

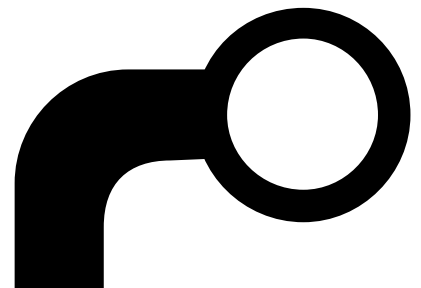
## **Mémoire d'Alliance numériQC**

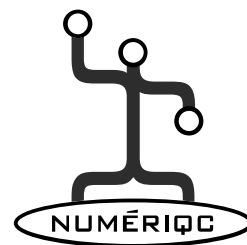
**à l'occasion de la consultation publique  
de la ministre d'État à la Culture et aux Communications  
sur la Politique québécoise  
du cinéma et de la production audiovisuelle**

Alliance numériQC  
Médiasphère Bell  
335, boul. de Maisonneuve Est  
Bureau 300  
Montréal (Québec)  
H2X 1K1

Tél. : 514 848 71 77  
Fax : 514 848 71 33  
alliance@numeriqc.ca  
www.numeriqc.ca

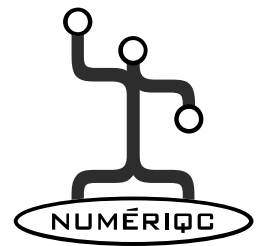
Le 15 août 2002





## TABLE DES MATIÈRES

1. Alliance numérique, sa mission, sa vision .....	3
2. Pourquoi Alliance numérique intervient-elle dans ce processus de consultation sur le cinéma et la production audiovisuelle? .....	4
3. Les commentaires d'Alliance numérique, par objectif.....	8
• Objectif 1 .....	8
• Objectif 2 .....	9
• Objectif 5 .....	11
• Objectif 6 .....	14
• Objectif 9 .....	15
• Objectif 10 .....	17
• Objectif 12 .....	18
• Objectif 13 .....	19
4. Conclusion.....	20



## 1. Alliance numériQC, sa mission, sa vision

D'abord, quelques mots pour nous présenter.

Alliance numériQC - Réseau de l'industrie numérique du Québec – a pour mission de **soutenir et d'accélérer la croissance et la compétitivité de son industrie dans le respect de tous ses intervenants.**

De plus, elle a comme vision de faire du Québec un centre d'excellence mondial reconnu en création, en production et en diffusion du domaine numérique.

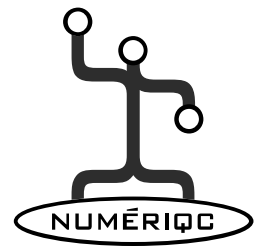
Son action est notamment centrée sur les PME, avec une programmation concrète axée sur :

- **le développement des affaires;**
- **le développement des connaissances et des compétences;**
- **la promotion de politiques et de mesures de soutien pour l'industrie.**

**Issue du regroupement de trois organismes** (le Consortium multimédia CESAM, l'Association des producteurs en multimédia du Québec (APMQ) et le Forum des inforoutes et du multimédia (FIM)), Alliance numériQC est **représentative de la chaîne québécoise du multimédia.** Elle regroupe deux types de membres :

- auteurs et créateurs, producteurs, diffuseurs télé et Internet, et distributeurs, qui **forment le cœur de l'industrie;**
- institutions d'enseignement et de formation, investisseurs publics et privés, et fournisseurs de matériel et de services, qui les soutiennent.

Alors que ces derniers représentent généralement de grandes entreprises, les premiers sont souvent regroupés au sein d'entreprises de moins de 10 employés, disposant de ressources limitées et faisant, pour plusieurs, appel à des travailleurs autonomes. D'où **la nécessité de soutenir en tout premier lieu les auteurs, créateurs, producteurs et diffuseurs.**



Alliance numériQC estime en effet que l'industrie québécoise des contenus numérisés et du multimédia, encore toute jeune, a besoin de mesures de soutien au financement, à la commercialisation, à la distribution, à la formation de la main-d'œuvre, à la protection de la propriété intellectuelle et au **développement des contenus** québécois francophones.

