

STRATÉGIE POUR L'ESSOR DE LA CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE EN CULTURE

2023-2028



Document produit par le ministère de la Culture et des Communications

Le présent document est disponible en version électronique à l'adresse suivante : quebec.ca/gouvernement/ministere/culture-communications/publications/strategie-creativite-numerique.

Toute reproduction totale ou partielle du présent document est autorisée, à condition que la source soit mentionnée.

Dépôt légal

Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2023

ISBN : 978-2-550-96054-6 (PDF)

© Gouvernement du Québec, 2023



I MOT DU MINISTRE

L'avenir de la culture est numérique. L'actualité nous démontre chaque jour que de nouvelles technologies jouent un rôle grandissant dans tous les aspects de nos vies. Cette réalité se manifeste tout particulièrement dans nos façons de créer et de découvrir des œuvres et d'être exposés à la culture. Dans ce contexte, il est primordial d'étendre nos compétences et nos champs de création à l'univers numérique.

Cette adaptation est vitale, car elle revient à la fois à s'approprier une nouvelle dimension artistique, culturelle et technologique. Un peu comme une mise à jour, en somme, qui suppose la maîtrise d'une technologie méconnue, mais aussi la capacité d'y imprimer notre marque, d'y inscrire la spécificité québécoise.

Fort heureusement, nous tirons avantage d'une base solide : le Québec peut déjà compter sur le savoir-faire d'entreprises culturelles parmi les plus dynamiques et les plus reconnues au monde. Partant de cet acquis, il nous faut fédérer la créativité et conjuguer les talents qui abondent chez nous. C'est l'objectif que poursuit la Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture : une stratégie par laquelle le ministère de la Culture et des Communications souhaite stimuler de nouvelles façons de créer et de célébrer notre culture.

Dans les pages qui suivent sont présentés les moyens qui s'offrent au Québec pour donner une forte impulsion à notre culture à la faveur des immenses possibilités numériques. Les outils à notre disposition y sont également décrits pour favoriser le développement et le rayonnement d'un écosystème de la créativité québécoise à l'ère du numérique.

Les artistes, les créatrices et créateurs, les entreprises, les organismes et les lieux de diffusion culturelle d'ici travaillent déjà à réussir le virage numérique; le Ministère souhaite les appuyer dans ces démarches et leur donner des moyens supplémentaires afin qu'ils réalisent leurs ambitions sur la scène nationale comme dans les marchés étrangers.

Dès maintenant, nous devons soutenir ce vaste effort dans l'ensemble des régions du Québec, tout en poursuivant notre travail pour un accès toujours plus grand à la culture, en particulier auprès des jeunes, par l'innovation, la conception de procédés inédits, le maillage entre acteurs du milieu, la création d'une image de marque québécoise forte, l'utilisation de technologies émergentes et la créativité dans toutes nos approches numériques.

Le Québec, ne craignons pas de l'affirmer, est riche d'une identité culturelle forte et distinctive. Il ne tient qu'à nous de la porter plus haut en mettant à profit notre créativité et notre savoir-faire dans l'univers numérique.

Le ministre de la Culture et des Communications, ministre responsable de la Jeunesse et ministre responsable de la région de l'Abitibi-Témiscamingue et de la région de l'Outaouais

Mathieu Lacombe

I TABLE DES MATIÈRES

LA CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE, UN IMPORTANT VECTEUR DE DÉVELOPPEMENT	1
Une stratégie pour profiter des vastes possibilités offertes au Québec	2
LA VISION : CROISSANCE ET RAYONNEMENT	4
Des défis à relever.....	4
Les priorités d'action	5
Une stratégie en deux phases	5
UNE MOBILISATION CONCERTÉE DES ACTEURS	7
Le ministère de la Culture et des Communications	7
La Société de développement des entreprises culturelles	7
Le Conseil des arts et des lettres du Québec.....	7
AGIR MAINTENANT, AVEC PERTINENCE (2023-2025)	8
Axe 1 : Le rayonnement de la créativité numérique en culture	8
Axe 2 : Un financement conséquent pour un secteur en forte croissance	11
Axe 3 : Un écosystème créatif fort : cohérence, maillages et partenariats.....	13
DÉPLOYER UN LEADERSHIP MOBILISATEUR EN APPUI AU SECTEUR DES INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES (2025-2028)	15
Axe 4 : Une stratégie agile qui s'adapte au secteur	15
CONCLUSION	17
ANNEXE	18
Synthèse des financements prévus dans le cadre de la Stratégie pour les années 2023-2024 et 2024-2025.....	18



LA CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE, UN IMPORTANT VECTEUR DE DÉVELOPPEMENT

Les créatrices et les créateurs, par leur sens de l'innovation, sont des forces vives du Québec. Très productifs, les talents créatifs québécois sont aussi reconnus pour leur originalité débordante et leur imaginaire vibrant. Dans le contexte actuel de l'accélération des changements technologiques, des défis de diversité linguistique et de la forte concurrence internationale, le Québec continue de s'illustrer grâce à son inventivité et à la qualité de ses œuvres culturelles.

