



Montréal, le 30 novembre 2024

À: **Groupe de travail sur l'avenir de l'audiovisuel au Québec**

OBJET: **Mémoire de SCINTILLA Cinéma Immersif Inc.**

SCINTILLA est un studio de création et d'innovation technologique et sociale pour le cinéma et les arts immersifs. L'entreprise a produit TARTUPALUK, une expérience de réalité virtuelle réalisée par une artiste inuk, la toute première co-production interactive entre le Québec, le Nunavut, le Groenland et le Danemark, présentée notamment à la Berlinale; ainsi que V F C, une expérience de *cinéma adaptatif*, reposant sur un dispositif propriétaire permettant aux spectateur d'entendre une bande sonore personnalisée en fonction de leur activité cérébrale, présentée dans le cadre de Cannes NEXT et du Festival du nouveau cinéma.

Alors que le monde de la XR, comme celui des médias et du cinéma en général, commence à être impacté par l'adoption de l'intelligence artificielle (IA), SCINTILLA travaille déjà, de concert avec des partenaires-clés de l'industrie, au prototypage de films générés par l'IA qui respectent à la fois la signature artistique des créateurs, la contribution des ayants droit dont les contenus servent de matériel source, et le besoin de transparence et de traçabilité des données source, afin de valoriser une utilisation éthique et responsable de ces technologies auprès du public et de l'industrie.

En cohérence avec la démarche du studio, l'essentiel de la présente intervention dans le cadre des travaux du GTAAQ repose ainsi sur trois aspects essentiels pour faire face aux défis de l'industrie des contenus audiovisuels au cours des prochaines années: le rôle des contenus et de leur vitrine de diffusion comme **connecteurs sociaux, intergénérationnels et multiculturels**; la **décolonisation culturelle et numérique** des histoires et des métiers de l'image, ainsi que l'implémentation et l'encadrement de **l'intelligence artificielle générative** dans le financement, la création, la diffusion et la gestion des ayants-droits.

CHARLES STÉPHANE ROY,
producteur et créateur immersif

1) SOUTENIR LA PRODUCTION DE CONTENUS VARIÉS DE QUALITÉ

Déployer des stratégies pour soutenir la production de contenus diversifiés, en ce qui a trait tant aux formats qu'aux genres. Trouver des solutions originales pour stimuler une production audiovisuelle de qualité et ainsi accroître l'attractivité de ces œuvres sur la scène locale et internationale.

Le Québec et le Canada ont développé des mécanismes de financement et d'encadrement législatifs afin de favoriser la croissance d'une industrie audiovisuelle en fonction de ses particularités linguistiques, historiques, géographiques et sociales. La prédominance des plateformes numériques et des réseaux sociaux étrangers, ainsi que les modes de consommation et les bouleversements sociaux qu'ils engendrent, nous forcent aujourd'hui à repenser non seulement ces mécanismes, mais aussi leurs objectifs sous-jacents:

- À quoi servent les histoires aujourd'hui dans un monde hyper fragmenté, ultra-mondialisé et plus précaire et divisé que jamais?
- Quels objectifs prioriser, sachant que ceux-ci sont parfois antagonistes: accroître le nombre de films et d'émissions de télé; de spectateurs; ou bien de créateurs et producteurs reconnus et capables de vivre de leur activité professionnelle?

a. À court terme, quelles sont les actions que le Québec devrait prioriser pour atteindre cet objectif?

1. Produire plus de contenus pour maximiser les rapprochements intergénérationnels et souder le tissu social

En 2044, les personnes âgées de 65 ans et plus représenteront environ 25 % de la population, contre environ 20 % aujourd'hui, selon l'Institut de la statistique du Québec. Ce phénomène découle du vieillissement des baby-boomers et d'un faible taux de natalité. L'immigration continuera d'être une composante essentielle de la croissance démographique, représentant plus de 75 % de cette dernière. Les nouveaux arrivants viendront principalement d'Asie, d'Afrique et d'Amérique latine. La proportion de minorités visibles augmentera substantiellement. Elle est actuellement d'environ 16 %, mais pourrait atteindre 25 à 30 % d'ici 2044, tandis que le poids démographique des francophones blancs continuera de diminuer. Selon l'Office québécois de la langue française (OQLF), le pourcentage de Québécois ayant le français comme langue maternelle pourrait passer sous la barre des 70 %.