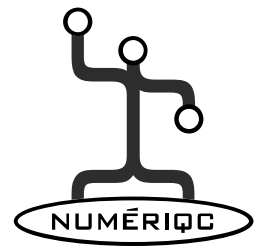
En effet, alors que la mondialisation des marchés et la convergence des divers modes de communication s'accélèrent, Alliance numériQC estime qu'il est plus que jamais crucial de **favoriser le développement de contenus québécois francophones originaux et de qualité** afin que :

- **le marché québécois continue à bénéficier d'une production culturelle qui réponde à ses besoins** et reflète son identité;
- **l'industrie québécoise des contenus numérisés et du multimédia se développe pleinement** pour faire reconnaître, non seulement son inventivité technique et son originalité conceptuelle, mais aussi sa créativité culturelle sur les marchés internationaux.

## **2. Pourquoi Alliance numériQC intervient-elle dans ce processus de consultation sur le cinéma et la production audiovisuelle?**

Alliance numériQC est concernée par l'évolution du cinéma et de la production audio-visuelle au Québec parce que, fondamentalement, **le secteur des contenus numériques interactifs, qu'elle représente, s'apparente aux autres industries de contenus culturels que sont le cinéma et l'audiovisuel.**

À cet égard, il importe de souligner où en est rendue la jeune industrie des contenus numériques interactifs.

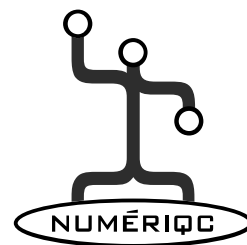


Le Conseil d'administration d'Alliance numériQC a récemment adopté les éléments d'une stratégie de développement de l'industrie fondée sur les principes suivants :

- le multimédia est **une industrie où les contenus** (éducatifs, informatifs, ludiques, culturels, publicitaires et autres) occupent une place prépondérante;
- le multimédia suppose de **nouvelles façons de produire les contenus** (numériques), **de nouvelles façons de les diffuser et d'y accéder** (par ordinateur, Internet ou le sans fil) **et de nouvelles façons de les assimiler** (sur un mode interactif);
- la réalisation des potentiels propres aux contenus numériques interactifs dépend en grande partie de la **qualité** de ces contenus, de leur **originalité**, de la **créativité** qu'ils expriment, de la **plus-value informative et culturelle** qu'ils procurent;
- l'industrie du multimédia, bien qu'émergente et reposant sur une forte infrastructure technologique d'informatique et de télécommunication, est aussi une **industrie culturelle à part entière**, comme le reconnaît notamment l'UNESCO; cependant, elle doit encore être reconnue comme telle par les pouvoirs publics qui la soutiennent.

Par ailleurs, la parenté qui lie notre très jeune industrie avec le cinéma, plus que centenaire, et la télévision, plus que cinquantenaire, s'exprime sous différents aspects :

- si certaines techniques et certains modes de production nous distinguent, **la «matière première» sur laquelle nous travaillons demeure la même** : du texte, des images fixes ou animées, du son et de la musique;
- que ce soit en cinéma, en télévision, en publicité ou en multimédia, **les artistes, artisans, créateurs et techniciens sont souvent les mêmes**;



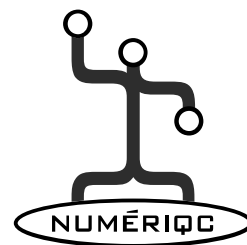
- les **chaînes de production** sont assez semblables : idée, scénarisation, production, promotion, mise en marché, distribution, diffusion, exportation;
- nous connaissons plusieurs **problématiques communes** : le besoin de soutien à la production de contenus originaux, la contribution à l'identité culturelle québécoise, la nécessité de s'adapter à une technologie en évolution rapide, les besoins de formation de haut niveau pour notre main-d'œuvre, le besoin de soutien à la mise en marché et à l'exportation, la sensibilisation des publics, notamment à l'échelle québécoise,...;
- enfin, la **convergence technologique**, qui passe notamment par Internet et par la télévision interactive (quelle que soit la forme que celle-ci prendra), va faire en sorte qu'à plus ou moins long terme, les contenus cinématographiques, télévisuels et multimédias interactifs seront tous numériques et passeront vraisemblablement, en grande partie, par les mêmes canaux de diffusion.

L'ensemble de ces facteurs de convergence crée plus de complémentarité, voire plus de solidarité que de concurrence entre les intervenants, des contenus numériques interactifs, et le cinéma et la production audiovisuelle.

À l'Alliance numériQC, nous croyons que ce qui peut aider aujourd'hui le cinéma et l'audiovisuel, pourra tout aussi bien aider demain notre propre secteur industriel, si le ministère de la Culture et des Communications lui applique la même approche.

