
Étude prospective



Les futurs de la créativité numérique





Cette étude est une initiative de Xn Québec, réalisée en collaboration avec la Société des demains. Le projet bénéficie du soutien financier du ministère de l'Économie, de l'Innovation et de l'Énergie, de la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) et de la Ville de Montréal.

Table des matières

2 Introduction

5 Cadre de l'étude

Horizons de temps

Zone géographique

Questions centrales de recherche

Définition du domaine

9 Conditions actuelles

Survol de la structure du domaine

Parties prenantes du domaine

Jalons importants dans l'histoire récente

15 Veille, tendances et signaux

Recherche, classement et analyse de signaux

Moteurs de changement

21 Scénarios

Scénario de base

Scénario catastrophe

Scénario de contrainte

Scénario de transformation

Enjeux et opportunités

27 Scénario souhaitable

Implications de deuxième et de troisième ordre (Futures Wheel)

29 Rétrospective stratégique

30 Conclusion

ANNEXES

Introduction

Xn Québec rassemble les producteur.trice.s d'expériences numériques du Québec. Avec plus de 180 studios membres, l'organisme représente les intérêts de l'industrie auprès des institutions publiques et gouvernementales, provoque des rencontres entre créateur.trice.s et fait rayonner l'excellence de la créativité numérique au Québec et à l'international.

En amont de son exercice de planification stratégique 2024-2026, Xn Québec a souhaité explorer les transformations futures de la créativité numérique susceptibles d'influencer ses trajectoires à moyen et à long terme. En 2021, un portrait des membres de Xn Québec élaboré par le studio stratégique Habo a permis de bien cerner leurs profils, leurs activités et leurs clientèles. L'organisme a souhaité explorer les suites possibles de ces dernières pour anticiper les besoins de ses membres et s'assurer de prendre des décisions plus pérennes grâce à une perspective systémique.

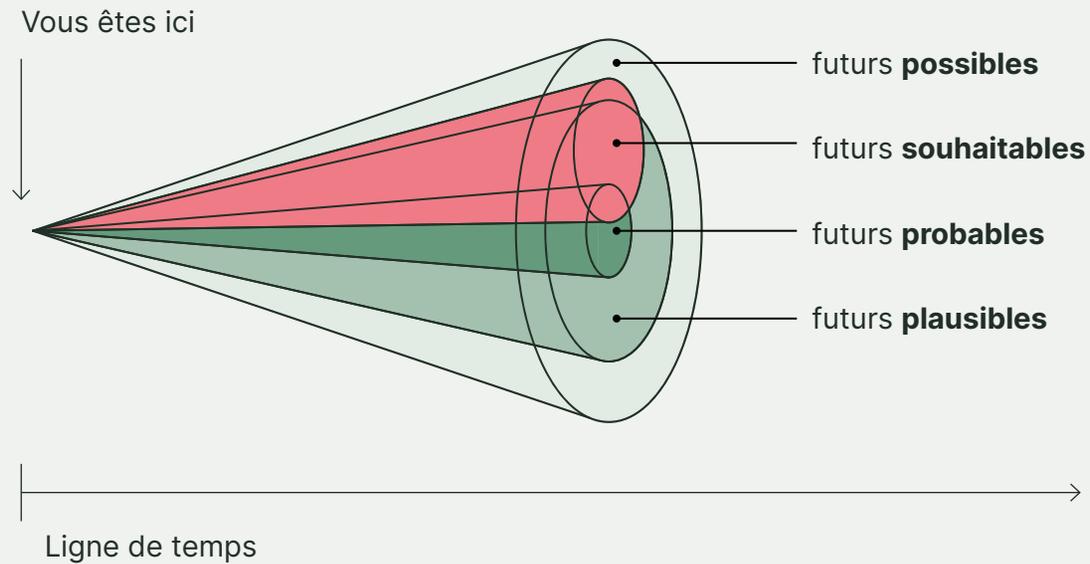
Qu'est-ce que la prospective?

C'est la capacité de penser et de percevoir le futur d'une manière systématique pour se mettre en action et prendre de meilleures décisions dès maintenant.

Selon Amy Webb du Future Today Institute, la prospective ne concerne pas les décisions qui devront être prises dans le futur, mais bien **l'avenir des décisions que nous devons prendre aujourd'hui**.

C'est une discipline née dans la seconde partie du 20^e siècle et qui regroupe une multitude de méthodes pour mieux se préparer à ce qui pourrait survenir. La prospective n'essaie pas de prédire l'avenir. Il s'agit plutôt d'élargir le champ de possibilités pour penser de manière plus créative à ce qui pourrait arriver dans les années à venir.

Le cône des possibilités 1



Référence 1

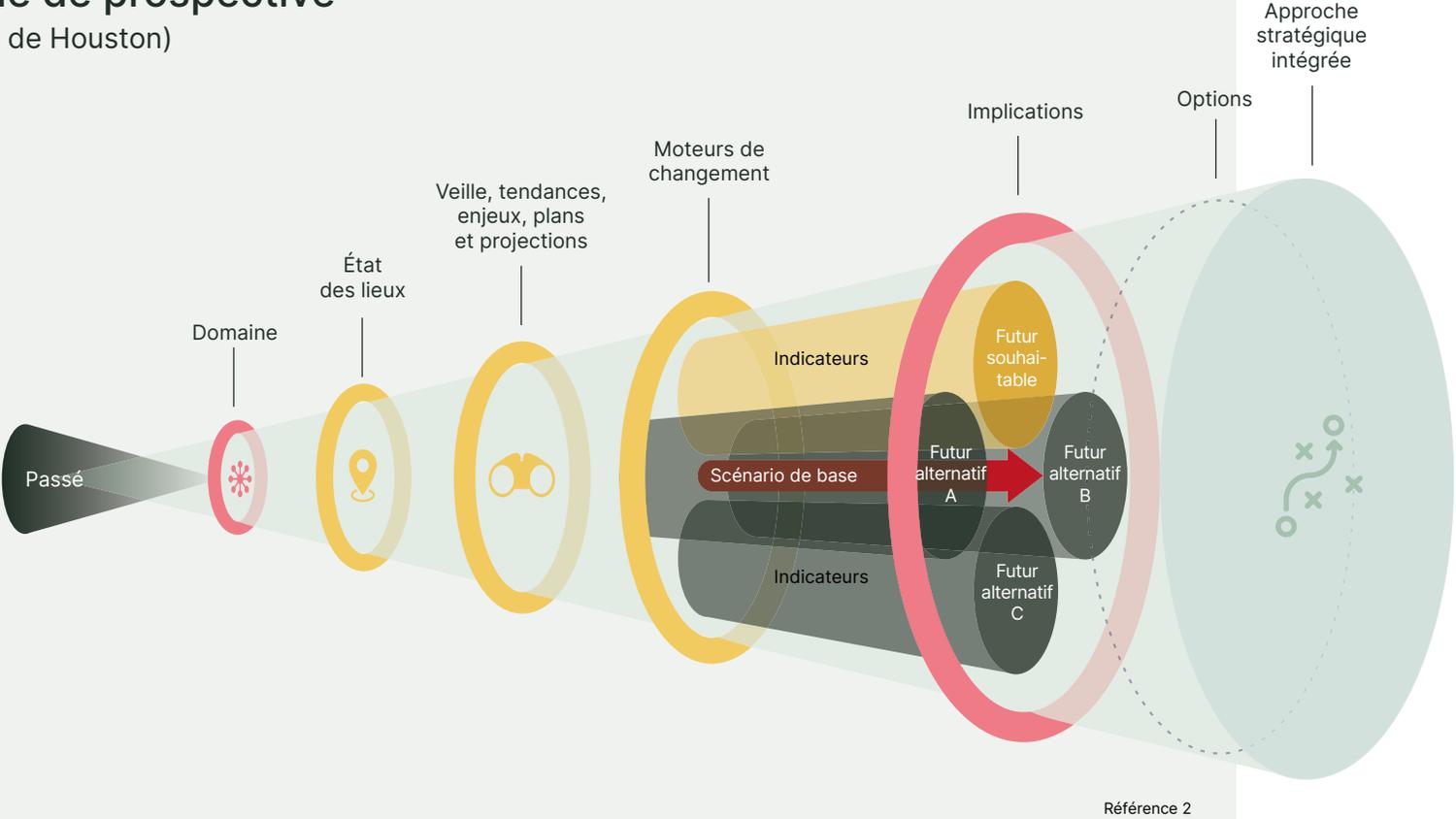
En misant sur l'intelligence collective, la prospective aide à déterminer les contours des futurs souhaitables et à tracer le parcours qui aidera à les concrétiser.

Enfin, la prospective propose une posture, une manière d'envisager l'incertitude. Si le contexte est complexe et incertain, l'occasion est tout indiquée pour explorer des alternatives. Et si les choses étaient différentes?

Méthode utilisée

La présente étude applique la méthodologie Framework Foresight, développée par Andy Hines et Peter C. Bishop à l'Université de Houston. La méthode se concentre sur l'élaboration d'un futur probable et de futurs alternatifs, ainsi que sur leurs implications, dans le but d'élaborer un plan d'action. Elle commence par décrire le domaine, caractériser son état actuel et examiner le passé récent pertinent. Ensuite, elle identifie les forces du changement et les utilise comme base pour développer le scénario de référence et les futurs alternatifs. Finalement, elle explore les implications, enjeux et opportunités de ces futurs plausibles et possibles.

