



Alliance numériQC
MédiaSphère Bell
335, b^d de Maisonneuve Est
Bureau 300
Montréal (Québec)
H2X 1K1 Canada

Canada / USA : 1 866 848 71 77
Tél. : (514) 848 71 77
Fax : (514) 848 71 33
alliance@numeriqc.ca
www.numeriqc.ca

LES CONTENUS NUMÉRIQUES INTERACTIFS UN NOUVEAU JOUEUR DANS LE MONDE DES INDUSTRIES CULTURELLES

Mémoire déposé par

Alliance numériQC

Réseau de l'industrie numérique du Québec

**dans le cadre des audiences sur la proposition de
Politique de développement culturel
de la Ville de Montréal**

Février 2005



Mesdames,
Messieurs,

Permettez-moi, au nom d'Alliance numériQC - Réseau de l'industrie numérique du Québec, de vous présenter les réflexions que nous a inspirées la proposition de Politique culturelle de la Ville de Montréal.

Nous constatons, avec satisfaction, que cette proposition de Politique fait une place à la cyberculture (chap. 3.6.1), définie comme «l'expression artistique et sociale de la pénétration du numérique dans la quasi-totalité des activités humaines»¹.

Mais nous nous devons cependant, au profit de tous, d'élargir un peu la perspective.

1. La contribution du numérique à la culture

La contribution du numérique à la culture ne se borne pas à l'interaction entre arts et nouvelles technologies. Plus globalement, la jonction entre les technologies numériques, l'interactivité et la vitesse de transmission que permettent l'ordinateur, les réseaux de télécommunication et les logiciels dotés d'intelligence artificielle, procure à l'utilisateur la capacité, dans un court laps de temps :

- d'accéder à d'énormes quantités de données chiffrées, écrites, visuelles et sonores
- de les analyser, de les combiner, de les modifier
- de simuler hypothèses, scénarios et situations virtuelles
- de créer de nouveaux contenus
- et finalement de les diffuser.

C'est là que réside essentiellement la nature de la nouvelle dimension numérique.

Dès qu'on les expérimente, on peut saisir le potentiel énorme que recèlent les contenus numériques interactifs, que ce soit en termes :

- de productivité, de compétitivité et d'accès aux marchés, pour les entreprises

¹ Proposition de Politique culturelle de la Ville de Montréal, p. 36.

mais aussi :

- d'amélioration des conditions d'information, de formation, de travail et de loisir
- d'enrichissement culturel et
- d'ouverture au monde, pour les individus et les collectivités.

L'interactivité nous lance vers de nouveaux modes de communication et nous plonge dans des univers sensoriels et cognitifs insoupçonnés.

La réalisation de ces potentiels dépend bien sûr de la qualité des contenus, de leur originalité, de la créativité qu'ils expriment, et de la plus-value informative et culturelle qu'ils engendrent.

2. Une véritable industrie culturelle

Alliance numériQC - Réseau de l'industrie numérique du Québec, compte quelque 220 membres dont 125 entreprises et représente l'industrie des contenus numériques.

Par ses actions et prises de position, elle entend faire du Québec, un centre d'excellence mondial reconnu en création, en production et en diffusion du domaine numérique. Pour ce faire, elle veut :

- favoriser la création, la production et la diffusion par ses membres de contenus numériques originaux et de qualité
- promouvoir et soutenir le développement du marché local dans une perspective d'« achat Québec » et
- épauler et supporter l'industrie dans son approche de démarchage et de commercialisation de ses produits et expertises.

Nos membres, qu'ils soient créateurs, producteurs, distributeurs ou diffuseurs, travaillent tous à développer une industrie du contenu numérique dans leur créneau respectif : jeu vidéo, éducatif et le ludo-éducatif, eLearning, services et application Internet, information et référence, ainsi que création culturelle pour n'en nommer que quelques uns.

Les créneaux du jeu vidéo, du ludo-éducatif, de l'information culturelle ainsi que celui de la création culturelle justifient l'appellation d'industrie culturelle attribuée à

l'industrie des contenus numériques interactifs par l'UNESCO, et reconnue par les gouvernements du Canada et du Québec et la Communauté européenne.