Cette culture et cette créativité sont parmi les principaux piliers du vivre-ensemble. Les créatrices, les créateurs et les entreprises québécoises démontrent au quotidien qu'il est possible d'émouvoir, de divertir, de convaincre et de communiquer grâce à la culture et à la créativité, ici et ailleurs. La pandémie de COVID-19 a mis en évidence le besoin de nous regrouper et de partager des moments autour d'œuvres rassembleuses qui mettent en valeur, entre autres, notre histoire et notre culture.

Au confluent des innovations technologiques, la créativité numérique québécoise est en constante évolution. Cet écosystème très dynamique est composé de nombreux organismes et entreprises de tailles diverses réalisant des projets à l'international qui sont générateurs d'une grande visibilité pour le Québec. Plusieurs studios et artistes, employant environ 50 000 personnes au total, collaborent, dans un contexte de forte concurrence mondiale, pour rayonner, innover et se développer.

L'écosystème de la créativité numérique québécois constitue une source d'inspiration, contribuant à donner un nouvel élan créatif dans les domaines des arts et de la culture. L'utilisation des technologies ouvre la voie à de nouveaux modes d'expression et multiplie les moyens d'accéder à la culture. En outre, en plus de receler un potentiel infini, elle représente un important levier de développement de marchés partout dans le monde.

Une stratégie pour profiter des vastes possibilités offertes au Québec

Pour profiter pleinement de ce levier qu'est la créativité numérique et de toutes les possibilités qu'il offre, le ministère de la Culture et des Communications met en place la toute première Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture. Déployée en deux phases, celle-ci vise à soutenir la croissance et le rayonnement de la créativité numérique au Québec et à l'international. Son élaboration fait notamment suite à une vaste consultation des principaux intervenants et intervenantes des secteurs culturels menée en 2021 par le Ministère, lui permettant de déterminer les nombreux défis et occasions d'affaires pour le Québec¹. Le déploiement de la Stratégie profite notamment d'un financement de 20 M\$ sur 2 ans prévu dans le budget du Québec 2023-2024, pour un total de 34,3 M\$.

Avec la mise en place de la présente Stratégie est créé un nouveau volet du programme Appel de projets pour le rayonnement de la culture québécoise, dans le cadre duquel seront soutenus des projets générateurs de sens et rassembleurs pour animer des lieux publics propices à la diffusion culturelle. Ces initiatives contribueront au rayonnement de la créativité numérique québécoise sur l'ensemble du territoire et favoriseront une meilleure appropriation ainsi qu'une plus grande fréquentation des espaces publics par la population.

Également, dans une première phase de déploiement de la Stratégie, les responsabilités de la Société de développement des entreprises culturelles seront élargies pour que celle-ci puisse accompagner davantage les entreprises culturelles et créatives dans leur développement. La banque d'affaires de l'organisme sera de plus outillée pour lui permettre de jouer pleinement son nouveau rôle. De nouveaux instruments financiers seront mis en place pour enrichir son offre de financement, notamment en ce qui concerne le placement privé.

Le Conseil des arts et des lettres du Québec, quant à lui, continuera d'accompagner ses clientèles dans leur exploration du numérique et de soutenir la création d'œuvres d'artistes et d'organismes artistiques et littéraires utilisant les nouvelles technologies.

Dans une deuxième phase de déploiement de la Stratégie, soit à partir de 2025-2026, le Ministère entend mobiliser les ministères et organismes partenaires pour mener une intervention plus large afin de soutenir l'ensemble des industries culturelles et créatives.

¹ Les thèmes des rencontres de consultation tenues en 2021 ont été : la gouvernance; la main-d'œuvre et le développement des compétences; le rayonnement, la promotion et l'exportation; le maillage, l'innovation et les secteurs en émergence; le financement.



Figure : La relation entre la créativité numérique et les industries culturelles et créatives.