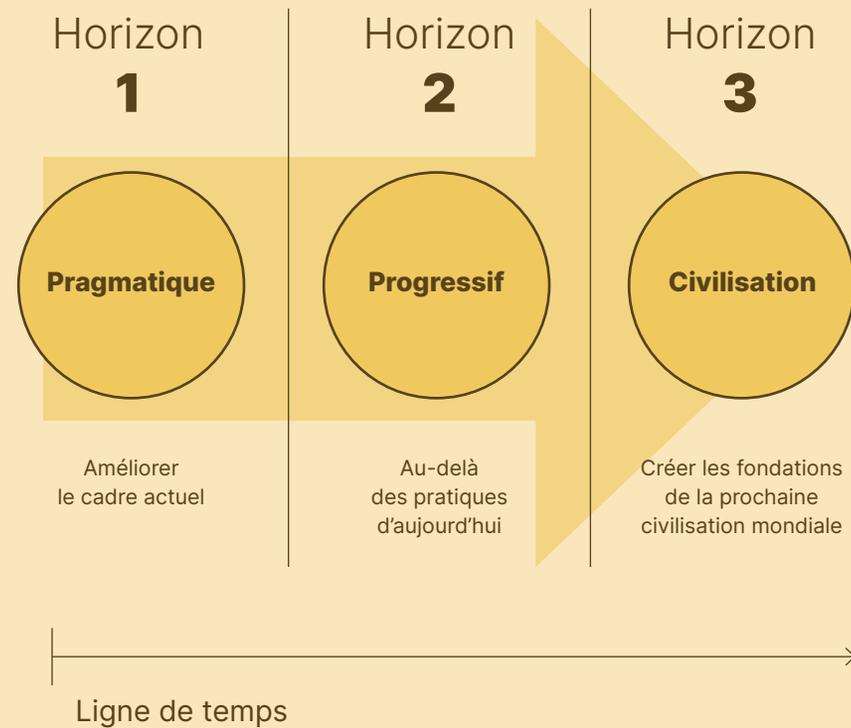
Méthode de prospective (Université de Houston)



Horizons de temps

L'horizon de temps proche (H1) se situe entre 2023 et 2025. L'horizon de temps moyen (H2) se situe entre 2025 et 2033. L'horizon de temps lointain (H3) se situe dans plus de 10 ans. Ces balises aident à déterminer les influences prises en compte. Plus l'horizon est lointain, plus le spectre de changements est important. La présente étude comporte des éléments des trois horizons de temps dans les signaux utilisés dans la recherche, mais s'attardera au H1 dans son scénario de base et au H2 dans ses scénarios alternatifs.

Cadre de l'étude



02

Zone géographique

Cette analyse s'attarde aux signaux venus d'ici et d'ailleurs, en se concentrant sur les influences les plus importantes sur le domaine de la créativité numérique au Québec.

03

Questions centrales de recherche

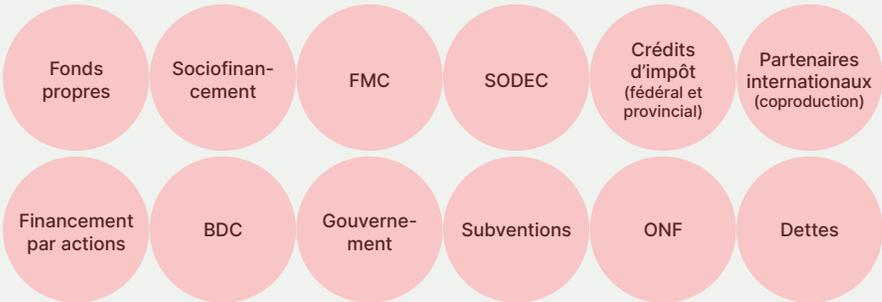
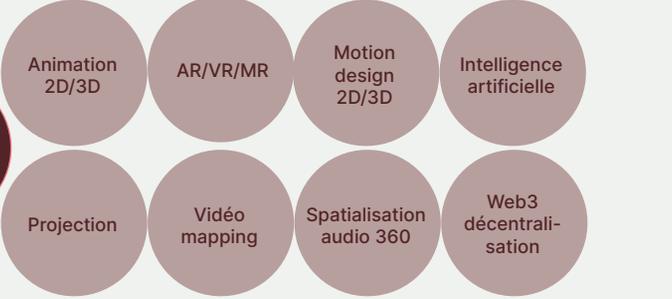
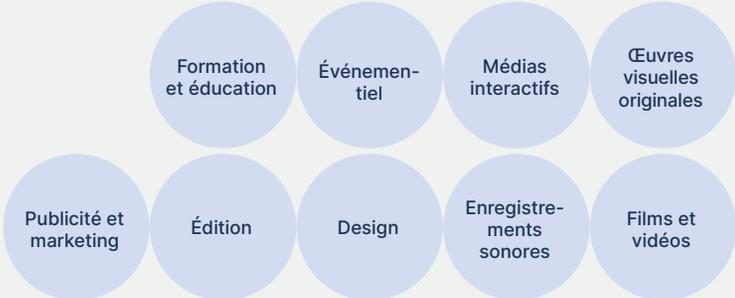
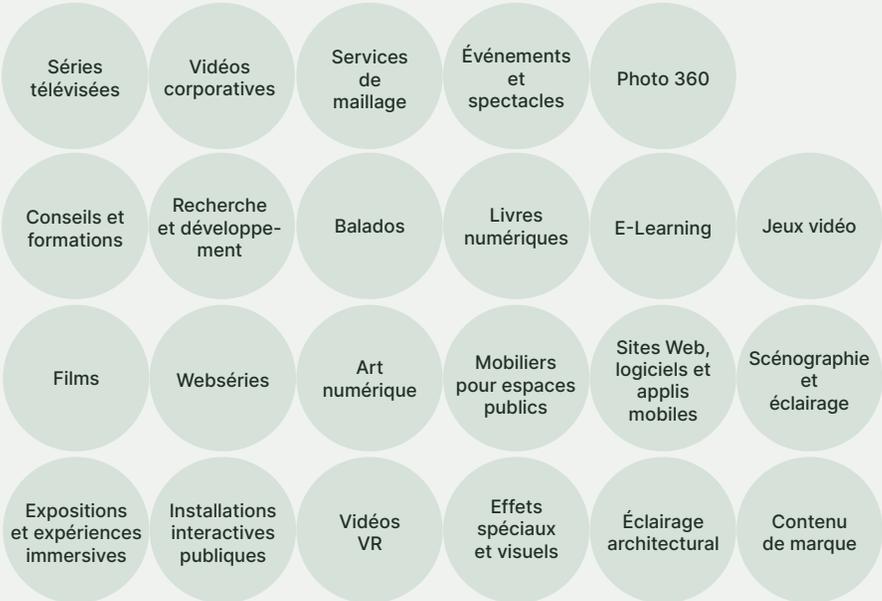
L'objectif de cette analyse est exploratoire et vise à inspirer les membres de Xn et à mobiliser l'industrie autour d'une vision commune. Pour mieux comprendre et anticiper la trajectoire de l'industrie dans un contexte économique, social et technologique complexe et instable, cette étude cherche à dessiner les contours des futurs possibles de la créativité et des expériences numériques pertinentes pour les membres de Xn Québec. Comment ces trajectoires alternatives peuvent-elles influencer les décisions actuelles de l'industrie et, plus précisément, les orientations stratégiques de Xn Québec?

04

Définition du domaine

La définition du domaine d'exploration aide à circonscrire l'objet de l'étude. Il est possible de partir d'une vision très large d'un sujet qui se raffinerait au cours du processus pour se concentrer sur un ou des aspects plus précis. La définition du domaine et la recherche ultérieure, comme l'ensemble de la méthode Framework Foresight, sont itératives. La première carte du domaine est une version exhaustive du domaine des expériences numériques tel que perçu par Xn Québec.

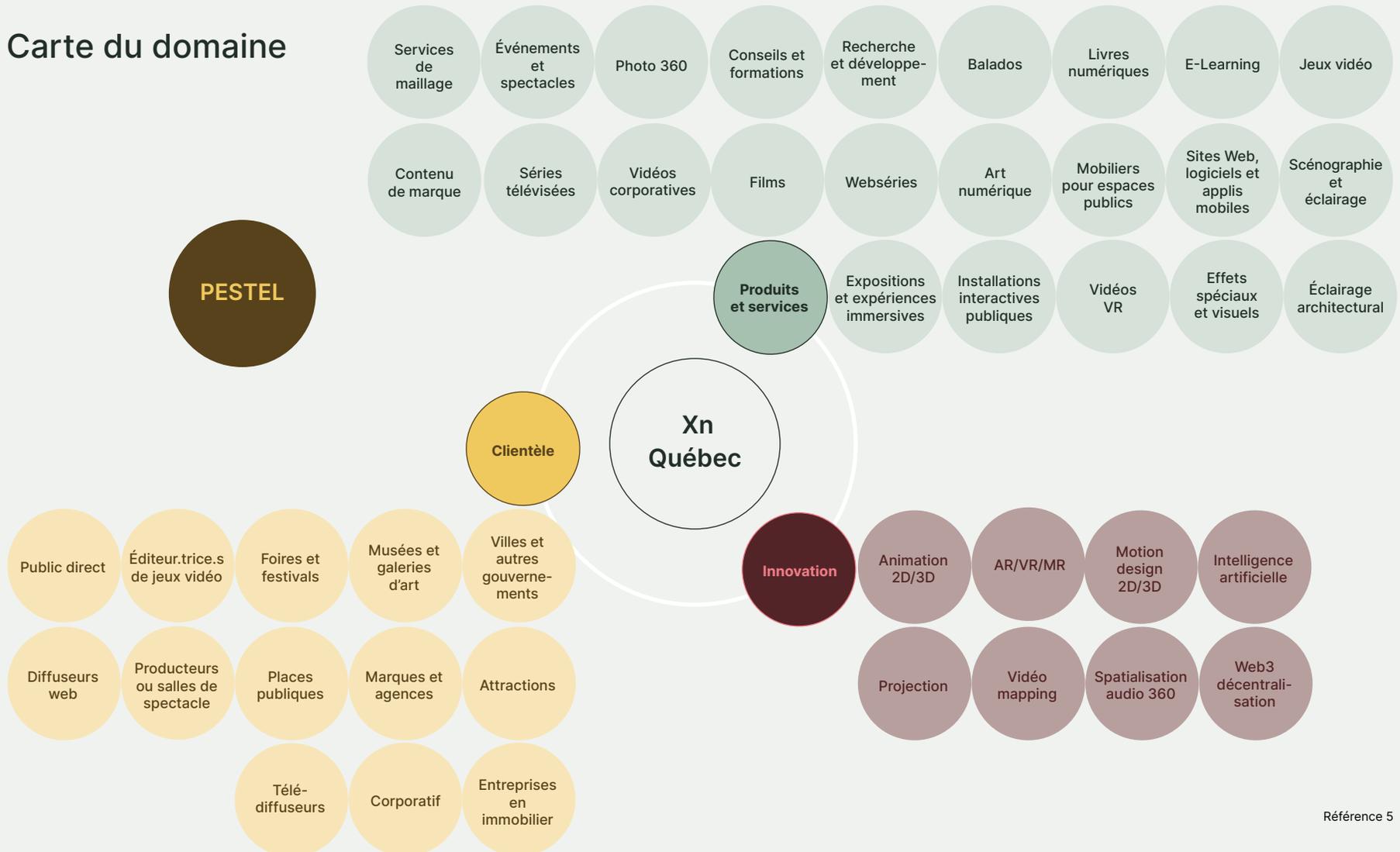
Carte du domaine



Référence 4

La carte du domaine retenue en cours de processus se concentre sur l'exploration des futurs des éléments suivants : les produits et services, l'innovation et les clientèles. Toute l'information liée à ces trois catégories a été colligée dans une classification PESTEL (politique, économique, sociale, technologique, environnementale et légale).