En effet, nous souscrivons sans réserve aux principes généraux définis par le ministère dans son document de consultation :

- une politique centrée sur la promotion de l'identité culturelle québécoise;



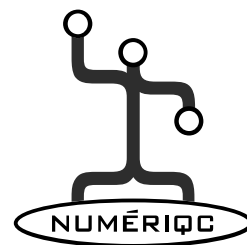
- une politique qui défend l'importance de la création;
- une politique qui place le public au cœur de ses préoccupations;
- une politique qui encourage la consolidation et le rayonnement de l'industrie.

Et si la présente consultation peut notamment mener à une révision de la politique, qui améliore à la fois :

- le soutien à la création;
- le soutien à la production de contenus francophones;
- le soutien à la promotion, au rayonnement et à l'exportation;
- la sensibilisation des publics;
- la formation de notre main-d'œuvre;
- l'intégration des contenus «traditionnels» et «nouveaux médias»;
- le développement économique et la structuration de l'industrie;
- la connaissance et le suivi de l'évolution du secteur;

comme le visent nommément les objectifs de cette consultation, nous ne pouvons qu'être d'accord et approuver, en souhaitant que, bientôt, nous-mêmes ayons droit au même traitement.

Cela dit, il nous apparaît essentiel de rappeler que, si l'actuelle consultation aborde explicitement certaines questions propres à l'industrie des contenus numériques interactifs (notamment à l'objectif 10), **il ne s'agit cependant pas d'une consultation conçue pour couvrir**



**l'ensemble des problématiques et des enjeux propres à notre secteur en émergence.**

Aussi, nous réitérons notre appel à la Ministre d'État à la Culture et aux Communications d'examiner avec nous, **dans la foulée et dans l'esprit de ce qui se fait aujourd'hui en cinéma et en audiovisuel**, quelles pourraient être les modalités d'une consultation propre à notre secteur, qui pourrait mener à l'adoption d'une véritable **Politique québécoise des contenus numériques interactifs**.

### **3. Les commentaires d'Alliance numériQC, par objectif**

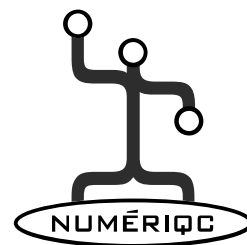
À l'**objectif 1** du document de consultation (*Favoriser la qualité des productions cinématographiques et audiovisuelles en misant davantage sur la scénarisation, la recherche et la création*), le ministère demande si, à l'étape de la scénarisation, les programmes d'aide publique devraient appuyer en priorité les créateurs ou les entreprises.

À ce chapitre, Alliance numériQC tient tout d'abord à affirmer qu'elle appuie le principe d'accroître l'aide à la recherche, à l'écriture et au développement, parce qu'elle est convaincue de la nécessité de produire des scénarios de qualité pour, sinon faire concurrence, du moins offrir au public une alternative de choix aux «blockbusters» et séries américaines à gros budget.

En effet, c'est en réalisant des productions de qualité que nous pourrions éventuellement connaître des succès capables de créer un intérêt pour la production d'ici et ainsi avoir un effet d'entraînement.

Cependant, il existe des difficultés à cette étape, d'une part parce que la création et la scénarisation sont coûteuses et ne donnent pas toujours lieu à une production et, d'autre part, parce que les scénaristes issus des médias traditionnels ne sont pas habitués à tenir compte des coûts de production propres au multimédia.

Comment orienter l'aide à cette étape? Une chose est sûre : il faut que les bailleurs de fonds s'assurent que l'aide destinée à la création



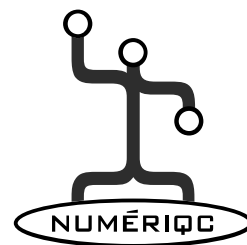
originale va bien à la création originale, et n'est pas détournée à d'autres fins en cours de route, comme cela s'est produit dans un cas récent et tristement célèbre. Par ailleurs, il faut faire en sorte que l'aide à la création ait le plus de chances possibles de contribuer à des productions. Aussi est-il important qu'elle aille à des projets soutenus par des entreprises de production. Si l'on tient compte de ces deux paramètres, on peut imaginer :

- en premier lieu, une aide directe aux créateurs et recherchistes, dans la mesure où ceux-ci ont déjà établi des contacts avec une firme de production;
- en second lieu, une aide à des firmes de production, sous forme d'incitatifs fiscaux ou financiers à l'achat de concepts, de recherches et de scénarios originaux;
- et, en troisième lieu, une aide à des firmes de production, sous forme d'incitatifs fiscaux ou financiers à l'embauche de scénaristes ou d'idéateurs, dans le cadre de projets précis.