Une plus grande inclusion des minorités culturelles dans les institutions publiques, les médias et les récits collectifs sera essentielle pour renforcer la cohésion sociale. Produire des contenus 'rassembleurs' (touchant plusieurs couches démographiques simultanément) sera de plus en plus coûteux et difficile. La tendance des **grands événements en direct** (Télévision, web, réseaux sociaux) peut permettre d'atteindre cet objectif, s'il

Il y a un réel effort à adopter et développer de nouveaux types de contenus répondant aux besoins et au langage propres à chacune de ces plateformes.

2. Valoriser les contenus visant la décolonisation et l'inclusion

La décolonisation passe notamment par la décentralisation de la création des histoires. Lancer une plateforme de co-crédation collaborative soutenue par l'IA générative (éléments de base pré gérés - le processus du [worldbuilding](#) - jumelés à des fonctionnalités de génération d'histoires personnalisables par les utilisateurs) permettrait ainsi aux communautés minoritaires et autochtones de collaborer sur des projets audiovisuels inclusifs, conçus par des comités regroupant des codeurs, des créateurs et des éthiciens afin de déconstruire les narratifs dominants et les biais culturels.

Ce type de plateforme contribuerait ainsi à renforcer l'autonomisation des communautés dans la narration de leurs propres histoires, tout en favorisant la diversité linguistique et culturelle, ainsi que la démocratisation des outils IA.

3. Traduction automatisée par une IA responsable

Peu de contenus anglo-qubécois ou anglo-canadiens sont consommés par les francophones de la province, et vice-versa. Il en va de même pour les émissions et longs métrages créés par les communautés autochtones et les minorités linguistiques. Le rôle du choix d'abonnement des plateformes a un impact, tout comme l'accessibilité des options linguistiques de ces contenus.

Le développement au Québec d'un système de traduction IA de type [TrueSync de Flawless AI](#) permettrait à l'ensemble des contenus québécois - qu'ils soient francophones, anglophones, allophones ou autochtones - d'être accessibles au plus grand nombre. Ces pistes de traduction multilingue pourraient être obligatoires avec le dépôt légal et se faire en collaboration avec des traducteurs et doubleurs professionnels en mettant en place des clauses pour les ayants-droits avec l'UDA pour l'utilisation de l'IA.

b. À moyen et long terme, quelle est votre vision d'avenir en lien avec cet objectif ?

- Autonomiser davantage les groupes culturels au niveau du financement, de la production et de la promotion auprès des communautés ciblées;
- Inclure les communautés culturelles dans la réflexion et la mise en place d'un cadre d'utilisation de l'IA dans la création culturelle;
- Développer des algorithmes basés sur l'IA sur des plateformes de recommandation et de localisation de contenus tels que [Ouvoir.ca](#) afin

d'augmenter la proportion de contenus québécois diversifiés en matière de découvrabilité.

2) ACCROÎTRE LA PRODUCTION DE CONTENUS JEUNESSE

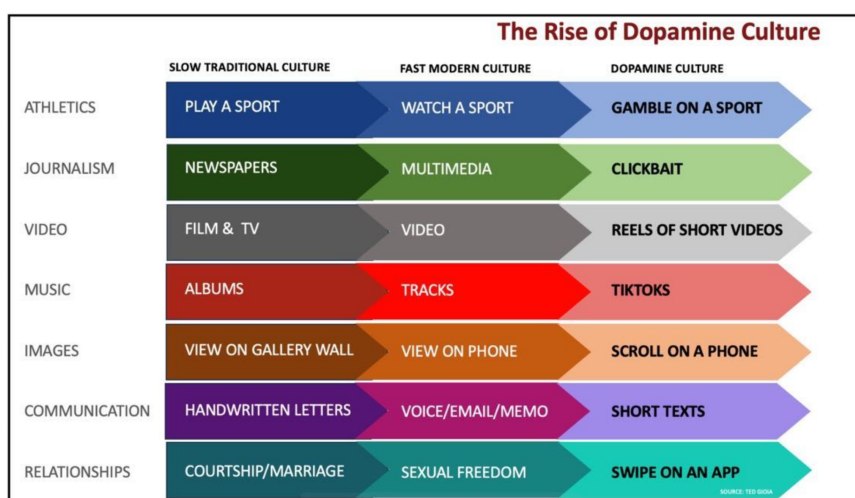
Renforcer la présence de contenus destinés aux jeunes sur tous les supports, formats et canaux de diffusion. Rétablir les liens entre la jeunesse québécoise et sa culture ainsi que favoriser la création de contenus qui lui sont destinés.

a. À court terme, quelles sont les actions que le Québec devrait prioriser pour atteindre cet objectif?