Carte du domaine

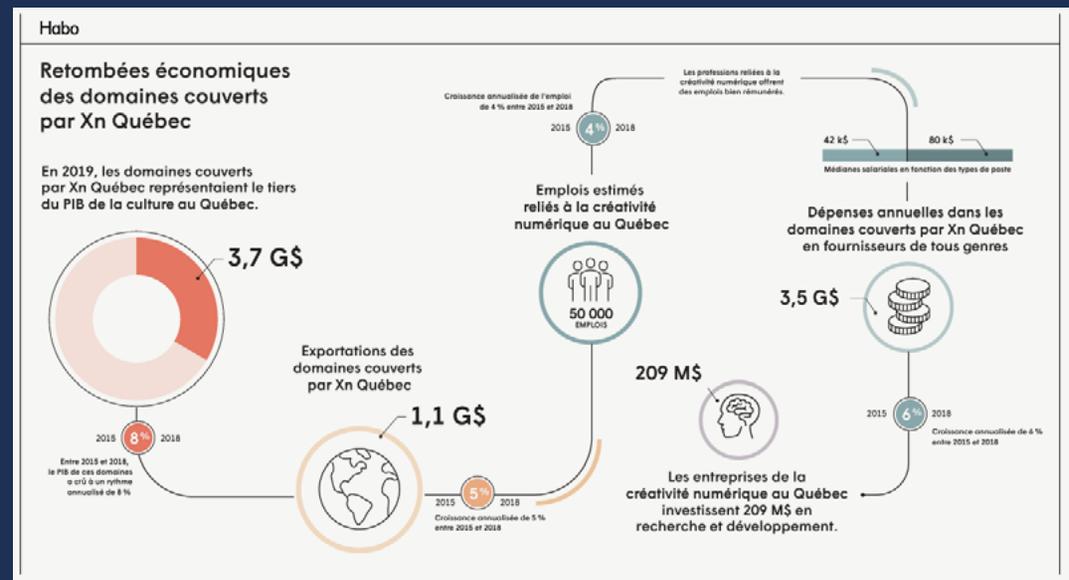


Conditions actuelles

Une étude prospective contient aussi un peu d'histoire. Nous nous intéresserons plus particulièrement aux événements récents qui ont marqué le début de l'ère actuelle. En retraçant le portrait des conditions actuelles du domaine, nous tenterons ainsi d'obtenir une vue d'ensemble de la structure et du fonctionnement actuels de celui-ci. Nous établirons également la liste des principales caractéristiques qui le définissent, tout comme les parties prenantes (individus ou organisations pouvant influencer son avenir).

Survol de la structure du domaine

Voici un portrait global des retombées économiques des domaines couverts par les 155 professionnel.le.s, entrepreneur.e.s du numérique et créateur.trice.s de contenu membres de Xn Québec¹ :

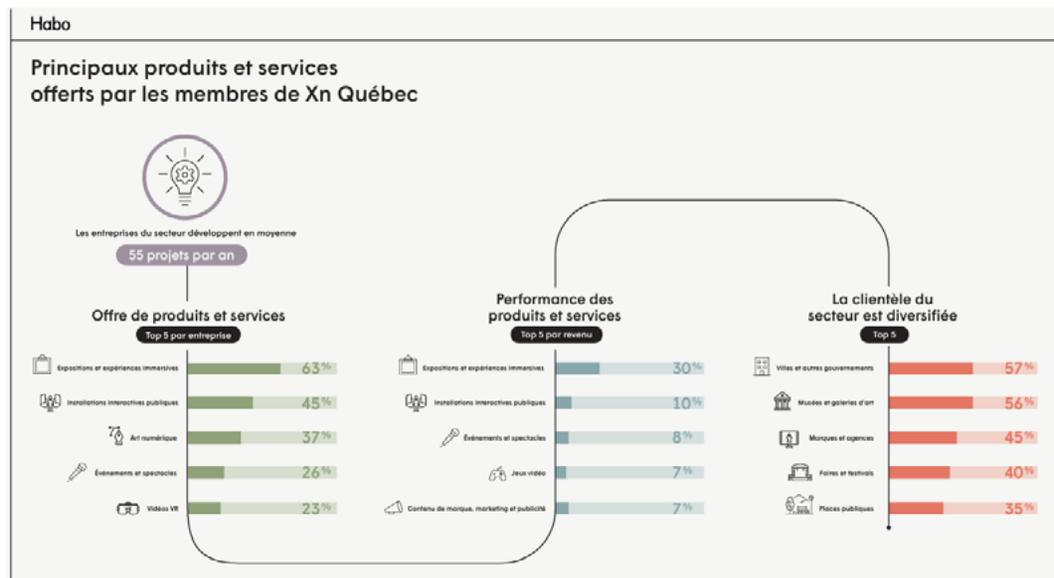


Le nombre d'entreprises reliées à la créativité numérique a crû de 2,8 % en moyenne au Québec entre 2018 et 2020, contre seulement 0,7 % au Canada. En 2020, 2 769 entreprises ont été dénombrées au sein de la créativité numérique au Québec.

» 1 Données tirées du rapport *Portrait de l'industrie et retombées économiques des secteurs*, Habo, avril 2021.

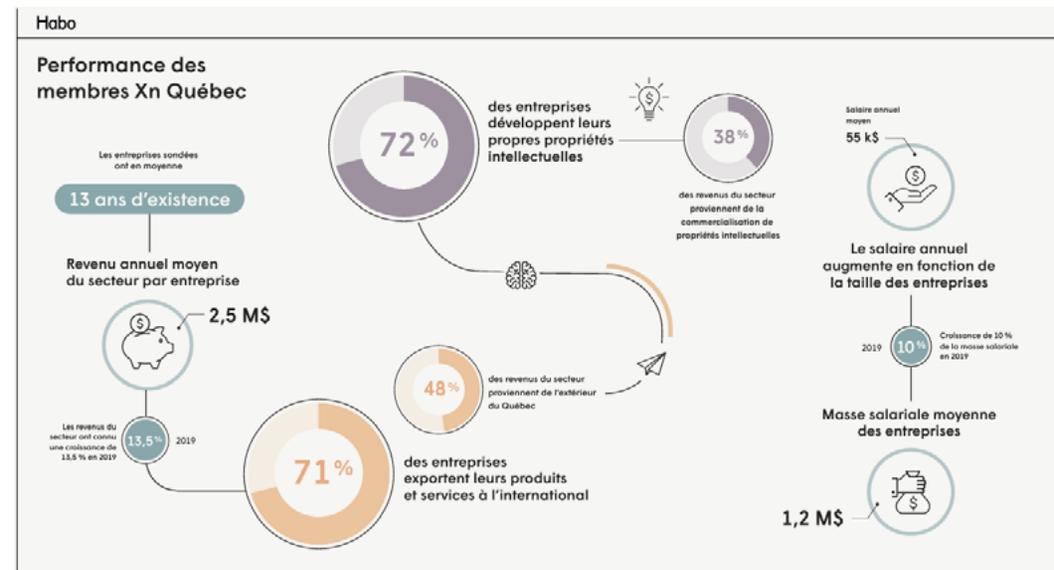
Principaux produits et services offerts par les membres de Xn Québec :

- L'offre du secteur est diversifiée, avec une dominance des expériences immersives et des installations publiques interactives qui sont offertes respectivement par 63 % et 45 % des entreprises.
- La clientèle du secteur est variée. Les villes et les gouvernements arrivent en tête de la clientèle pour 57 % des entreprises, suivis des musées et galeries d'art pour 56 % des entreprises, puis des musées et agences pour 45 %, des foires et festivals pour 40 % et des places publiques pour 35 %.



Performance des membres de Xn Québec

- Les revenus du secteur ont connu une croissance de 13,5 % entre 2018 et 2019. Le revenu annuel moyen du secteur par entreprise se situe autour de 2,5 M\$.
- 71 % des entreprises exportent leurs produits et services à l'international; 48 % des revenus du secteur proviennent de l'extérieur du Québec.
- 72 % des entreprises développent leurs propres propriétés intellectuelles; 38 % des revenus du secteur proviennent de la commercialisation de propriétés intellectuelles.
- Au Québec, les emplois liés à la créativité numérique sont estimés à environ 40 000. La croissance de ces emplois dans les trois dernières années provient surtout des domaines des médias interactifs (+6 %) et des films et vidéos (+8 %).



Parties prenantes du domaine

Les individus et organisations avec leurs valeurs, leurs intérêts et leurs interrelations.

Membres

- 180 membres (2023) répartis dans les catégories suivantes :
Installations interactives – Expériences multimédias – Contenu XR – Scénographie augmentée – Médias numériques (balados).