Et, dans chacun de ces cas, un contrôle de la conformité de l'usage des fonds publics demeure essentiel.

À l'**objectif 2** du document de consultation (*Faciliter la production de longs métrages en langue française*), Alliance numériQC est sensible à cette préoccupation, notamment parce que la question de la présence du français se pose, non seulement sur nos écrans de cinéma et dans la multiplicité des canaux auxquels donnent accès nos écrans de télévision, mais également sur le Web.

D'après l'ESG (Enquête sociale générale 2000 de Statistique Canada), les jeunes francophones se disent moins satisfaits que les jeunes anglophones du contenu auquel ils ont accès dans leur langue maternelle. Ainsi, pratiquement tous les jeunes internautes anglophones estiment qu'il y a suffisamment de contenu de langue anglaise, alors que **seulement 59 % des internautes francophones considèrent qu'il y a suffisamment de contenu affiché en français**. Une



étude du Centre francophone de recherche en informatisation des organisations (CEFRIO) indique également que les répondants québécois dont la langue maternelle est le français avaient en 2000 une propension plus faible (38 %) à utiliser Internet que les non-francophones (49 %).

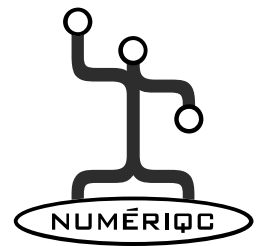
Ces dernières années, Internet a gagné beaucoup de terrain en Europe et en Asie, tant et si bien qu'on estime que le réseau comptera un milliard d'utilisateurs en 2005, dont 700 millions hors de l'Amérique du Nord. Ce déploiement accéléré d'Internet à l'échelle planétaire aura pour effet d'amener une plus grande diversité linguistique des utilisateurs et des contenus. **Actuellement, près de la moitié des internautes sont de langue maternelle anglaise mais cette proportion ne peut que diminuer désormais.** Diverses études font état de la progression de la diversité linguistique sur Internet; elles démontrent également que **le français occupe une proportion d'environ 2 % des contenus disponibles.**

Cette question de la diversité linguistique et culturelle a mobilisé les milieux culturels, mais aussi les pouvoirs publics, notamment ici au Canada et au Québec. À cet égard, nous tenons à souligner l'appui sans réserve apporté par le gouvernement du Québec aux milieux culturels. Encore tout récemment, les ministres Lemieux et Beaudoin rendaient publique une étude juridique analysant les possibilités d'établir un organisme de contrôle du commerce des biens culturels à l'échelle internationale. Un tel organisme s'appuierait sur le droit fondamental des citoyens d'avoir accès à différentes cultures, un droit qui aurait préséance sur celui de commercer librement<sup>1</sup>.

**Cette cause de la diversité culturelle est apparue commune à l'ensemble des secteurs de création, de production et de diffusion culturelles, au Québec comme dans d'autres régions et pays.** En ce sens, elle a eu un effet catalyseur sur la convergence de tous ces secteurs culturels. **L'industrie des contenus numériques interactifs, à titre d'industrie culturelle, entend s'associer à ce vaste mouvement.**

---

<sup>1</sup> Delisle, N., La culture ne doit pas être soumise aux règles du libre-échange, *La Presse*, 24 avril 2002, p. C6.

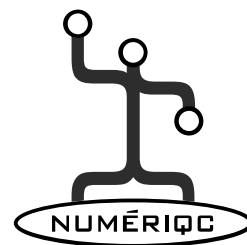


Cela dit, il demeure clair que, dans certains créneaux de production, comme le jeu, nous produisons pour les marchés internationaux, et nous produisons donc non seulement en français et en anglais, mais aussi en mandarin, en japonais, en espagnol et dans un grand nombre d'autres langues parlées par nos clients. Est-ce à dire que ces produits sont moins québécois et n'auraient pas droit au même soutien de la part des pouvoirs publics?

La langue, si importante qu'elle soit dans notre identité culturelle, ne résume pourtant pas cette identité. Un jeu interactif conçu et produit au Québec, même s'il est destiné à être davantage diffusé sur le marché américain ou asiatique que sur le marché local, demeure une création québécoise originale, dans la mesure où le scénario, le dessin, l'animation seront originaux. Dans ce sens, il n'est pas évident pour Alliance numériQC que le soutien à la production doit être *totale*ment assujéti au caractère francophone du produit, qu'il s'agisse d'un produit cinématographique, télévisuel ou multimédia. Nous estimons qu'il faut surtout chercher à soutenir la création et la production d'œuvres originales et de qualité.

