement ;
- 6. Prendre en compte l'impact sur l'activité économique des décisions sur le niveau des prélèvements et des dépenses de l'Etat.** Exemple : l'augmentation de la pression fiscale peut peser sur la croissance et réduire en réalité les rentrées fiscales;
- 7. Connaître les engagements européens qui encadrent nos choix budgétaires.** Exemple : le pacte de stabilité prévoit une procédure d'avertissement en cas de dépassement des objectifs qu'il fixe;
- 8. Prendre conscience que les décisions budgétaires ne peuvent satisfaire de la même façon toutes les catégories de la population.** Exemple : si l'Etat décide de financer le déficit des régimes sociaux sans les re-structurer, alors il maintient un bon niveau de prestation pour les générations actuelles mais le fait payer par les générations futures ;

9. **Savoir que le niveau d'endettement d'un Etat ne pose pas les mêmes problèmes dans une économie avec des forts taux de croissance et une situation de plein emploi** que dans une économie connaissant des taux de croissance faibles et un taux de chômage élevé. Exemple : comparaison entre les Etats-Unis et la France ;
10. **Connaître le calendrier budgétaire et le rôle du Parlement dans le contrôle du budget.** Exemple : les grandes étapes du calendrier budgétaire sont respectées dans le déroulement du jeu ; le 4^{ème} module du jeu, qui sera mis en ligne en septembre, mettra en lumière le rôle du Parlement, notamment depuis l'entrée en vigueur de la LOLF.

Lancement sur le site d'un forum en prévision du débat d'orientation budgétaire

Le débat d'orientation budgétaire, qui se tient chaque année à la fin du printemps au Parlement, constitue traditionnellement le lancement des discussions sur le budget de l'année suivante. Ce débat est l'occasion pour le Gouvernement de présenter les grandes lignes de son projet de budget, qui sera soumis à l'automne aux assemblées, et plus largement de **débattre sur les orientations des finances publiques et sur les solutions pour mieux gérer l'État.**

Ce débat aura lieu le 22 juin à l'Assemblée nationale et le 29 juin au Sénat. Il présente cette année un caractère inédit. En effet, à cette occasion, le Gouvernement détaillera son engagement de désendettement de la France pour la période 2007-2010.

Ce sujet concerne tous les Français. **Afin de se mettre à l'écoute de leurs avis et de leurs réactions, Jean-François Copé a annoncé le lancement d'un forum sur internet consacré aux grands choix budgétaires. Dans la perspective de ce grand débat au Parlement, les Français sont donc invités à partager leurs interrogations et leurs suggestions.**

Pour nourrir ces échanges, les internautes disposeront du rapport remis par le Gouvernement au Parlement.

Le forum leur propose quelques clés de lecture très pédagogiques des enjeux budgétaires, mais aussi plusieurs pistes de réflexion, déclinées chacune en plusieurs questions simples :

- Faut-il augmenter les impôts ? Si oui, lesquels ?
- Quelles dépenses réduire ?
- Comment pérenniser la sécurité sociale et le « modèle français »

L'ensemble des contributions des internautes sera accessible en ligne. Une synthèse des principaux commentaires sera également proposée régulièrement.

Ce forum est accessible, dès le mardi 13 juin 2006, sur le site www.performance-publique.gouv.fr. Il utilise la plateforme de forums mise en place par le Service d'information du Gouvernement www.forum.gouv.fr .

Les spécificités techniques du jeu

Un jeu facilement utilisable sur un ordinateur standard connecté à Internet
« cyber-budget » se situe dans la catégorie des « *serious game* », jeux interactifs à vocation pédagogique destinés à un large public.

Cependant, le jeu introduit un certain nombre d'**innovations techniques** grâce notamment à une exploitation en profondeur des fonctionnalités du logiciel Flash MX.

Ces innovations garantissent à tout joueur l'accès au jeu dans des conditions normales d'équipement informatique (pentium 3 minimum conseillé) et de connexion à Internet (à partir d'une connexion 56 kbps).

Aucun navigateur ou système d'exploitation spécifique n'est nécessaire à l'utilisation du jeu, à l'exception du plug-in Flash 8 téléchargeable facilement et gratuitement sur Internet.

L'optimisation du code permet au final de disposer d'un jeu d'un poids total de 2,79 Mo. Ce poids est transparent pour l'utilisateur car le jeu fait l'objet d'un chargement progressif (technologie *streaming*).

La qualité visuelle des images s'adapte à la puissance de l'ordinateur du joueur pour éviter des temps de chargement trop longs.

L'introduction de mini-jeux d'arcade combinés à la richesse graphique du logiciel flash

A l'occasion des différentes missions, plusieurs épreuves sont proposées au joueur.

Celles-ci mettent en jeu plusieurs types d'interactivité:

- glissé-déposé,
- questionnaire à choix multiple,
- manipulation d'objets...

Certaines de ces épreuves s'apparentent à des mini-jeu d'arcade (exemple : la montgolfière budgétaire) mobilisant les capacités de concentration, de précision et d'adresse du joueur.

Par rapport aux jeux d'arcade traditionnels, ces jeux ont été développés dans un souci de restitution graphique attractive, permise par l'utilisation du logiciel flash.

Le développement de l'innovation au cœur de la mission 3 : un mini-simulateur budgétaire

La société Paraschool a mobilisé le savoir-faire de ses équipes dans le domaine de l'intelligence artificielle pour concevoir et développer un mini-simulateur de gestion budgétaire.

Ce mini-simulateur permet au joueur de prendre un certain nombre de décisions (embaucher de nouveaux professeurs, rembourser une partie de la dette, augmenter les impôts) qui influencent le niveau de l'équilibre budgétaire et la croissance du pays (stabilisateur).

Le simulateur renvoie au joueur des messages d'alerte quand certains seuils sont franchis (exemple : le pourcentage maximum du déficit par rapport au PIB lié aux engagements européens de la France).

A la faveur de l'expérience acquise dans la fabrication de moteurs de simulation (exemple : jeu de simulation énergétique pour EDF), le développeur s'est appuyé pour ce projet sur les compétences d'un post-doctorant de l'INRIA (Institut national de recherche en informatique et en automatique).

Le mini-simulateur proposé constitue donc au sein du jeu Cyber-Budget une innovation à part entière.