Dans le contexte québécois, l'industrie des contenus numériques interactifs joue un rôle culturel moteur, dans la mesure où elle produit à l'intention des marchés locaux des contenus originaux qui véhiculent des valeurs et des références québécoises contribuant ainsi à enrichir la culture québécoise. Elle permet donc à toute la société québécoise, et plus particulièrement à la jeunesse, de participer pleinement à la culture numérique qui émerge et s'affirme partout dans le monde. De plus, par ses modes de communication, elle donne un accès et un rayonnement considérablement élargis aux produits culturels québécois et, ce faisant, elle contribue à sa façon à la diversité culturelle à l'échelle internationale.

3. Une industrie montréalaise, avec ses forces et ses faiblesses

À l'échelle québécoise, Montréal concentre la majeure partie des entreprises et des emplois du secteur de la création et de la production de contenus numériques interactifs.

La vitalité de ce secteur s'appuie sur :

- une solide infrastructure technologique (réseaux de distribution par fibre optique et par câble)
- une concentration de concepteurs de logiciels d'aide à la création (effets spéciaux, animation 2D-3D);
- la présence de grands joueurs (A2M, Discreet, Electronic Arts, Softimage, Ubisoft)
- une structure de formation diversifiée (INIS, Centre NAD, ICARI, cégeps, universités)
- une main-d'œuvre qualifiée
- et un bon réseau de créateurs.

Parmi les créneaux les plus prometteurs et les plus susceptibles de connaître un développement marqué au cours des prochaines années, mentionnons le jeu vidéo, qui en 2003 a généré plus de ventes à l'échelle mondiale (plus de 25 milliards \$US) que l'industrie du cinéma (20 milliards \$US).

Selon la revue américaine *Wired*, Montréal se classe parmi les quatre endroits les plus intéressants au monde où se développent les jeux interactifs. Elle accueille une quarantaine d'entreprises, dont des locomotives comme A2M, Electronic Arts, Jamdat Mobile (Canada) ULC, Microïds et Ubisoft appuyées par des concepteurs de logiciels d'animation et d'effets spéciaux, tels Discreet, Kaydara (récemment acquise par Alias), Quazal ou Softimage².

Le potentiel de développement du créneau du jeu vidéo et celui de la région de Montréal dans ce créneau sont donc excellents. Mais, certains facteurs sont susceptibles de freiner l'essor montréalais. Tout d'abord, même si Montréal dispose d'une structure de formation diversifiée et de qualité qui répond en bonne partie aux besoins des entreprises de notre secteur, elle n'a plus la capacité de former un nombre suffisant de diplômés pour répondre à la demande croissante des entreprises locales. Celles-ci se voient donc obliger d'aller recruter leur personnel au Canada ou à l'extérieur du pays. L'industrie exprime également des besoins pour une formation de plus haut niveau. Ainsi, bien qu'un programme de baccalauréat en imagerie et médias numériques soit offert depuis peu à l'Université de Sherbrooke, il n'existe toujours pas à Montréal de programme universitaire consacré au jeu vidéo. L'industrie travaille déjà avec le gouvernement pour améliorer cette situation.

Malgré la croissance que cette industrie connaît au plan mondial, la majorité des entreprises québécoises restent fragiles sur le plan financier. Les succès sont difficiles à prévoir et les coûts de production ne cessent d'augmenter. Nos entreprises ne sont donc pas en mesure de prendre de gros risques et les éditeurs ont tendance à ne faire affaire qu'avec les plus gros studios ou d'en acquérir pour intégrer la fonction développement au sein même de leur entreprise. Enfin, le capital de risque est rare et il est particulièrement difficile d'en trouver aux étapes cruciales du pré-développement et du développement. À notre avis, il importe d'améliorer cette situation afin d'assurer la pérennité des entreprises québécoises.