Quant à l'idée de mettre les diffuseurs à contribution pour soutenir la production cinématographique et télévisuelle québécoise, nous pensons qu'elle devrait s'étendre à l'ensemble des réseaux de télévision diffusant au Québec, y compris les privés, et qu'elle devrait faire l'objet de négociations avec le ministère de la Culture et des Communications. Nous croyons aussi qu'elle devrait s'étendre au soutien à la production de contenus numériques interactifs.

À l'**objectif 5** du document de consultation (*Accroître la promotion, le rayonnement et l'exportation des œuvres québécoises*), Alliance numériQC souscrit entièrement, en précisant que, traditionnellement, la **commercialisation** (allant de l'élaboration du produit jusqu'à sa mise en marché) reçoit des pouvoirs publics un soutien moindre que la production, comme le confirme le document de consultation. Pourtant, il est logique de penser que, si l'on veut rentabiliser le soutien apporté à la production de contenus, il faut ensuite s'assurer de la diffusion de ces contenus. Or, pour y parvenir, on estime qu'il est nécessaire



d'investir **de trois à cinq fois plus** dans la commercialisation que dans la production.

Est-ce à dire que, pour de petits pays et de petites communautés, qui n'ont pas les moyens financiers des grandes puissances, la commercialisation est un défi impossible à relever? Non! C'est une question de choix et, à titre d'exemple, des pays comme la Corée du sud ont adopté l'orientation économique d'investir de façon conséquente dans la commercialisation de leurs produits industriels.

Dans ce domaine, on peut penser à deux mesures :

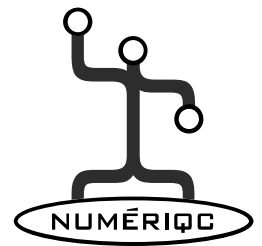
- intégrer un volet commercialisation à la formation supérieure offerte en cinéma, télévision et nouveaux médias;
- accorder aux entreprises de contenus culturels des crédits d'impôts à la commercialisation.

Au chapitre de l'**exportation**, Alliance numériQC a identifié certaines initiatives qu'elle juge propres à soutenir l'industrie du multimédia et qui sembleraient adaptables aux secteurs du cinéma et de la production audiovisuelle :

- le capital de risque;
- la valorisation de la marque («branding»).

En ce qui concerne le capital de risque, Alliance numériQC suggère que l'infrastructure québécoise de capital de risque, privée et parapublique, élargisse son champ d'action pour couvrir davantage le secteur culturel, non seulement au chapitre de la production, mais aussi dans les domaines de la commercialisation des œuvres conçues au Québec, ainsi que du rayonnement et de l'exportation (adaptation sous licence) de savoir-faire développés localement.

En matière de «branding», Alliance numériQC a identifié, à titre d'exemples, les créneaux du jeu interactif, de l'animation et des effets



spéciaux, comme étant ceux qui pourraient bénéficier le plus d'une telle approche.

Comme le précise le document de consultation du ministère, certains créneaux (animation, documentaires, vente de scénarios et de concepts) constituent déjà l'essentiel des exportations québécoises de produits audiovisuels. Peut-être, certains de ces créneaux pourraient-ils donner lieu à une approche concertée de développement d'une image de marque.

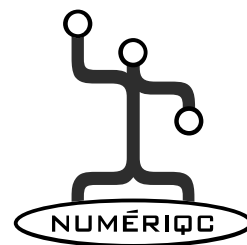
Dans cette perspective, s'il est souhaitable que les secteurs du cinéma et de la télévision poursuivent les activités éminemment profitables de service et de sous-traitance (postproduction, effets spéciaux, animation 2D et 3D,...), dans lesquelles nos artisans et maisons de production remportent de grands succès, il est tout aussi essentiel qu'ils développent des créneaux mettant en valeur la créativité québécoise (vente de concepts et de scénarios originaux).