1. Favoriser les contenus qui incitent les jeunes à prendre soin d'eux et de leur cercle social

Dans les années 1970 et 1980, des émissions comme *Sesame Street* et *Passe-Partout* ont été mises sur pied par des créateurs et des pédagogues afin de soutenir les enfants d'âge préscolaire et primaire à mieux comprendre le monde qui les entoure et valoriser l'apprentissage et la socialisation, dans un contexte social où le taux de divorce et de familles monoparentales commençaient à croître, laissant souvent les enfants à eux-mêmes.

Avec l'adoption précoce et soutenue des écrans et des réseaux sociaux par les enfants, imitant souvent leurs parents débordés et épuisés, le besoin de contenus jouant à leur manière le même rôle que ces deux émissions cultes, mais dédiés à la [Génération Anxieuse](#), contribuerait à contrebalancer les effets addictifs de la culture de la dopamine, soit l'hyper-connexion numérique qui stimule en permanence notre système de récompense cérébral, causant des impacts significatifs au niveau de la santé mentale dans l'ensemble de la population.



Ted Gioia, [The State of the Culture, 2024](#)

2. Application d'apprentissage des langues par l'IA et l'audiovisuel

Télé-Québec et le Canal Savoir, en collaboration avec le GRICS ou d'autres partenaires, seraient les initiateurs idéaux pour lancer une application utilisant l'IA pour enseigner le français et les langues autochtones à travers du contenu audiovisuel. Cette application pourrait inclure des scénarios interactifs et des histoires qui utilisent des récits multiculturels, permettant aux utilisateurs d'apprendre de manière immersive tout en découvrant la culture québécoise. Cela favoriserait l'engagement avec les langues locales et renforcerait leur usage parmi les jeunes.

b. À moyen et long terme, quelle est votre vision d'avenir en lien avec cet objectif ?

3. Redéfinir les liens entre fiction et réalité

Nous évoluons dans une société post-divertissement, où les *fake news*, la vérité participative et la sur-narration saturent l'espace public, redéfinissant profondément les dynamiques sociales, y compris celles entre parents et enfants. Dans ce contexte, reconnecter la jeunesse au réel passe par l'écoute active et la valorisation de leur parole. Paradoxalement, les courtes vidéos qu'ils consomment sur TikTok, bien qu'inscrites dans des formats légers, sont souvent créées par des individus authentiques plutôt que par des personnages fictifs.

Cependant, ces créateurs se mettent généralement en scène dans des contextes idéalisés ou irréalistes, ce qui peut accentuer le décalage entre la réalité et les attentes des jeunes. Le véritable défi consiste à produire du contenu pour ces plateformes qui stimule à la fois leur sens critique et leur désir d'auto-affirmation, tout en ayant un impact positif sur eux-mêmes et sur leur environnement social.

Ces contenus devraient montrer des expériences imparfaites, mais significatives, tout en encourageant l'engagement collectif et le développement de valeurs comme l'empathie, la résilience et la créativité. En repensant les usages des plateformes comme TikTok, il est possible de transformer cet espace numérique en un levier pour redonner aux jeunes un ancrage dans le réel, tout en valorisant leur rôle dans un dialogue social inclusif et constructif.

3) FAVORISER LA DIFFUSION ET L'EXPLOITATION DES CONTENUS AFIN DE LES RENDRE ACCESSIBLES POUR TOUS LES PUBLICS ET ÉCRANS

Développer des mécanismes permettant une distribution judicieuse des œuvres sur tous les types d'écrans, qu'il s'agisse de cinéma, de télévision ou d'écrans connectés. Garantir aux Québécoises et aux Québécois un accès facile aux contenus audiovisuels produits ici et financés avec des fonds publics.

a. À court terme, quelles sont les actions que le Québec devrait prioriser pour atteindre cet objectif?

1. Soutenir les contextes de diffusion et d'exploitation en présentiel

Comme mentionné précédemment, adultes et enfants subissent les effets de la culture de la dopamine, qui influence non seulement leurs relations avec les autres, mais aussi leur propre santé mentale. Dans ce contexte, il devient essentiel d'accompagner l'accessibilité et l'expérience des contenus numériques de mesures qui favorisent un **équilibre sain** entre le numérique et la réalité.