Créativité numérique

L'écosystème de la créativité numérique au Québec comprend des entreprises, des créatrices et des créateurs qui ont en commun la production de contenus (art numérique, applications mobiles, etc.) et d'expériences (installations numériques, immersives, etc.) grâce à des outils informatiques et à des technologies numériques, aussi utilisés dans d'autres domaines des arts et de la culture.

Industries culturelles et créatives

Les industries culturelles et créatives sont composées des secteurs culturels (dont l'audiovisuel, le cinéma, les médias, le livre, la musique, les arts de la scène et les arts visuels) et des secteurs créatifs (dont la créativité numérique, la communication créative et le jeu vidéo).

Ces industries regroupent des entreprises et des organismes utilisant des contenus culturels dans leur processus de création, de production et de diffusion.



LA VISION : CROISSANCE ET RAYONNEMENT

La créativité numérique représente un vecteur prometteur de rayonnement de la culture auprès des citoyennes et des citoyens, et plus particulièrement des jeunes.

Le ministère de la Culture et des Communications souhaite, à travers cette première stratégie, donner une impulsion à la créativité numérique d'ici et fournir les outils nécessaires pour favoriser son développement et son rayonnement au Québec et à l'international.

Des défis à relever

L'évolution rapide des technologies, la forte compétition internationale et la transformation des habitudes de consommation de produits culturels modifient constamment le contexte dans lequel les créatrices, les créateurs et les entreprises se développent.

Plusieurs défis sont à relever pour accroître le développement et le rayonnement de la culture québécoise dans les marchés locaux et internationaux grâce à la créativité numérique :

- assurer la croissance et la consolidation du secteur de la créativité numérique pour lui permettre de saisir pleinement les occasions dans un marché compétitif;
- développer une image de marque forte du Québec pour accentuer le rayonnement des créatrices, des créateurs et des entreprises culturelles sur le marché national et à l'international;
- s'assurer de la concertation et de la synergie entre tous les acteurs, les organismes et les entreprises de créativité numérique;
- s'assurer de la valorisation du contenu original et de la propriété intellectuelle;
- adapter le soutien gouvernemental en fonction des défis et des particularités de chaque secteur culturel et créatif;
- suivre l'évolution de l'offre culturelle propice à joindre une diversité de publics, particulièrement les jeunes;
- s'adapter aux changements technologiques;
- tenir compte de l'usage durable des différents outils technologiques dans un esprit de sobriété numérique.

Les priorités d'action

Pour concrétiser la vision de la présente Stratégie, le Ministère a établi des priorités d'action :

- appuyer, dans l'ensemble des régions du Québec, les entreprises et les organismes formant l'écosystème de la créativité numérique pour qu'ils s'inscrivent dans la croissance et contribuent à la consolidation du marché national et des marchés internationaux;
- accroître l'accès à la culture pour tous les publics par des vecteurs innovants et immersifs permettant de joindre diverses clientèles, particulièrement les jeunes;
- stimuler l'innovation par un soutien au développement de concepts, d'expériences et de produits culturels québécois en créativité numérique, particulièrement ceux utilisant les technologies émergentes et les formats hybrides;
- soutenir le maillage entre les créatrices, les créateurs, les entreprises de créativité numérique et les gestionnaires d'espaces publics et de lieux propices à la diffusion culturelle;
- contribuer au dynamisme local et régional par l'intermédiaire de la créativité numérique dans les espaces publics propices à la diffusion culturelle;
- accentuer le développement d'une image de marque forte de la créativité numérique du Québec.

Une stratégie en deux phases

Phase 1 : agir maintenant, avec pertinence (2023-2025)

Dans le cadre de la première phase, le Ministère entend agir de façon ciblée pour soutenir l'écosystème de la créativité numérique culturelle, suivant ces trois axes :

- **axe 1 : Le rayonnement de la créativité numérique en culture;**
- **axe 2 : Un financement conséquent pour un secteur en forte croissance;**
- **axe 3 : Un écosystème créatif fort : cohérence, maillages et partenariats.**

Phase 2 : déployer un leadership mobilisateur en appui aux industries culturelles et créatives (2025-2028)

Suivant la première phase et conjointement aux trois premiers axes, le Ministère jettera les bases d'une intervention plus large en appui aux industries culturelles et créatives. Cette intervention sera conçue en concertation avec les acteurs du milieu, qui sont les mieux placés pour déterminer les actions les plus porteuses. Le Ministère compte également mobiliser les ministères et organismes concernés pour élargir la présente Stratégie à l'échelle gouvernementale.