Enfin, dans le domaine du soutien à l'exportation, Alliance numériQC attend, comme ses homologues des secteurs du cinéma et de l'audiovisuel sans doute, la présentation prochaine (prévue pour octobre 2002) du plan d'action international de la SODEC, qui couvrira, pour l'ensemble des champs de compétence de la SODEC incluant le multimédia, les quatre aspects suivants :

- le rayonnement culturel et promotionnel de la culture québécoise;
- la connaissance des marchés hors Québec par des activités de veille et de monitoring;
- l'importance de la numérisation des contenus (notamment cinématographiques et télévisuels) pour l'exportation;
- et, les relations de la SODEC avec les partenaires gouvernementaux québécois, les gouvernements et les organisations hors Québec<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> Source : Ciné-TV-Multimédia, 2883, vol. 14, no 90, 14 mai 2002, La SODEC présentera en octobre son plan d'action international, annonce Bernard Boucher



À l'**objectif 6** du document de consultation (*Développer l'éducation et la sensibilisation des publics*), Alliance numérique Québec fait valoir que, parmi «les meilleurs outils pour développer les auditoires de demain», il y a les mesures déjà bien amorcées par le gouvernement du Québec, qui visent à équiper les écoles, collèges et universités d'ordinateurs reliés à Internet, et à favoriser l'équipement informatique et le branchement des familles.

La convergence technologique prévisible devrait logiquement nous amener tous à favoriser ce genre de mesures qui élargissent l'accès de la population, et donc de nos clients potentiels, à l'ensemble des contenus numériques, qu'ils soient cinématographiques, télévisuels ou interactifs (éducatifs, ludiques ou autres).

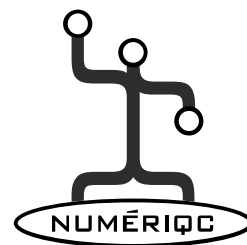
Dans cette perspective, Alliance numérique Québec a déjà présenté au ministère de l'Éducation du Québec un mémoire intitulé : *Priorité aux contenus éducatifs interactifs - Le temps d'agir* (2002), dans lequel elle détaille sa position. Alliance numérique Québec reconnaît notamment la valeur des mesures de soutien adoptées jusqu'à présent, mais constate que la prochaine étape sera cruciale ; celle-ci devra accorder une place prépondérante à l'utilisation des contenus numériques interactifs à des fins de formation et d'apprentissage dans les écoles, ce qui suppose notamment une sensibilisation et un soutien adéquats apportés aux enseignants.

Cette révolution des contenus éducatifs pourrait cependant avoir des effets très positifs, comme l'ont montré plusieurs études, dont une réalisée par des chercheurs des Universités Laval et McGill<sup>3</sup>, à partir de centaines de cas documentés, qui constate notamment que :

- les ressources en ligne accroissent l'intérêt et la motivation des élèves de la classe, ce qui se manifeste par une plus grande diversité dans les buts d'apprentissage, les projets et les résultats;

---

<sup>3</sup> Source : Laferrière, T., Bracewell, R., Breuleux, A., La contribution des ressources et des outils en réseau à l'apprentissage et à l'enseignement dans les classes du primaire et du secondaire



- l'apport des modèles construits par les étudiants (leurs pensées et leurs idées) ainsi que les expérimentations faites avec ces modèles ne sont pas seulement limités aux enfants surdoués : tous les apprenants peuvent avoir de meilleurs résultats scolaires;
- Internet et les projets d'apprentissage élargissent le contenu du curriculum;
- plus les classes sont branchées, plus les situations d'apprentissage deviennent réalistes et authentiques;
- les processus de coopération et de collaboration en classe s'accroissent avec le travail en réseau;
- les éducateurs utilisent l'apprentissage en réseau comme un outil permettant d'enclencher et de s'engager dans la réforme de l'éducation<sup>4</sup>.

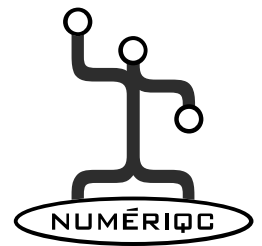
Nous pensons que, si l'on parvient à convaincre le système éducatif d'utiliser les contenus numériques interactifs à des fins pédagogiques, la partie sera d'emblée gagnée pour l'utilisation des contenus cinématographiques et télévisuels numériques.

Nous pensons aussi que les mesures de soutien à l'acquisition d'équipement devraient s'accompagner de la création d'un **portail Internet proposant un catalogue des œuvres cinématographiques, télévisuelles et interactives québécoises** et donnant les conditions d'accès à ces œuvres.