Cela implique d'offrir au public des outils et des opportunités pour se **déconnecter** de manière consciente, afin de mieux se reconnecter avec soi-même et les autres. L'objectif n'est pas seulement de limiter l'exposition aux écrans, mais d'encourager leur usage comme un catalyseur d'expériences positives hors ligne. Par exemple, les contenus numériques pourraient être conçus pour stimuler des **interactions en personne**, inspirer des projets collaboratifs ou susciter un sentiment d'accomplissement par des actions concrètes.

Les plateformes et créateurs de contenu ont un rôle clé à jouer dans cette démarche, en proposant des expériences engageantes qui dépassent la simple consommation passive. Cela pourrait inclure des défis collectifs, des initiatives communautaires ou des contenus éducatifs qui incitent les utilisateurs à passer à l'action dans leur vie quotidienne. En réorientant nos interactions numériques, nous pouvons transformer les écrans en outils pour renforcer les liens humains et promouvoir un bien-être durable.

2. Initier un Netflix des contenus autochtones et multiculturels

Le Canada, leader mondial en contenus autochtones et multiculturels, pourrait renforcer cette position grâce à une plateforme SVOD internationale dédiée à la diffusion et à la commercialisation de ces œuvres. En mettant en valeur **les valeurs, récits et savoir-faire** de ces communautés, cette initiative favoriserait leur visibilité tout en générant des revenus pour les créateurs et producteurs issus des minorités visibles.

L'IA jouerait un rôle clé en optimisant les connexions entre créateurs et distributeurs. Des algorithmes analytiques pourraient identifier des opportunités de partenariat en fonction des affinités culturelles, maximisant ainsi la portée et la monétisation des œuvres. En parallèle, des systèmes de recommandations personnalisées permettraient d'orienter les spectateurs vers des contenus qu'ils pourraient ne pas découvrir autrement, favorisant ainsi une meilleure diversité des engins de découvrabilité audiovisuelle.

Cette plateforme offrirait des **outils intégrés de marketing numérique** comme des générateurs de campagnes publicitaires automatisées, des tableaux de bord analytiques pour suivre la performance des contenus, et des options de ciblage précis sur les réseaux sociaux ou autres canaux. Ces solutions aideraient les créateurs à accroître leur visibilité, à mieux comprendre leur public et à développer des stratégies de promotion efficaces de manière plus indépendante.

b. À moyen et long terme, quelle est votre vision d'avenir en lien avec cet objectif?

Le modèle des festivals dédiés au cinéma, à la télévision et aux médias interactifs, ainsi que celui des salles de cinéma, a peu évolué depuis l'avènement d'Internet et des réseaux sociaux. Il est temps de repenser ces formats à la lumière de nouveaux objectifs : faire en sorte que les histoires véhiculées par les contenus présentés deviennent des **catalyseurs de rassemblement, d'écoute mutuelle et de partage d'expériences** entre les spectateurs, transformant ainsi une expérience traditionnellement unidirectionnelle en un véritable dialogue, à l'image des dynamiques interactives des réseaux sociaux.

Pour atteindre ces objectifs, il serait nécessaire d'intégrer de nouveaux types d'organisations et d'expertises, ainsi que des moyens technologiques innovants. Cela pourrait inclure des espaces hybrides mêlant projections et interactions en temps réel, des plateformes permettant aux spectateurs de partager leurs impressions ou récits inspirés par les œuvres, ou encore des applications qui prolongeraient l'expérience en ligne par des discussions, des ateliers ou des collaborations créatives.

Ce renouvellement des formats offrirait une approche plus participative et inclusive, favorisant non seulement une meilleure **immersion émotionnelle**, mais aussi une véritable appropriation des récits par le public. Il contribuerait ainsi à renforcer le rôle du cinéma et des médias comme outils de **cohésion sociale** et de dialogue collectif.

7) Y A-T-IL D'AUTRES PISTES DE SOLUTIONS OU D'AUTRES ÉLÉMENTS QUE VOUS AIMERIEZ PORTER À L'ATTENTION DU GROUPE DE TRAVAIL ?

Vos propositions peuvent inclure les éléments suivants : sources et leviers de financement, perspectives de croissance, stratégies d'affaires, mesures fiscales, capital de risque, etc.