L'axe d'intervention pour cette seconde phase est le suivant :

- **axe 4 : Une stratégie agile qui s'adapte au secteur.**

Parmi les éléments prioritaires d'intervention pour l'élargissement de l'action gouvernementale visant à couvrir l'ensemble des industries culturelles et créatives, il y a :

- l'innovation;
- le rayonnement;
- les partenariats intersectoriels;
- la main-d'œuvre;
- la propriété intellectuelle;
- la gouvernance;
- l'écoresponsabilité et la sobriété numérique;
- l'exportation.

UNE MOBILISATION CONCERTÉE DES ACTEURS

→ **Le ministère de la Culture et des Communications**

Le Ministère est engagé dans le soutien et la promotion du secteur des industries culturelles et créatives, dont celui de la créativité numérique.

Misant sur le dynamisme d'un secteur audacieux, il se fixe des objectifs conséquents afin de placer le Québec à l'avant-garde de la créativité mondiale. En collaboration avec la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) et le Conseil des arts et des lettres du Québec (CALQ), il assume un leadership rassembleur pour rallier les partenaires et assurer une intervention efficace et cohérente.

→ **La Société de développement des entreprises culturelles**

La SODEC a pour mandat de promouvoir et de soutenir le développement des entreprises des secteurs des arts et de la culture. Toujours prête à s'adapter aux changements des conditions des industries et à l'émergence de nouvelles formes d'expression artistique et culturelle, elle s'inscrit dans la Stratégie comme acteur de premier plan pour le soutien direct aux entreprises de créativité numérique afin que celles-ci puissent développer leurs modèles d'affaires, faire preuve d'audace et briller au Québec et à l'international.

→ **Le Conseil des arts et des lettres du Québec**

Dans une perspective de développement artistique équitable et durable, le CALQ soutient la création, l'expérimentation et la production dans les secteurs des arts et des lettres dans toutes les régions du Québec et en favorise la diffusion au Québec, au Canada et à l'étranger.

Dans le cadre de la présente Stratégie, le CALQ permettra au gouvernement d'atteindre ses objectifs auprès des artistes et des organismes artistiques qui constituent le cœur créatif du Québec. Il continuera d'appuyer le milieu culturel qui, au cours des dernières années, a su utiliser les outils numériques et les nouvelles technologies pour créer des œuvres inspirantes et réaliser des projets novateurs.



AGIR MAINTENANT, AVEC PERTINENCE (2023-2025)



AXE 1 : Le rayonnement de la créativité numérique en culture

1.1 *Financement de projets de créativité numérique dans le cadre du programme Appel de projets pour le rayonnement de la culture québécoise du ministère de la Culture et des Communications (15,4 M\$ sur 2 ans)*

D'une part, la présente Stratégie vient bonifier de 2 M\$ sur 2 ans l'enveloppe consacrée au volet 2 du programme, c'est-à-dire Développement et production d'activités d'envergure participant à la reconnaissance ou à la valorisation de la culture québécoise. Cette somme est exclusivement destinée au soutien de projets de créativité numérique contribuant aux objectifs précis de ce volet, soit :

- accroître la réalisation d'activités d'envergure exceptionnelles et novatrices;
- intensifier le rayonnement de la culture québécoise, dans toutes les régions du Québec;
- accentuer l'exposition du grand public québécois à de nouveaux contenus, produits, œuvres ou événements enrichissant l'offre culturelle québécoise.

Par ailleurs, les municipalités du Québec, les Premières Nations et les Inuit, les institutions muséales et les bibliothèques publiques ont sous leur responsabilité des lieux publics propices à la diffusion culturelle. Ces parties prenantes sont aussi détentrices d'une mission, d'un mandat ou alors sont porteuses d'une identité les rendant aptes à développer des projets rassembleurs.

C'est pourquoi, d'autre part, 13,4 M\$ seront versés sur 2 ans dans un nouveau volet intégré au programme et intitulé : Mise en œuvre de projets de créativité numérique dans les espaces publics et les lieux de diffusion culturelle du Québec. Dans le cadre de ce volet, le Ministère vise à stimuler la diffusion et la circulation de projets de créativité numérique générateurs de sens dans les lieux propices à la diffusion culturelle (centres-villes et centres villageois, parcs, artères commerciales, etc.).

Le gouvernement souhaite de cette façon mettre en valeur la culture, les créatrices et les créateurs du Québec. Ces projets bénéficieront aussi d'un effet de levier grâce à la contribution de leurs porteurs, soit les gestionnaires de ces lieux publics.