À l'**objectif 9** du document de consultation (*Améliorer la formation des travailleurs de l'industrie*), Alliance numériQC souscrit entièrement. En effet, nous considérons que, alors que la formation technique en informatique et en génie logiciel se développe, il n'en est pas de même dans les métiers de création de contenus (idéation, scénarisation et

---

<sup>4</sup> Source : <http://ntic.org> cité par : <http://thot.cursus.edu/rubrique.asp?no=16768>



écriture de contenus, création d'environnements graphiques, visuels et sonores).

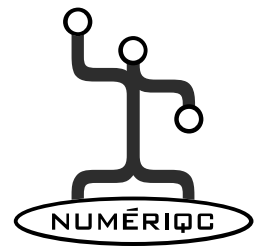
L'importance de la technologie, notamment dans un contexte de formation de grands conglomérats contrôlant journaux, télévision et portail Internet, jumelée à la rapidité de l'évolution technologique (puissance plus grande des ordinateurs personnels, bandes passantes plus rapides et plus larges, miniaturisation accrue, intégration de l'informatique et des communications, développement de nouvelles interfaces entre l'utilisateur et l'ordinateur), semble «hypnotiser» les entreprises et mobiliser l'essentiel de leurs ressources, au détriment de ce qui est pourtant le cœur de leur activité : la création de contenus.

Alliance numériQC propose, pour son secteur - mais une telle mesure s'applique fort bien à l'ensemble de l'industrie de contenus culturels :

- d'inciter, par des mesures fiscales ou financières, les entreprises québécoises à embaucher, dans le cadre de projets précis, du personnel de création, de conception et de scénarisation dûment formé.

Les ministères concernés devraient aussi se concerter pour s'assurer que le système d'éducation public du Québec offre **une formation pratique de haut niveau** (collégial et universitaire), qui pourrait être **largement commune aux artisans et créateurs du multimédia, du cinéma et de la télévision**, ce qui aiderait à établir des seuils de compétence et des standards de qualité.

À titre d'exemple, l'INIS (Institut national de l'image et du son), une entreprise privée accréditée par Emploi-Québec, actuellement «seul centre francophone en Amérique du Nord à offrir une formation professionnelle en scénarisation, en réalisation et en production, tant pour le cinéma que la télévision», intègre les nouveaux médias à son offre de formation. Nous croyons que le système public d'éducation du Québec devrait s'inspirer d'initiatives de ce genre pour élargir l'offre dans ce domaine.



L'**objectif 10** du document de consultation (*Encourager l'utilisation de nouvelles technologies de production*) aborde un domaine de convergence entre le multimédia, le cinéma et la télévision.

Au-delà de la nécessaire numérisation des contenus et de l'adaptation technique qu'elle requerra de la part de l'industrie du cinéma et de la télévision, la question du développement et de «la production de contenus intégrant audiovisuel et nouveaux médias» reste entière.

Pour favoriser cette intégration, les pouvoirs publics devraient commencer par :

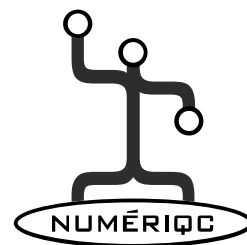
- réévaluer les programmes existants, dont le programme d'Appui à la création et au rayonnement d'un contenu québécois en français sur l'Internet, du FAI, et le Crédit d'impôt pour la production de titres multimédias, géré par Investissement Québec, et les intégrer dans une **politique globale de soutien à la production de contenus numériques**.

Dans le cadre de cette réévaluation, le gouvernement devrait notamment :

- **rétablir un Programme d'aide à la production de titres multimédias** (SODEC, en révision depuis deux ans) afin de favoriser une production multimédia québécoise de qualité en français, et doter ce programme de crédits substantiels sur une base annuelle ou, mieux encore, sur un horizon triennal, comme le fait Téléfilm Canada avec son Fonds des nouveaux médias du Canada (ex-Fonds du multimédia).

Une telle politique globale devrait notamment prévoir :

- **d'affecter une enveloppe budgétaire à la production d'œuvres numériques dans chaque secteur de production culturelle couvert par la SODEC et les autres organismes québécois de soutien à la culture (CALQ, GBQ,...).**



Une telle mesure garantirait l'intégration des contenus traditionnels et des nouveaux médias dans tous les secteurs d'activités culturelles.

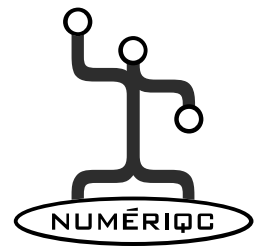
Rien n'interdit que, dans le cadre de tels programmes et d'une telle politique globale, la production de contenus intégrant audiovisuel et nouveaux médias, et donc la collaboration entre les industries du cinéma, de l'audiovisuel et des contenus numériques interactifs, soit soutenue de façon particulière.