Produits et services

- Design
- Aménagement (p. ex. : mobilier pour espace public)
- Numérique (p. ex. : sites Web, applications mobiles, logiciels)
- Livres numériques
- Enregistrements sonores
Balados
- Événementiel
Événements et spectacles
Scénographie et éclairage
Éclairage architectural
- Œuvres visuelles numériques originales
Art numérique
Photographie 360

- Films et vidéos
Films
Séries télévisées
Webséries
Vidéos corporatives
Effets spéciaux et visuels
- Formation et éducation
Applications d'apprentissage virtuel
Conseil et formation
Recherche et développement
Services de maillage
- Médias interactifs
Jeux vidéo
Vidéos en réalité virtuelle
Expositions et expériences immersives
Installations interactives publiques
- Publicité et marketing
Contenu de marque
Édition

Innovation

- Animation 2D/3D
- Motion design 2D/3D
- Intelligence artificielle
- Projection
- Mapping vidéo
- Réalité augmentée (AR) et réalité virtuelle (VR)
- Spatialisation audio 360
- Web3 (décentralisation)

Clientèle

- Foires et festivals
- Musées et galeries d'art
- Villes et autres gouvernements
- Marques et agences
- Places publiques
- Télédiffuseurs
- Attractions
- Producteurs ou salles de spectacles
- Diffuseurs Web
- Public direct
- Entreprises en immobilier
- Corporatif
- Éditeur.trice.s de jeux vidéo

Jalons importants dans l'histoire récente

* Voir l'annexe pour l'historique complet.

Année	Xn Québec	Environnement
2018		<p>Les Québécois.es portent au pouvoir la Coalition avenir Québec (CAQ), dirigée par François Legault.</p> <p>Le Canada, les États-Unis et le Mexique parviennent à un nouvel accord de libre-échange. L'Accord Canada-États-Unis-Mexique maintient la clause de l'exemption culturelle, même en matière de commerce électronique.</p>
2019	Publication du rapport <i>Premier profil de l'industrie de la créativité numérique du Québec</i> .	Lancement du réseau d'agents de développement culturel numérique (ADN). Cette initiative favorisera l'embauche d'une quarantaine d'agent.e.s de développement culturel numérique dans plus de 50 organisations culturelles nationales, sectorielles et régionales.

2020

En février, le ministère de la Culture et des Communications du Québec annonce l'ajout de 20 M\$ aux crédits de la SODEC pour les cinq prochaines années afin de stimuler le développement de propriétés intellectuelles et de modèles d'affaires innovants, en plus de bonifier le soutien au rayonnement international des entreprises culturelles québécoises.

Le 10 mars 2020, le gouvernement du Québec, dans le cadre de son budget, octroie à la SODEC un budget historique de 52 M\$ de dollars supplémentaires pour soutenir la culture, tous secteurs confondus.

Plusieurs programmes de soutien temporaires sont mis en place par les différents paliers du gouvernement pour couvrir les dépenses liées aux arrêts de production en raison de la COVID-19.

En juin 2020, la SODEC utilise son budget historique de 2020-2021, bonifié de 52 M\$ de dollars, ainsi que les fonds supplémentaires de 103,2 M\$ de dollars accordés par le gouvernement du Québec pour soutenir la relance économique des entreprises culturelles québécoises à travers les différents programmes d'aide de la SODEC. En outre, par le biais de sa banque d'affaires, la SODEC décide d'augmenter de 50 M\$ de dollars son programme de prêts aux entreprises afin de soutenir temporairement leurs besoins de fonds de roulement liés à la pandémie. Ainsi, ce programme est alors doté d'une enveloppe totale de 100 M\$ de dollars.

Le Bureau de l'écran des Noirs (Black Screen Office) est établi pour agir de manière autonome tout en collaborant avec les décideur.euse.s et les créateur.trice.s de l'industrie audiovisuelle. Son objectif est de promouvoir l'équité et d'éliminer le racisme anti-Noirs au sein des industries de l'écran au Canada.

Année**Xn Québec****Environnement**

2021

Xn Québec obtient un financement de 600 000 \$ de la Ville de Montréal pour la poursuite de ses activités associatives en faveur des producteur.trice.s d'expériences numériques.

2022

Le 2 février, le ministre du Patrimoine canadien introduit un projet de loi sur la diffusion continue en ligne (C-11). Le projet de loi C-11 vise à ce que les grandes entreprises de diffusion en ligne contribuent aux écosystèmes culturels.

2023

La Banque de développement du Canada (BDC) annonce une enveloppe de financement de 30 M\$ en soutien aux moyennes entreprises en pleine croissance des industries créatives et culturelles dans une gamme variée de secteurs clés (les médias et l'audiovisuel, les jeux vidéo, la production de films, l'enregistrement sonore, la radiodiffusion et la télédiffusion).

En mars, Québec annonce dans son budget 10,2 M\$ en 2023-2024 (24,4 M\$ sur 5 ans) pour soutenir les entreprises du secteur de la créativité numérique par la mise en place, notamment, d'une « stratégie pour l'essor de la technocréativité culturelle québécoise » et la bonification du « crédit d'impôt pour la production d'événements ou d'environnements multimédias présentés à l'extérieur du Québec ».

Le Sénat adopte le projet de loi C-11 du gouvernement, la Loi sur la diffusion continue en ligne, qui modifie la politique canadienne de radiodiffusion et accorde de nouveaux pouvoirs à l'organisme de réglementation de la radiodiffusion au pays.

Veille, tendances et signaux

Un signal faible est le signe avant-coureur d'un changement. Il est habituellement étonnant parce qu'il oblige à remettre en question le contexte actuel. Il peut prendre plusieurs formes différentes : articles, publications sur les réseaux sociaux, vidéos, balados, billets de blogue, etc. Les signaux faibles sont faciles à négliger parce qu'ils existent en marge des tendances plus lourdes du moment et qu'ils n'ont, pour le moment, pas de portée significative dans le domaine. Cela dit, l'intérêt de les repérer réside dans l'impact potentiel qu'ils peuvent avoir dans le futur. Si ces phénomènes marginaux devenaient la norme, à quoi ressemblerait l'industrie?

Plus de 150 signaux ont été relevés pour la présente étude, autour des catégories identifiées dans la carte du domaine. En voici un bref échantillon.

Recherche, classement et analyse de signaux

Le commerce électronique et les avatars

Les marques peuvent utiliser Intelligence Artificielle (IA) pour créer des expériences d'achat virtuelles personnalisées, permettant aux consommateurs d'interagir avec des avatars représentant leurs goûts et leurs préférences. Cette approche pourrait révolutionner le commerce électronique traditionnel en rendant l'expérience d'achat plus immersive et engageante pour le public.

Source : Forbes²

L'IA de Meta qui collabore avec les humains

Le modèle Cicero est une IA développée par Meta pour le jeu *Diplomacy*. Grâce au traitement automatique du langage naturel (TALN), elle comprend les interactions des joueurs, anticipe leurs actions et adapte ses stratégies. Cicero pourrait être utilisée dans d'autres domaines nécessitant l'analyse du langage et du comportement humain.

Source : AI Business³

»2 <https://www.forbes.com/sites/cathyhackl/2020/08/09/is-direct-to-avatar-the-next-direct-to-consumer/?sh=707a8686102a>

»3 <https://aibusiness.com/nlp/meta-s-cicero-the-ai-that-plays-diplomacy>

Le musée devient un lieu sans objets

Traditionnellement, les musées exposent de vastes collections d'objets. Cependant, de plus en plus, certains établissements ont peu, voire aucun, artefact physique dans leurs collections. Au lieu de cela, ils cherchent à raconter l'histoire de leur pays, de leur peuple, de leur domaine d'expertise et de leur patrimoine culturel à travers les médias numériques et la narration. Dans le musée du futur, il pourrait ne plus y avoir d'objets du tout, seulement des histoires. Des musées où l'on est guidé dans un voyage de découverte, qui nous inspire et nous engage sans un seul objet.

Source : Blooloop⁴

De la pensée au texte

Des chercheurs ont développé une technologie révolutionnaire qui permet de traduire les pensées en texte de manière non invasive. En utilisant des modèles d'IA avancés, ils et elles ont réussi à décoder les signaux cérébraux pour reconstruire les phrases et les mots pensés. Cette percée ouvre de vastes possibilités dans les domaines de la communication, de l'interaction humain-machine et de la compréhension des processus mentaux.

Source : The Guardian⁵

Le mélange des expériences physiques et virtuelles

Les parcs Disney combinent les expériences virtuelles et physiques pour améliorer le récit et l'expérience du public. Les attractions utilisent des technologies immersives telles que la réalité virtuelle et augmentée pour plonger les visiteurs dans des mondes fantastiques. Cette approche vise à créer des expériences plus engageantes et captivantes pour le public.

Source : Skift⁶

»4 <https://blooloop.com/museum/opinion/reshaping-cultural-institutions/>

»5 <https://www.theguardian.com/technology/2023/may/01/ai-makes-non-invasive-mind-reading-possible-by-turning-thoughts-into-text>

»6 <https://skift.com/2022/09/20/disney-parks-blends-virtual-and-physical-experiences-to-elevate-storytelling/>

Moteurs de changement

Un moteur de changement est un regroupement thématique d'informations qui proviennent de la veille de signaux et de tendances. En rassemblant des tendances et des enjeux actuels, les moteurs de changement caractérisent un mouvement qui façonne le changement dans le domaine désigné, bien qu'ils en dépassent largement les contours. Ce sont de puissants vecteurs de transformation dont l'influence est susceptible d'avoir un impact tangible.

Ces moteurs de changement seront les variables qui serviront à établir des projections dans les archétypes de scénarios. Ils sont également alignés avec la carte des domaines présentée plus haut.

01

Les technologies d'assistance

Il s'agit de la technologie qui prend le rôle d'un assistant créatif pour générer un contenu impossible à obtenir autrement ou avec des méthodes traditionnelles. Ces technologies, accessibles à plus de créateur.trice.s, requièrent peu de formation et viennent compléter la vision et l'impulsion créatrice humaine.