1. IA: encadrer et monétiser

L'évolution du concept de propriété intellectuelle est déjà bouleversée avec les nouvelles plateformes d'IA générative. De l'autre côté, la formule gratuite avec publicités mise de l'avant par YouTube, et désormais adoptée par Amazon Prime et d'autres plateformes, met à mal les expériences de contenus plus onéreuses (salles de cinéma, HBO, etc.), surtout dans un contexte d'inflation.

Cette apparente gratuité est permise par l'exploitation massive des données des utilisateurs par les plateformes, et leur lucrative monétisation à des tiers. Longtemps considéré comme étant un moyen de pallier au sous-financement des contenus, la redevance des fournisseurs de services Internet doit s'accompagner de négociations avec le GAFAM pour tirer profit de l'accès aux données des utilisateurs résidant au Québec - soit par une [taxe comme en France](#), soit par un partage des données et/ou des algorithmes développés à partir de ces données, afin d'optimiser les nôtres.

Il en va de même avec l'IA:

“Que se passe-t-il quand votre pays se retrouve extrêmement dépendant d'infrastructures numériques et de système fondé sur l'IA sur lesquels il n'a aucun contrôle effectif ? Une telle situation est susceptible de déboucher sur un colonialisme d'un nouveau genre, dans lequel le contrôle des données est utilisé pour dominer de loin une colonie : la maîtrise de l'intelligence artificielle et de data pourrait également permettre à ces nouveaux empires d'accaparer l'attention des humains. En 2020, l'Inde a interdit TikTok, WeChat et une foule d'autres applications chinoises au motif qu'elles étaient “préjudiciables à la souveraineté, à l'intégrité de l'Inde, à la défense de l'Inde, à la sécurité nationale et à l'ordre public”. La nature de la nouvelle économie de l'information pourrait accentuer comme jamais auparavant le déséquilibre entre pôles centrales de l'Empire et colonies exploitées. Dans une nouvelle économie de l'information impériale, les données brutes seront collectées partout dans le monde et convergeront vers le pôle central impérial. C'est là que les technologies de pointe seront développées, produisant des algorithmes imbattables. Ces algorithmes seront à leur tour exportés vers les colonies de données.”

([Nexus: A Brief History of Information Networks from the Stone Age to AI](#), Yuval Noah Harari, 2024)

Selon les estimations du cabinet PricewaterhouseCoopers, l'IA devrait générer au total [15 700 milliards de dollars supplémentaires](#) pour l'économie mondiale à l'horizon 2030. Si le nerf de la guerre est les données, cette ressource est notre plus grande richesse et doit être rétribuée à sa juste valeur par les plateformes étrangères.

Que ce soit pour des motifs économiques ou créatifs, l'utilisation massive de l'IA générative est inévitable et provoque déjà des débats sur la main-d'œuvre décroissante et la redéfinition du droit d'auteur. Les institutions de financement doivent prendre les devants en proposant des mesures audacieuses qui, non seulement encadreront le recours à l'IA générative, mais permettront d'innover en matière de production et de monétisation d'œuvres québécoises générées par l'IA à l'extérieur de la province.

Pour ce faire, le gouvernement et ses sociétés de financement doivent eux-mêmes **faire preuve de leadership et se doter d'une expertise interne**, qui sera chargée non seulement de baliser l'encadrement de l'utilisation de l'IA dans l'industrie, mais aussi développer ses propres algorithmes d'IA afin d'optimiser ses processus internes et ses échanges avec sa clientèle: analyse prédictive des projets, modélisation financière hyperspécialisée, gouvernance adaptative et réallocation financière dynamique. Un mécanisme d'auto-correction biannuel permettra de faire évoluer ce cadre d'intervention et de législation en prenant en compte des technologies émergentes et menaces potentielles de cybersécurité, mais aussi de l'efficacité de ses outils et services offerts par ses fournisseurs externes, à l'instar du système [X-Road](#) développé par le gouvernement estonien (1,3 millions d'habitants), dirigeant "la société numérique la plus évoluée au monde" .

