

LE DÉFICIT DE FINANCEMENT DES TECHNOLOGIES CLÉS GÉNÉRIQUES (TCG)

Magnus RYDE | Président, Sol Voltaics & Kaiam Corp.



Les entreprises spécialisées dans les TCG opèrent dans les secteurs de la microélectronique et la nanoélectronique, la nanotechnologie, la photonique, les matériaux avancés, la biotechnologie industrielle et les technologies de fabrication avancées (1). Elles fournissent des composants permettant de créer de nouveaux produits, dans l'automobile, les denrées alimentaires, l'industrie chimique, l'électronique, l'énergie, les produits pharmaceutiques, la construction et les télécommunications, et dans des secteurs industriels émergents comme la robotique et les drones. **Grâce aux TCG, les appareils mobiles sont plus solides et consomment moins, les voitures sont plus légères et plus sûres, de nouveaux médicaments arrivent sur le marché.** Elles sont cruciales au bien-être de tous à l'avenir, en Europe et dans le monde entier.

Les pays de l'Europe du Nord investissent plus dans la recherche et le développement (R&D) que les autres pays de l'Union européenne. En 2014, les dépenses en R&D au Danemark, en Finlande et en Suède étaient supérieures à 3 % du PIB, pour une moyenne européenne de 2 % (2). **Les TCG sont un enjeu majeur en R&D dans les pays nordiques et une priorité pour la politique industrielle de l'UE.** Actuellement, l'Europe du Nord développe avec succès des activités entrepreneuriales innovantes, en particulier dans les domaines des logiciels basés sur diverses plateformes mobiles, comme les « applis » et les jeux sur mobile. Ceux-ci n'ont aucune peine à attirer des capitaux nationaux et internationaux. En d'autres termes, ce secteur se porte bien.

Pourtant, de nos jours, les recherches en matière de TCG ne représentent pas un avantage durable pour l'Europe sur les plans de l'économie et de l'emploi. Dans les années 1980 et 1990, la recherche européenne a permis de fonder des entreprises à la pointe des TCG, par exemple Axis et Micronic (Suède), Trolltech (Norvège), Q-Cells (Allemagne),

ASML (Pays-Bas) et Bookham et ARM (Royaume-Uni). Toutefois, depuis les années 1990, très peu de grandes entreprises spécialisées dans les TCG ont vu le jour en Europe, malgré les importants efforts consentis en R&D.

Les TCG devraient nous intéresser davantage car elles sont des vecteurs d'innovation technologique essentiels au développement de la société. Elles ont besoin d'investissements massifs, de l'ordre de 100 millions d'euros.

Au début, il n'est pas vraiment difficile d'obtenir des financements provenant de diverses sources pour développer de nouvelles technologies, grâce aux subventions privées et autres initiatives en faveur des PME, par exemple. Ces fonds de démarrage permettent de passer de l'idée au concept. Mais **lorsqu'elles essayent de passer à la phase suivante, les start-ups spécialisées dans les TCG entrent dans une « vallée de la mort ».** Elles ont alors besoin de ressources financières plus conséquentes. L'augmentation des coûts associée à la nécessité d'une commercialisation dans un délai « raisonnable » signifie bien souvent que les capitaux se font rares.

Aujourd'hui, ces entreprises ont plus facilement accès aux ressources financières une fois qu'elles ont traversé cette « vallée » et sont prêtes à lancer la commercialisation, c'est-à-dire lorsque le risque est limité et que les relations avec les clients sont déjà établies. À ce stade, ceux-ci veulent s'assurer de la capacité des entreprises à répondre à la demande et de leur santé financière avant d'intégrer les innovations obtenues à leurs futurs produits.

De toute évidence, **nous devons trouver de nouvelles solutions, comme un modèle de capital-risque capable de soutenir ces entreprises sur le long terme.**

(1) Communication de la Commission sur les TCG (Com (2012) 341)

(2) Communiqué de presse Eurostat 209/2015 du 30 novembre 2015