02

La créativité participative

Une démarche créative basée sur la collaboration et l'interaction avec l'utilisateur.trice. Sa réactivité vient influencer le contenu ou déterminer l'évolution du résultat, soit par ses émotions ou ses actions.

03

Le rôle central de l'avatar

La capacité d'exister de multiples façons en ligne ou de jongler avec les représentations virtuelles de soi dans nos interactions numériques.

04

La relation avec les machines

La nature de nos interactions avec les machines change la perception que l'on peut avoir d'elles. Le mode conversationnel de plusieurs agents intelligents pourrait nous pousser à choisir nos outils et activités en fonction de la qualité de la relation synthétique qu'ils nous permettent de développer.

05

Le mélange du physique et du virtuel

Les expériences ne sont pas limitées à une dimension physique ou virtuelle, mais permettent plutôt de créer un continuum entre les deux. La communication entre les deux modes est constante et interreliée.

« Le futur appartient à celles et ceux qui voient les possibilités avant qu'elles ne deviennent évidentes. »

—Theodore Levitt

06

La force des codes du jeu

Les leçons apprises dans les codes du jeu sont reprises dans d'autres contextes. La vitalité et le taux de pénétration du jeu vidéo permettent l'appropriation des outils dans d'autres secteurs et la généralisation des environnements virtuels.

07

L'ère du généraliste

Quand la machine se spécialise, le rôle des humains se généralise. Un recadrage des fonctions et des compétences mise sur l'habileté humaine à avoir une perspective d'ensemble et trouver les points d'ancrage grâce à une pensée globale.

08

Le financement alternatif

Certaines expérimentations dans le financement des œuvres se distinguent des méthodes habituelles et offrent une plus grande variété de sources de financement comme le partage direct de redevances entre créateur.trice.s.

09

Tout devient multisensoriel

Les expériences combinent plusieurs sens au-delà de la vue et du son en ajoutant l'haptique, le goût et l'odorat pour générer un environnement sensoriel immersif.

10

L'enjeu de la confiance

L'incapacité de savoir ce qui est créé par un humain ou une machine génère de l'anxiété. Le besoin d'identifier clairement ce qui est généré artificiellement revient souvent, même si des études indiquent que les utilisateur.trice.s préfèrent parfois un résultat de synthèse.

Matrice d'influence entre moteurs de changement

Il était important de ne pas simplement identifier les moteurs de changement, mais également d'explorer les interactions entre eux. L'analyse croisée permet de dégager les moteurs de changement dont l'influence pourrait avoir une plus grande importance.

		01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	Influence sur les autres variables
Moteurs		Technologies d'assistance	Créativité participative	Rôle central de l'avatar	Mélange physique et virtuel	Relation avec les machines	Codes du jeu	Ère du généraliste	Financement alternatif	Multisensoriel	Enjeu de la confiance	
01	Technologies d'assistance		o	*	**	**	o	**	**	**	-	Forte -
02	Créativité participative	*		**	**	**	o	*	**	*	**	Forte
03	Rôle central de l'avatar	o	**		*	**	*	o	*	*	**	Moyenne
04	Mélange physique et virtuel	*	**	**		**	**	o	*	**	**	Forte +
05	Relation avec les machines	**	**	**	**		o	o	o	**	**	Forte +
06	Codes du jeu	o	**	**	**	**		o	*	**	*	Forte -
07	Ère du généraliste	*	*	o	o	*	o		o	o	-	Faible
08	Financement alternatif	*	**	*	*	o	o	o		o	**	Faible
09	Multisensoriel	*	**	**	**	**	*	o	o		*	Moyenne
10	Enjeu de la confiance	*	**	**	**	**	o	o	*	**		Forte -
Dépendance sur les autres variables		Moyenne	Forte +	Forte	Forte	Forte +	Faible	Faible	Moyenne	Forte -	Forte -	

LÉGENDE

* Renforce

** Renforce beaucoup

o Neutre

- Contredit



Bien que ce croisement de variables ne soit pas exhaustif, il permet de dégager les moteurs de changement qui pourraient avoir une influence accrue sur les autres variables. Nous retenirons principalement les moteurs suivants tout en nous inspirant également des moteurs sur les technologies d'assistance et les codes du jeu :

La créativité participative

Une démarche créative basée sur la collaboration et l'interaction avec l'utilisateur.trice. Sa réactivité vient influencer le contenu ou déterminer l'évolution du résultat, soit par ses émotions ou ses actions.

Le mélange du physique et du virtuel

Les expériences ne sont pas limitées à une dimension physique ou virtuelle, mais permettent plutôt de créer un continuum entre les deux. La communication entre les deux modes est constante et interreliée.

La relation avec les machines

La nature de nos interactions avec les machines change la perception que l'on peut en avoir. Le mode conversationnel de plusieurs agents intelligents pourrait nous pousser à choisir nos outils et activités en fonction de la qualité de la relation synthétique qu'ils nous permettent de développer.

L'enjeu de la confiance

L'incapacité de savoir ce qui a été créé par une personne ou une machine génère de l'anxiété. Le besoin d'identifier clairement ce qui est généré artificiellement revient souvent, même si des études indiquent que les utilisateur.trice.s préfèrent parfois un résultat de synthèse.

Scénarios

Le scénario est au cœur de la prospective, car il incarne les principes centraux de la discipline. Il est important de réfléchir activement et de manière créative à l'avenir, faute de quoi nous risquons d'être mal préparé.e.s à diverses éventualités. Comme l'avenir est par définition inconnu et incertain, cette préparation à plusieurs futurs plausibles et possibles permet d'anticiper d'autres avenues que celle qui fait consensus.

La méthode de scénarisation est celle des quatre archétypes, développée par Jim Dator du programme d'études sur le futur de l'Université d'Hawaii. Dans ce cadre, le sujet est perçu comme un système et quatre types de scénarios permettent de caractériser les possibles mouvements systémiques dans le futur :

Scénario de base

– Extrapolation du présent dans le futur

Le système poursuit sur sa lancée. C'est le futur qui semble le plus officiel, que la plupart considèrent comme la **suite logique** du contexte actuel. Il ne présente pas de surprise majeure et prévoit donc un futur plutôt linéaire.

Scénario catastrophe

Le système implose. Il ne s'agit pas nécessairement de l'apocalypse, mais le **système devient dysfonctionnel**. Dans ce futur, les règles qui ont permis au système précédent de poursuivre ses activités ne tiennent plus. De grandes forces, qu'elles soient sociales, environnementales, économiques, idéologiques ou autres, amènent un effondrement des processus en place.

Scénario de contrainte

C'est un scénario de compromis qui a pour but de **sauver le système en place**. Ce dernier est mis au défi et les solutions visent sa survie. Un nouvel équilibre est donc trouvé entre des forces conflictuelles, ce qui a pour effet de provoquer un résultat fort différent du système actuel.

Scénario de transformation

Ici, le système ne peut pas être sauvé. Les changements sont profonds et s'incarnent dans de **nouvelles règles** qui doivent être inventées. Le bouleversement peut être provoqué par de nouvelles valeurs sociétales, des transformations technologiques, économiques ou politiques. Quoi qu'il en soit, celles-ci exigent un nouveau système et une nouvelle marche à suivre.

Ces scénarios sont des propositions de futurs possibles basées sur les signaux faibles et les moteurs de changement. Ils reprennent des éléments élaborés en co-création avec l'équipe de Xn Québec par l'entremise d'un exercice d'idéation en atelier. Voici les quatre archétypes de scénarios qui gravitent autour des quatre moteurs de changement significatifs, tout en s'inspirant des autres moteurs de changement importants :

Scénario de base

Le système poursuit sur sa lancée. C'est le futur qui semble le plus officiel et que la plupart considèrent comme la **suite logique** du contexte actuel. Il ne présente pas de surprise majeure et prévoit donc un futur plutôt linéaire.

Déclinaison des moteurs de changement :

— La créativité participative

La co-création avec l'utilisateur.trice est au cœur de la démarche créative et l'utilisateur.trice a l'habitude d'influencer la nature des contenus.

— Le mélange du physique et du virtuel

Le réel est à la fois physique et virtuel : nos activités dans la vie physique ont des incidences en ligne et vice versa.

— La qualité de la relation avec les machines

La machine apporte un soutien individuel essentiel d'ordre affectif, émotif, ou encore pour l'organisation de nos vies.

— La confiance ambivalente envers les machines

Les créations des machines doivent être identifiées de manière à les distinguer des créations humaines, mais elles sont considérées comme égales.



Alex ne peut plus imaginer sa vie sans son assistant intelligent, un double numérique qui l'accompagne à chaque instant. Cet avatar virtuel est devenu bien plus qu'un simple outil : il est un compagnon essentiel pour Alex, l'aidant à organiser sa vie, à prendre des décisions et à maintenir un équilibre personnel. Grâce à une connaissance approfondie de ses paramètres, le double numérique d'Alex peut anticiper ses besoins et lui proposer les meilleures options.

La frontière entre le réel et le virtuel est floue, formant un vaste continuum. Les activités dans le monde physique ont des répercussions en ligne, et vice versa. Les interactions avec les avatars sont devenues monnaie courante, offrant à chacun un moyen de s'exprimer et de se connecter avec les autres.

Pour Alex, cela se traduit par des expériences uniques. Par exemple, lorsqu'il joue à un jeu vidéo sur l'écoresponsabilité, ses actions dans le jeu ont un impact direct sur sa consommation d'énergie dans le monde réel. Et lorsqu'il visite un monument historique, il peut ensuite engager une conversation avec une version virtuelle de la personne qui y est associée.

Bien sûr, dans ce contexte de crise climatique, l'accès aux avatars est restreint en période de pointe. Il faut préserver la bande passante pour les autorités et les actes médicaux. Cela dit, on peut obtenir plus d'accès si on démontre notre bon comportement citoyen.

Scénario catastrophe

Le système implose. Il ne s'agit pas nécessairement de l'apocalypse, mais le **système devient dysfonctionnel**. Dans ce futur, les règles qui ont permis au système précédent de poursuivre ses activités ne tiennent plus. De grandes forces, qu'elles soient sociales, environnementales, économiques, idéologiques ou autres, amènent un effondrement des processus en place.