Cette initiative devrait être accompagnée de deux types de soutien essentiels et complémentaires:

- la **formation et l'accompagnement** des créateurs et des producteurs à l'utilisation de l'IA, sous une formule de maillage entreprise-expert en partenariat avec le pôle d'excellence en IA de Montréal, l'un des principaux dans le monde, à l'instar de la [tendance similaire qu'on observe déjà à Hollywood](#). L'objectif serait de former une première cohorte de 200 professionnels (producteurs, créateurs, artistes et distributeurs) "AI-ready" d'ici 2027, dans une approche par projet (films, séries et contenus courts pour le web et les réseaux sociaux).
- un **plan de contingentement** pour atténuer les effets sociaux et industriels des pertes d'emplois auprès des techniciens et artisans de l'audiovisuel touchés par l'IA générative, un mouvement déjà en marche, alors que Netflix vient de [licencier la majorité de ses développeurs de jeux pour miser entièrement sur cette technologie](#).

En collaboration avec le Ministère de l'Économie, de l'Innovation et de l'Énergie, ainsi que le Ministère de l'Emploi et de la Solidarité sociale, des mesures de soutien financier (fonds d'urgence, indemnités) et psychologique doivent être mises en place pour accompagner les artistes et techniciens pendant cette transition. De son côté, l'industrie pourrait établir des mesures transitoires telles que des quotas (seuils minimaux) d'œuvres créées par des humains, qui pourraient être imposés pour favoriser un équilibre. Quoi qu'il en soit, un dialogue entre syndicats, producteurs et institutions publiques reste essentiel pour établir une stratégie commune et évolutive qui préserve la richesse culturelle tout en exploitant les avantages de l'IA.

2. Souveraineté technologique, patrimoine dématérialisé et décolonisation des données

Le Québec dispose de leviers législatifs afin d'encadrer et valoriser le patrimoine matériel (culturel) et immatériel (vivant). À cela devrait s'ajouter dès que possible un dispositif concernant la **protection du patrimoine dématérialisé**, soit les données numériques générées par les citoyens et les entreprises sur son territoire.

Ce dispositif, idéalement harmonisé avec l'éventuelle [Charte canadienne du numérique](#), ainsi que la Loi sur la protection des renseignements personnels, servira notamment à faire respecter les droits individuels à la vie privée et à l'accès complet et irréversible à leurs données générées par toute activité numérique, afin de protéger la population des pratiques des grandes plateformes numériques, qui revendiquent souvent des droits exclusifs sur les données générées par leurs utilisateurs, refusant parfois de les restituer ou de les supprimer.

Ce dispositif établirait des droits fondamentaux : le droit à la *déconnexion* (refus d'inclusion dans des archives patrimoniales ou corporatives), à la *suppression* (effacement définitif), ainsi qu'au *don ou la succession* des données personnelles - inspiré du don d'organes, ce dernier permettrait à une personne de léguer ses données, de son vivant ou après sa mort, pour des usages patrimoniaux ou de recherche.

Afin de protéger ce patrimoine dématérialisé, la loi pourrait imposer l'anonymisation des données personnelles et restreindre leur accès à des fins justifiées (culturelles, scientifiques, éducatives, historiques). Une approche éthique et collaborative inclurait les minorités et communautés autochtones dans la gouvernance de ces pratiques, garantissant le respect des droits collectifs et des sensibilités culturelles. En équilibrant préservation et droits individuels, cette loi valoriserait un patrimoine

numérique accessible tout en respectant la volonté des citoyens et leur héritage numérique.

Cette loi pourrait également devenir un levier stratégique pour imposer des redevances sur l'utilisation des données générées sur le territoire québécois par les plateformes numériques. Les fonds ainsi collectés permettraient de financer des projets culturels, des initiatives éducatives ou encore le développement d'infrastructures technologiques locales. En réinvestissant dans ces domaines clés, ce mécanisme favoriserait une **décolonisation des données**, renforçant la **souveraineté numérique** du Québec et assurant que les ressources numériques profitent à l'ensemble de la collectivité.

En établissant un cadre juridique clair, cette mesure garantirait un équilibre entre la préservation des données, les droits individuels et les intérêts publics. Elle valoriserait ainsi un patrimoine numérique à la fois accessible et éthique, tout en **responsabilisant les acteurs technologiques** dans leur utilisation des ressources locales. Ce modèle pourrait également servir d'exemple à d'autres juridictions, démontrant comment l'innovation numérique peut être mise au service du bien commun, tout en respectant les identités et les valeurs locales. En somme, cette approche transformerait les données en un moteur de développement social et culturel, en harmonie avec les besoins de la société et les aspirations des générations futures.