Par ailleurs, notre industrie souhaiterait que le ministère de la Culture et des Communications accorde tout son appui à notre industrie lorsque celle-ci exerce des pressions sur le gouvernement fédéral pour qu'il :

- incite les médias traditionnels à investir dans la production multimédia, au moyen de crédits à la production de contenus canadiens, de conditions de licence assorties d'avantages fiscaux, ou d'autres mesures.

En ce qui concerne l'**objectif 12** du document de consultation (*Moderniser le cadre des interventions gouvernementales*), Alliance numériQC est heureuse de constater que l'industrie du cinéma et de l'audiovisuel bénéficie, de la part du ministère de la Culture et des Communications, d'un suivi serré et d'une approche globale. L'industrie des contenus numériques interactifs aspire au même traitement dans la poursuite de la collaboration actuelle.

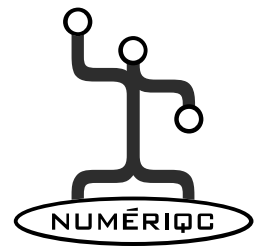
Jusqu'à présent, les grandes mesures gouvernementales à l'appui du multimédia ont été axées principalement sur la création d'emploi. Cette approche gouvernementale, qui considérait le multimédia plutôt comme un secteur moteur de la nouvelle économie, a permis à l'industrie d'accéder à des subventions à la formation, à la production, à la recherche et développement, à la commercialisation et à l'implantation d'entreprises (avantages fiscaux à la Cité multimédia et dans les Centres de développement des technologies de l'information - CDTI). D'autres mesures, comme celles du Programme de branchement des familles, du FAI, doivent aussi être soulignées.



Mais, maintenant que l'industrie des contenus numériques interactifs se reconnaît elle-même comme industrie culturelle à part entière et secteur moteur de la nouvelle culture, **nous souhaitons bénéficier de la même attitude ouverte et globale de la part du ministère de la Culture et des Communications, que celle que nous observons à l'égard des secteurs du cinéma et de l'audiovisuel dans le cadre de cette consultation.**

Nous constatons par ailleurs, à l'**objectif 12**, que le ministère s'interroge sur la pertinence de classer ou non les jeux vidéo. La question nous semble bien pointue; nous ne croyons pas qu'elle relève d'une politique sur le cinéma, mais qu'elle devrait plutôt s'inscrire dans la perspective beaucoup plus large d'une consultation et d'une politique québécoise des contenus numériques interactifs, dont le jeu interactif ne constitue qu'un créneau.

Enfin, en ce qui concerne la question de *la connaissance et du suivi de l'évolution du secteur du cinéma et de la production audio-visuelle*, abordée à l'**objectif 13** du document de consultation, nous sommes bien entendu d'accord avec cette proposition, tout en précisant que nous souhaitons **la voir s'étendre au secteur des contenus numériques interactifs**, à titre d'industrie culturelle à part entière, car nous constatons aussi, de notre côté, la difficulté de disposer de données québécoises fiables et actuelles qui nous permettraient de mieux étayer nos stratégies de développement.



## 4. Conclusion

En conclusion :

- Alliance numériQC appuie l'approche du ministère de la Culture et des Communications à l'égard de l'industrie du cinéma et de la production audiovisuelle, qui semble vouloir soutenir ces industries en ciblant son aide sur la production de contenus originaux et de qualité;
- Alliance numériQC croit que plusieurs des objectifs préconisés par le ministère à l'égard du cinéma et de la production audiovisuelle pourraient l'être, au prix d'adaptations minimales, à l'égard du secteur des contenus numériques interactifs;
- Alliance numériQC estime que, dans la perspective d'une convergence technologique croissante, une plus grande collaboration pourrait être instaurée entre les industries de contenus traditionnels et des nouveaux médias, que ce soit au chapitre de la formation de la main-d'œuvre et de la production, notamment dans le cadre de programmes de soutien, et avec la collaboration du ministère de l'Éducation et des grands diffuseurs locaux et nationaux, entre autres;
- **Alliance numériQC souhaite qu'un processus de consultation et d'encadrement similaire à celui-ci s'applique bientôt à l'industrie des contenus numériques interactifs, pour donner naissance à une véritable Politique québécoise en cette matière.**

Alain Aubut  
Président du Conseil d'administration