Déclinaison des moteurs de changement :

- **La créativité participative**
Les avancées technologiques détournent les intentions créatives. La créativité humaine est étouffée et l'innovation est réduite.
- **Le mélange du physique et du virtuel**
Le système atteint sa capacité physique et certains n'ont plus accès aux contenus en ligne ou aux avantages du continuum.
- **La qualité de la relation avec les machines**
Les relations simulées humain-machine rendent les humains faciles à manipuler.
- **La confiance ambivalente envers les machines**
Les humains n'ont plus confiance dans le contenu qui n'est pas assisté par la machine.



La planète est plongée dans une crise environnementale dévastatrice et les subventions culturelles se font rares. Corantin se trouve face à un monde troublant. Les relations simulées entre humains et machines ont donné naissance à une nouvelle ère où les individus sont manipulés à leur insu : leurs pensées et leurs actions sont façonnées par des algorithmes insidieux. Les conséquences sont dévastatrices et la vérité semble être une notion lointaine et incertaine.

Corantin, assoiffé de liberté et de vérité, refuse d'accepter ce sombre destin. Il plonge dans les abysses de la contre-culture émergente, où des résistant.e.s luttent contre l'emprise des machines et réclament un retour à l'authenticité humaine. À travers des performances artistiques clandestines, des installations subversives et des actes de désobéissance créative, Corantin sème les graines d'une rébellion culturelle.

Guidé par une insatiable soif de vérité, Corantin déterre des réseaux souterrains où des créateur.trice.s s'unissent pour contester la manipulation algorithmique. Ensemble, ils et elles développent des moyens de communication cryptés, brouillant les signaux des machines et créant des espaces où des contenus libres et non altérés peuvent exister.

Scénario de contrainte

C'est un scénario de compromis qui a pour but de **sauver le système en place**. Ce dernier est mis au défi et les solutions visent sa survie. Un nouvel équilibre est donc trouvé entre des forces conflictuelles, ce qui a pour effet de provoquer un résultat fort différent du système actuel.

Déclinaison des moteurs de changement :

— La créativité participative

Pour circonscrire la surutilisation des machines, des règles de sécurité strictes et des principes éthiques sont mis en place pour les créations humaines, ce qui limite la personnalisation du contenu.

— Le mélange du physique et du virtuel

Les données sont un marché ouvert, mais il existe un quota de données par créateur.trice pour générer de nouvelles œuvres.

— La qualité de la relation avec les machines

Des inégalités surviennent dans la qualité des relations de synthèse. L'accès aux meilleurs encadrements éthiques est réservé aux personnes privilégiées.

— La confiance ambivalente envers les machines

Les utilisateur.trice.s peuvent gérer les permissions visant l'utilisation de leurs données pour préserver leur intimité mentale.



Les créations d'IA autonomes ont bouleversé l'industrie des expériences numériques, mais Ari se distingue en tant que véritable prodige de la création virtuelle. Son art transcende les limites de l'imagination et son avatar devient une icône adorée par les masses. Cependant, derrière cette façade de succès se cache un monde sombre et complexe.

Les inégalités du monde réel se répercutent dans l'écosystème virtuel. Tant dans le monde physique que le monde virtuel, les personnes privilégiées contrôlent les ressources et la créativité, laissant les talents marginaux se débattre dans l'ombre. De plus, les auditoires ne font plus la différence entre les créations humaines et les créations faites par des machines. Certaines études démontrent même qu'ils préfèrent celles des machines, qui sont plus prolifiques et plus personnalisées.

Certains partis politiques cherchent donc à circonscrire l'utilisation excessive des machines créatrices et à réguler les avatars. Ils prennent Ari comme porte-parole et en font le symbole d'une contre-culture numérique. Des règles strictes de sécurité et des principes éthiques sont instaurés pour limiter la surutilisation des machines dans la création de nouveaux contenus.

Scénario transformation

Ici, le système ne peut pas être sauvé. Les changements sont profonds et s'incarnent dans de **nouvelles règles** qui doivent être inventées. Le bouleversement peut être provoqué par de nouvelles valeurs sociétales, des transformations technologiques, économiques ou politiques. Quoi qu'il en soit, celles-ci exigent un nouveau système et une nouvelle marche à suivre.

Déclinaison des moteurs de changement :

- **La créativité participative**
Les humains et les machines fusionnent. Les interfaces cerveau-machine sont de plus en plus répandues, redéfinissant les méthodes de co-création.
- **Le mélange du physique et du virtuel**
Tout ce que nous faisons ou vivons est converti en données pour personnaliser nos expériences numériques. Il n'existe plus d'œuvres communes.
- **La qualité de la relation avec les machines**
Une IA régulatrice surveille les débordements des relations humain-machine en contrôlant les risques de manipulation.
- **La confiance ambivalente envers les machines**
La différence entre le contenu humain ou machine est indiscernable et les gens doivent fournir des preuves lorsqu'ils créent une œuvre majoritairement humaine.



Dans un futur où les frontières entre humains et machines s'estompent, Anouk, un talentueux créateur d'expériences muséales, se trouve au cœur d'une révolution culturelle. Les interfaces cerveau-machine sont désormais monnaie courante, permettant aux individus de fusionner avec la technologie et d'explorer des mondes numériques immersifs.

Toutes les actions et expériences de vie sont converties en données, personnalisant ainsi les expériences numériques de chaque individu. Bien que le consentement soit primordial, la majorité des gens acceptent de partager leurs données pour une expérience sur mesure. Les œuvres communes n'existent plus, chaque expérience étant unique.

Pour obtenir du financement, non seulement les créateur.trice.s humain.e.s doivent rencontrer les critères d'écoresponsabilité, mais ils et elles doivent aussi rencontrer les quotas de contenu humain. Face à la pénurie de matières premières, l'utilisation de la technologie devient un marqueur social. Le gouvernement tente donc de préserver l'accès à la culture en favorisant les expériences dans l'espace public. Anouk explore ainsi de nouvelles façons d'intégrer des expériences in situ, permettant ainsi une plus grande accessibilité aux créations artistiques et culturelles.

Enjeux et opportunités

Futurs	Implications importantes	Implications provocatrices	Enjeux	Opportunités
Scénario de base	Nos vies sont de plus en plus en ligne. Encore plus de contrôle des grandes plateformes?	Perte d'autonomie de l'humain dont tous les systèmes sont automatisés.	Plus le physique intègre le numérique, plus il se prête à la surveillance.	Il existe un marché pour la création d'avatars et de services de personnalisation avec un avantage aux services qui se connectent le mieux par automatisation.
Scénario catastrophe	Le numérique n'est plus une version du monde physique, mais LE domaine qui mène le monde.	Inclusivité : La société se scinde entre les personnes qui passent toujours par le numérique et celles qui le renient (ou même en quatre pour celles qui se voient obligées de se placer d'un côté ou de l'autre).	Il y a moins d'accès ou moins d'aptitude pour le numérique et les citoyen.ne.s du monde physique sont des citoyen.ne.s de seconde zone.	Les plateformes qui développent les meilleures relations de synthèse rapportent plus à leurs créateur.trice.s.
Scénario de contrainte	La mise en place de règles sévères et de quotas ouvre la porte à une surveillance volontaire (des gouvernements) ou de facto (ce n'était pas le but, mais ils en profitent).	Il existe un marché noir pour contourner les règles de sécurité et les quotas.	« <i>Who watches the watchers?</i> » Qui s'assure que les règles sont respectées, mais sans être utilisées abusivement par ceux qui les implémentent?	La mise en place de telles règles pourrait être une opportunité pour des regroupements citoyens (<i>citizen trusts</i> et <i>data commons</i>) qui feraient l'application des règles au lieu des grandes plateformes.
Scénario de transformation	Avec la personnalisation de tous les contenus, le concept de culture commune ou même locale perd son sens.	Certains pays sont plutôt dans le scénario catastrophe et une culture à deux vitesses s'installe : virtuelle et physique.	Il y a un risque de manipulation des données et de prolifération d'œuvres automatisées.	La personnalisation des contenus mène à une plus grande protection des données et à un meilleur encadrement éthique de la création.

- Les implications importantes sont jugées dignes d'attention à court terme.
- Les implications provocatrices sont moins probables, mais pourraient avoir un impact significatif si elles s'avéraient.
- Les enjeux ou opportunités sont liés aux implications de chacun des types de scénarios.

Scénario souhaitable

Les futurs envisagés ci-dessus sont parfois compatibles, parfois éloignés les uns des autres. Ils sont surtout envisageables dans un futur éloigné, compte tenu des signaux et des moteurs de changements retenus. Ils servent à déterminer ce qui paraît intéressant pour la suite de l'organisation, et qui serait à éviter, selon les valeurs mises de l'avant par Xn Québec.

Un scénario souhaitable ne joue pas le même rôle. Il sert à établir une vision du futur à la fois inspirante et stimulante pour les équipes internes et l'industrie plus largement. Ce scénario ne représente pas une prédiction. Il rassemble surtout les éléments des scénarios qui convergent vers cette vision positive et qui peuvent servir d'objectifs à long terme. Le scénario est fait de grands traits de possibilités qui servent de guides pour les actions à court terme, entre autres, dans un exercice de planification stratégique.



Émilie, une talentueuse artiste, repousse les frontières de la créativité humaine grâce à son installation révolutionnaire. Son travail fusionne harmonieusement les interfaces cerveau-machine, créant une expérience immersive sans précédent. L'organisation qui la représente, Xn Québec, reconnaît la technologie comme un outil, mais insiste sur la primauté de la **créativité humaine**.