Pour ce qui est du créneau de l'information culturelle interactive, qui regroupe autant l'information périssable (nouvelles, renseignements pratiques, services publics) que l'information de référence (biographie d'artiste, documentaire sur une œuvre), il ne fait pas vraiment l'objet d'une activité industrielle propre car tous les grands acteurs de l'information, présents sur le Net par le biais de portails, y participent. Néanmoins, ce secteur contribue à la présence québécoise et francophone sur le Net; il présente un certain potentiel d'exportation, dans la mesure où il se montrera capable de créer et de produire des contenus de référence de grande qualité et d'intérêt qui déborde nos frontières.

² *Les Affaires*, dossier Industrie du jeu vidéo, 6 novembre 2004

Dans le créneau de la création culturelle, le portrait est différent. Des artistes et chercheurs montréalais produisent, sur une base encore artisanale, des œuvres ou des projets qui utilisent les technologies numériques interactives, notamment au sein de la *Société des Arts Technologiques (SAT)* ou avec l'aide de la *Fondation Daniel-Langlois*, ou bien dans le cadre de l'Institut de recherche et création en arts et technologies médiatiques Hexagram, issu d'un partenariat entre l'Université Concordia, l'UQAM et le Cirque du Soleil.

Ces deux derniers créneaux pourraient connaître un certain développement, si l'on parvenait à :

- élargir leurs débouchés auprès des clientèles muséales et institutionnelles et des grands réseaux médiatiques à vocation culturelle, à l'échelle internationale,
- et à orienter la création et la production locales en fonction de la demande exprimée par cette clientèle élargie.

Selon Alliance numériQC, un élément déterminant de l'avenir de ces deux créneaux serait un engagement accru des grands médias québécois qui sont au cœur de la convergence technologique et disposent d'expertises et de ressources financières pour favoriser leur essor. À ce propos, en octobre dernier, Alliance numériQC, dans un mémoire déposé au comité d'étude sur Télé-Québec, a recommandé d'accentuer de façon décisive le rôle de Télé-Québec en production et en diffusion de contenus numériques interactifs.

4. Nos attentes

Quelles sont les attentes d'Alliance numériQC et de l'industrie montréalaise des contenus numériques interactifs vis-à-vis la Politique de développement culturel de la Ville de Montréal ?

D'abord, la reconnaissance de l'existence d'une industrie culturelle au sein du secteur du multimédia, elle-même comprise dans la «grappe industrielle» des technologies de l'information.

Puis, que le secteur des contenus numériques fasse l'objet d'enquêtes et d'analyses statistiques spécifiques, demande formulée également dans le cadre de la consultation de la Ville de Montréal sur son document *Stratégie et plan d'action en développement économique*.

De plus, nous souhaitons que la Ville considère cette industrie comme une industrie culturelle à part entière et lui permette de bénéficier, au même titre que les autres industries culturelles, de toute mesure financière, fiscale, réglementaire ou autre qu'elle serait susceptible d'adopter.

Ensuite, nous croyons que la Ville de Montréal devrait utiliser tous les moyens à sa disposition pour promouvoir et faire rayonner l'expertise montréalaise en création et production numériques, notamment dans le créneau du jeu vidéo ainsi que dans celui de la conception et la production de logiciels d'aide à la création (effets spéciaux, animation 2D-3D).

Finalement, une dernière façon pour la Ville de Montréal d'appuyer cette industrie serait de privilégier, dans le domaine des contenus numériques, une politique d'achat montréalaise. Nos entreprises offrent sur place toute l'expertise conseil, toutes les ressources créatrices et tous les produits susceptibles d'intéresser la Ville de Montréal en tant qu'utilisateur modèle de contenus numériques interactifs.

Alliance numériQC espère avoir démontré, dans cette courte présentation, le caractère stratégique de l'industrie des contenus numériques à l'échelle montréalaise et sur la scène québécoise mais également au plan international. Alliance numériQC, à titre d'organisme représentatif de ce secteur, offre aux les autorités municipales sa collaboration afin que Montréal devienne un chef de file dans le contenu numérique.

Je vous remercie.

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Suzanne Guèvremont', written in a cursive style.

Suzanne Guèvremont
Présidente du conseil d'administration