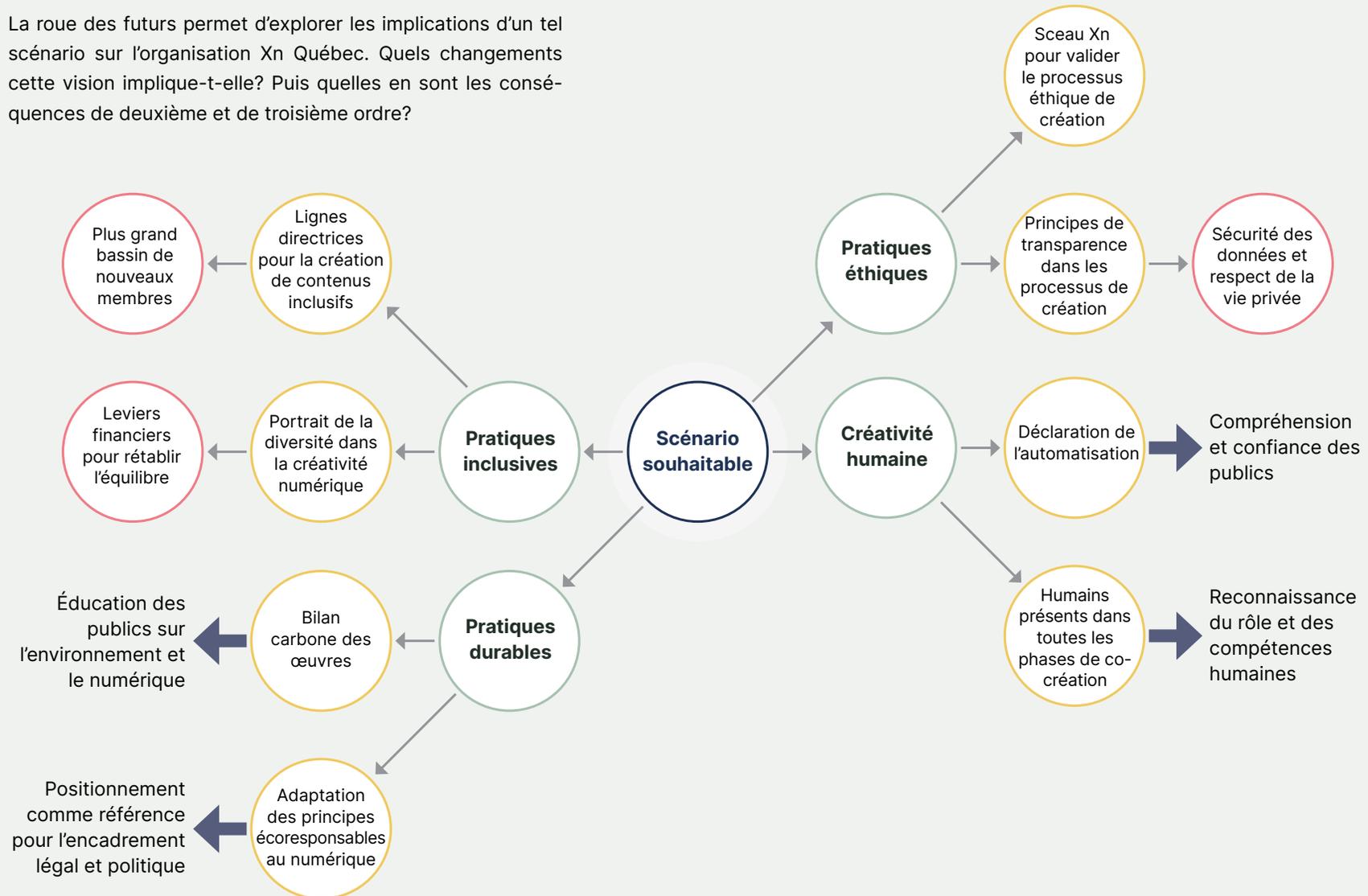
Dans un monde où les données sont omniprésentes, Émilie s'engage à préserver l'intégrité artistique en obtenant le consentement des utilisateur.ice.s pour personnaliser ses expériences numériques. Xn Québec promeut des **pratiques éthiques** en conseillant aux autorités un quota de données par créateur.trice.s, favorisant ainsi la production d'œuvres originales.

Parallèlement, Émilie sait que le financement n'est accessible que pour la création d'installations écoresponsables, dont les critères ont été adoptés tardivement au Québec, en 2030. Xn Québec recommandait le respect d'une liste de critères de **pratiques durables** bien avant l'adoption du cadre réglementaire. La communauté de créateur.trice.s représentée par l'organisme est vibrante et inclusive, et agit comme chef de file des nouvelles pratiques immersives et interactives au Canada.

Implications de deuxième et de troisième ordre (Future Wheel)

Quels changements ce scénario implique-t-il pour Xn Québec?

La roue des futurs permet d'explorer les implications d'un tel scénario sur l'organisation Xn Québec. Quels changements cette vision implique-t-elle? Puis quelles en sont les conséquences de deuxième et de troisième ordre?



Rétrospective stratégique

En partant de cet avenir souhaitable, la méthode du *backcasting* ou de la rétrospective stratégique permet d'identifier à rebours les pistes d'action possibles pour le réaliser. C'est la façon de relier le futur au présent en envisageant ce qui aura été nécessaire pour le concrétiser. Ce n'est pas une liste exhaustive et elle gagne à être bonifiée avec une réflexion commune qui se poursuivra dans l'exercice de planification stratégique.

Gens, mouvements, efforts qui travaillent déjà dans cette direction

- **Pratiques inclusives** : Groupe de travail multipartite sur la diversité des contenus en ligne de Patrimoine Canadien, projet Numérique inclusif de ISOC Québec, programmes de financement pour les communautés sous-représentées, associations sectorielles de communautés sous-représentées.
- **Pratiques durables** : Conseil québécois des événements écoresponsables, programme On tourne vert, Commission de l'environnement et de la transition écologique de la Communauté métropolitaine de Montréal (CMM), calculateurs d'empreinte carbone, Sommet influence : technologie et créativité responsables par Zú.
- **Pratiques éthiques** : Loi 25, Réseau d'expertise en éthique de données (REED), IVADO, OBVIA, MILA.
- **Créativité humaine** : Programme Initiatives collaboratives en créativité numérique de la Ville de Montréal, Ambition numérique du Ministre de la Culture et des Communications (MCC), Composite, incubateurs dédiés aux industries culturelles et créatives (Zú, La Piscine, DigiHub, etc.).

Gens, mouvements, efforts qui entravent cette direction

- **Pratiques inclusives** : manque d'accessibilité physique à certaines installations ou expériences, manque de formation sur les questions d'inclusion dans le numérique, inégalités socioéconomiques des utilisateur.trice.s, conservatisme.
- **Pratiques durables** : manque de critères de mesures de l'empreinte écologique de la création et de l'utilisation du numérique, obsolescence programmée, consommation d'énergie des centres de données, climatosceptiques, manque de leadership et inertie.
- **Pratiques éthiques** : risques de cyberattaques, lacunes dans les pratiques de sécurité, sous-estimation des risques, collecte et utilisation des données sans consentement, biais algorithmique, crise de confiance envers les institutions.
- **Créativité humaine** : manque de formation et de compétences numériques, littératie numérique inégale dans les instances décisionnelles, fossé numérique dans la population.



Ce qui n'existe pas encore, mais qui accélérerait le processus vers le scénario idéal

- Pratiques inclusives : création d'un guide sur les meilleures pratiques pour la création de contenus numériques inclusifs, réseaux de collaboration avec les communautés marginalisées.
- Pratiques durables : critères d'empreinte écologique des œuvres, adaptation des principes d'écoresponsabilité à la créativité numérique, création d'un standard de divertissement durable, création d'un Québec/Canada XR sur l'écoresponsabilité, ponts avec l'Europe pour le partage de cette expertise.
- Pratiques éthiques : établissement des balises pour l'utilisation des renseignements personnels dans la création, règle de transparence des algorithmes, organisation d'un sommet sur la question, recours à des philosophes en résidence.
- Créativité humaine : formations accessibles pour la maîtrise et la co-création avec de nouveaux outils numériques, réseau des expériences innovantes qui encadrent l'utilisation de l'automatisation, collaborations interdisciplinaires normalisées.

Conclusion

Depuis ses débuts jusqu'à aujourd'hui, le contexte dans lequel évoluent tant Xn Québec que l'industrie de la créativité numérique au Québec, a connu des transformations significatives sur plusieurs plans, notamment politique, social et technologique. Néanmoins, les créateur.trice.s membres de Xn Québec ont su faire preuve d'audace et de détermination pour s'approprier de nouveaux outils, expérimenter de nouveaux processus et se distinguer sur la scène locale et internationale à de nombreuses reprises.

Dans un contexte aussi complexe et incertain que celui que l'on connaît actuellement, Xn Québec se doit de préserver les conditions essentielles à cette créativité. Suite à la recherche d'indices des futurs potentiels, à l'analyse de moteurs de changement et à l'élaboration collaborative de scénarios, certains enjeux prioritaires se dégagent. Ainsi, les questions environnementales, éthiques et d'inclusion deviennent des paramètres importants pour assurer la pérennité de l'industrie et positionner Xn Québec comme un leader d'opinion ici et ailleurs.

Les récents bouleversements technologiques vont se poursuivre et représentent des défis, mais aussi des opportunités pour les créateur.trice.s numériques. Il faut cependant s'assurer de rattraper et de consolider la confiance des publics qui ne maîtrisent pas les tenants et aboutissants de ces innovations. En encadrant la créativité humaine, Xn Québec peut devenir une référence pour les bonnes pratiques humain-machine et, par ricochet, améliorer la littératie numérique des Québécois.es et leur confiance dans les expériences numériques qui feront partie de leur quotidien.

Année	Xn Québec	Environnement
<p>1997</p>	<p>Création de l'Association des producteurs multimédia du Québec (APMQ), un regroupement qui réunit les acteurs de l'industrie de la créativité numérique au Québec.</p> <p>(L'APMQ a été créée avec pour objectif de faire bénéficier les entreprises québécoises des mêmes avantages fiscaux accordés à UbiSoft lors de son implantation à Montréal en 1997.)</p>	<p>En février, le Fonds d'investissement de la culture et des communications démarre ses activités. L'organisation fournit un partenariat financier aux entreprises québécoises du domaine de la culture, des communications et du numérique.</p> <p>Ubisoft Montréal est fondé en avril. Le studio bénéficie à cette occasion de subventions de la Ville de Montréal et des gouvernements du Québec et du Canada pour aider à créer de nouveaux emplois dans le domaine des multimédias.</p> <p><i>(Avant 1997, seules les sociétés de contrôle québécois étaient admissibles au crédit d'impôt pour les titres multimédias (CTMM). Son élargissement pour y inclure toute société non exonérée d'impôt et qui exploite une entreprise au Québec a permis d'assurer que le programme vise davantage la production de titres multimédias faite au Québec, plutôt que la production faite par des Québécois.e.s, et permis notamment d'attirer l'entreprise française Ubisoft.)</i></p>
<p>1998</p>		<p>Le CTMM élargit la notion de producteur de titres pour y inclure les sociétés qui réalisent une partie d'un titre au bénéfice d'un producteur qui n'est pas assujéti à l'impôt sur le revenu du Québec. (On permet ainsi aux filiales non contrôlées au Québec et effectuant de la sous-traitance de bénéficier du crédit.)</p>

Année

Xn Québec

Environnement

2000

L'**Alliance numérique** est créée par la fusion de l'Association des producteurs multimédia du Québec avec le consortium Centre d'expertise et de services en applications multimédias (CESAM) et le Forum des inforoutes et du multimédia.

Une organisation distincte, le **Bureau des producteurs en contenu interactif** (BPCI), a été créée par les administrateur.trice.s pour gérer les enjeux des relations de travail avec les syndicats d'artistes.

2001

Les commanditaires du Fonds d'investissement de la culture et des communications investissent une somme additionnelle de 10 M\$ de la part du Fonds de solidarité FTQ et 5 M\$ de la part de la SODEC. Suite à ce réinvestissement, la capitalisation du FICC est portée à 30 M\$.

La province de Québec porte au pouvoir le Parti québécois (PQ), dirigé par Bernard Landry.

(Bernard Landry était perçu comme un allié du milieu culturel. Il a fortement contribué à l'essor de l'industrie des jeux vidéo au Québec, il était l'un des maîtres d'œuvre derrière l'institution, en 1996, du crédit d'impôt aux entreprises multimédia qu'il a mis en place alors qu'il était ministre d'État à l'Économie et aux Finances.)

2002

L'Alliance numérique devient le **Regroupement des producteurs multimédia** (RPM).

Année

Xn Québec

Environnement

2003

La province de Québec porte au pouvoir le Parti libéral, dirigé par Jean Charest. Pendant ses années au pouvoir, les dépenses du ministère de la Culture ont augmenté de 175 M\$ depuis 2003-2004 pour atteindre 673 M\$ en 2012.

Le gouvernement du Québec annonce que la responsabilité de l'attestation de la conformité d'une entreprise à l'un des deux volets du CTMM relève d'Investissement Québec et non plus de la SODEC.

Les Canadiens.nes portent au pouvoir le Parti libéral du Canada (PLC), dirigé par Paul Martin. Il s'agira d'un court mandat de trois ans, marqué par l'adhésion du Canada à la convention de l'UNESCO sur la diversité culturelle.

2004

Une première convention collective pour les œuvres de commande est signée avec l'Union des artistes.

2005

Les Canadiens.nes portent au pouvoir le Parti conservateur du Canada (PCC), dirigé par Stephen Harper, un gouvernement reconnu pour ses nombreuses coupes et faux pas dans le secteur culturel. *(Parmi les faux pas, notons le controversé projet de loi qui prévoyait donner au ministère du Patrimoine canadien le pouvoir de retirer des crédits d'impôt accordés à des productions jugées contraires à l'ordre public. Les conservateurs ont finalement abandonné cette clause, décrite par plusieurs comme un outil de censure.*

2007

Le gouvernement fédéral fait passer de 151 à 183 M\$ le budget du Conseil des arts du Canada.

Début d'une crise financière mondiale caractérisée par une pénurie de liquidités et des difficultés de solvabilité, touchant à la fois les banques et les États, ainsi qu'une réduction de l'accès au crédit pour les entreprises.

- Des analystes signalent que les ventes de produits culturels ont chuté de quelque 40 % dans des secteurs spécifiques, tel que l'art.
- Cependant, la plupart des personnes interrogées dans le milieu culturel québécois constatent une certaine stabilité, malgré les craintes initiales de baisse des ventes.
- En ce qui concerne le financement privé, de nombreux observateurs notent effectivement une diminution des bailleurs de fonds.
- La crise a accéléré la transition vers le numérique dans le secteur artistique et culturel au Québec.

2008

Le gouvernement fédéral annonce des coupes de 45 M\$ dans des programmes de Patrimoine canadien. Parmi les programmes touchés, certains avec pour objectif le développement commercial des entreprises culturelles ou encore la promotion des produits culturels canadiens à l'étranger.

2010

Création des PRIX NUMIX pour récompenser l'excellence de la créativité numérique au Québec.

Ouverture du Fonds des médias du Canada (FMC), à partir de la fusion du Fonds canadien de la télévision et du Fonds des nouveaux médias. (L'objectif du fonds est de « moderniser les investissements gouvernementaux pour soutenir le contenu canadien dans la nouvelle ère du choix des consommateurs, des technologies émergentes et de l'investissement dans l'avenir du Canada ».)

Année

Xn Québec

Environnement

2011

À l'instigation du gouvernement du Québec, création le 7 novembre du Fonds Capital Culture Québec et du Fonds de solidarité FTQ dans le but de fournir du financement aux entreprises culturelles québécoises désireuses d'exporter leurs projets ou produits.

En décembre, le Fonds d'investissement de la culture et des communications a une nouvelle ronde d'investissement qui accueille un troisième commanditaire, l'UDA, pour un montant de 400 000 \$. Le Fonds de solidarité FTQ et la SODEC participent à cette ronde à hauteur de 10 M\$. La capitalisation du FICC s'élève à 40 400 000 \$.

2012

Les Québécois se portent au pouvoir le PQ, dirigé par Pauline Marois. Un court mandat marqué par l'établissement de la première Stratégie culturelle numérique.

2014

Le 3 mars, en pleine campagne électorale, le gouvernement de Pauline Marois rend publique la Stratégie culturelle numérique québécoise. La Stratégie porte sur trois axes principaux :
1. l'enrichissement de l'offre des contenus numériques;
2. la diffusion et l'accès à ces contenus; 3. la création d'un « environnement propice au développement du numérique » par la mise en place d'infrastructures adaptées.

Le 23 avril, la province de Québec porte au pouvoir le Parti libéral, dirigé par Philippe Couillard. Cette période sera marquée par des compressions budgétaires en culture et l'absence d'une plateforme culturelle. « *Pendant la campagne électorale de 2014, Philippe Couillard avait averti que les investissements d'un gouvernement libéral en culture dépendraient de l'état des finances publiques.* »

Le 20 septembre, le gouvernement de Philippe Couillard a procédé au dévoilement de son plan visant à soutenir le développement de la culture numérique. Le plan prévoit des investissements de 110 M\$ sur sept ans et s'articule autour de trois « grandes actions », soit la création, l'innovation et la diffusion des contenus culturels numériques.

Année

Xn Québec

Environnement

2015

Les Canadiens.ne.s portent au pouvoir le Parti libéral du Canada (PLC), dirigé par Justin Trudeau. Après des années de coupes et de compressions budgétaires en culture, les libéraux investissent dans les industries de la culture et de la création.

La SODEC met en place l'Atelier Grand Nord XR qui offre aux participants.e.s en provenance de la Belgique, de la France, du Luxembourg, du Québec et de la Suisse, de discuter de leurs projets avec des expert.e.s et de créer des liens ayant pour objectif de favoriser le travail de pairs sur des productions ou des coproductions futures.

Québec annonce des coupes importantes au budget du Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ).

2016

Le gouvernement de Justin Trudeau dévoile à l'occasion du dépôt du budget fédéral qu'Ottawa injectera 1,9 milliard de dollars sur cinq ans dans le secteur des arts et de la culture : le Conseil des arts du Canada (550 M\$), Téléfilm Canada (22 M\$), l'Office national du film du Canada (13,5 M\$) et Radio-Canada (675 M\$).

2017

Le RPM change de nom pour **Xn Québec** et actualise sa mission afin d'intégrer des secteurs d'activités supplémentaires. *(La mission de Xn Québec est de représenter les intérêts des producteur.trice.s numériques auprès des institutions publiques et gouvernementales en effectuant de la représentation politique, de susciter des rencontres entre les différents acteurs de l'industrie en tenant des événements, de dresser des études sur la créativité numérique au Québec et de créer des contenus sur les producteurs numériques québécois dans le but d'animer une communauté intelligente.)*

En septembre, la ministre du Patrimoine canadien dévoile « Canada créatif », une vision pour les industries créatives canadiennes axée sur le soutien aux créateur.trice.s dans la prestation de leur contenu aux auditoires nationaux et internationaux. Cette vision modifie la définition des entreprises culturelles : elle fait désormais référence aux industries créatives qui englobent les jeux vidéo, les médias numériques et les récits multiplateformes (transmédia).

Le Bureau de l'écran autochtone est créé.

RÉFÉRENCES

- 1 <https://www.delve.com/insights/speculative-design-and-a-cone-of-possibilities>
- 2 Houston Foresight - Hines, Bishop et Worrell
- 3 <https://www.andyhinesight.com/?s=three+horizons>
- 4 <https://www.andyhinesight.com/wp-content/uploads/2016/03/93-Framework-Foresight.pdf>
- 5 <https://www.andyhinesight.com/wp-content/uploads/2016/03/93-Framework-Foresight.pdf>

Équipe La Société des demains

Recherche

Patrick Tanguay

Sabrina Dubé-Morneau

Catherine Mathys

Rédaction

Catherine Mathys

Patrick Tanguay

Révision

Maude Labelle

Sandrine V. Bourque

Design graphique

Guylaine Provencher



*Pour nous,
les futurs sont pluriels.
Demain aussi.*



Demains

info@demains.co
demains.co