Ce volet servira à stimuler la demande pour des projets de créativité numérique. Il permettra :

- de soutenir le développement de projets de créativité numérique par des créateurs, des créatrices et des entreprises du Québec;
- d'accroître, auprès d'une diversité de publics, le rayonnement et l'accessibilité des projets québécois en créativité numérique dans les espaces publics et les lieux de diffusion culturelle de l'ensemble des régions du Québec;
- de contribuer au rayonnement et à la croissance de la créativité numérique québécoise;
- de contribuer à l'appropriation et à la fréquentation des espaces publics et des lieux de diffusion culturelle par la population du Québec.

1.2 Réalisation de projets de créativité numérique par les sociétés d'État et les organismes nationaux du secteur de la culture et des communications (3,5 M\$ sur 2 ans)

Les sociétés d'État et les organismes nationaux du secteur de la culture et des communications sont eux aussi détenteurs, dans leurs champs d'activité respectifs, d'une mission centrale pour le domaine des arts et de la culture. Ils sont à cet égard porteurs de sens et de symboles, ainsi que véhicules des expressions culturelles québécoises, et ils contribuent à faire rayonner la culture.

La présente Stratégie prévoit que des projets de créativité numérique seront réalisés par certains organismes nationaux et sociétés d'État avec comme objectif de mettre en valeur les lieux publics dont ils sont responsables, de même que l'histoire et la richesse des collections et des archives dont ils disposent, au bénéfice de la population.

1.3 Projet pilote de mise en valeur des collections de la Grande Bibliothèque de Bibliothèque et Archives nationales du Québec (1 M\$)

Partout dans le monde, plusieurs grandes bibliothèques expérimentent, avec succès, un changement d'approche afin d'inciter la population à découvrir leurs installations et à les fréquenter plus souvent. Poursuivant des objectifs semblables, la Grande Bibliothèque souhaite mettre en valeur, au moyen de la créativité numérique, les liens entre littérature et archives de même qu'entre patrimoine québécois et expérience muséale contemporaine.

Ainsi, Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ) entend soutenir la Grande Bibliothèque pour qu'elle devienne un lieu axé sur la découverte et l'exploration culturelle. Il est prévu que le projet pilote de mise en valeur des collections de BAnQ à la Grande Bibliothèque, par la créativité numérique, prenne la forme d'une expérience unique faisant se rencontrer la population, le lieu qu'est la Grande Bibliothèque et les collections de BAnQ. Le projet envisagé, qui fait appel à la découverte, à l'exploration, à la participation citoyenne et au divertissement, consiste en un parcours scénographique thématique jalonné de stations combinant plusieurs modes de présentation pour créer des univers interactifs, ludiques et immersifs.

Articulé autour d'un fil conducteur et d'un scénario évolutif, ce projet vise à établir des liens entre des objets culturels et patrimoniaux des collections de BAnQ, des auteurs, des auteures, des personnages et des événements pour enrichir l'expérience des visiteurs et des visiteuses, favoriser des découvertes, voire faire naître des passions.

1.4 Financement spécifique dans le cadre du plan d'action en exportation du ministère de la Culture et des Communications (1 M\$ sur 2 ans)

La forte concurrence mondiale exige concertation, cohésion et efficacité pour optimiser l'ensemble des ressources consacrées à l'exportation des contenus culturels québécois.

Une concertation accrue entre les organismes subventionnaires est d'autant plus nécessaire que, dans le milieu de la créativité numérique, les frontières entre les différents secteurs d'activité ne sont pas toujours clairement délimitées. Il faut aussi tenir compte du fait que les défis liés à la valorisation de la propriété intellectuelle sont importants, tout comme ceux concernant le financement des secteurs les plus innovants.

À ce titre, le Ministère entend continuer d'offrir un soutien complémentaire aux secteurs d'intervention de la SODEC et du CALQ par des subventions aux artistes, à des organismes et à des entreprises qui souhaitent rayonner sur les marchés étrangers dans le cadre du Programme d'appui aux initiatives internationales.

AXE 2 : Un financement conséquent pour un secteur en forte croissance

2.1 *Bonification du rôle de la Société de développement des entreprises culturelles et de son offre de financement*

La SODEC et sa banque d'affaires offrent divers outils de financement en réponse aux besoins des entreprises culturelles. C'est d'autant plus nécessaire pour les entreprises de créativité numérique qui doivent investir de façon conséquente en début de projet, ou pour le développement de concepts, pour ensuite profiter d'un retour proportionnel sur leur investissement.

Afin de faire de la SODEC la porte d'entrée pour l'ensemble des besoins financiers des entreprises du secteur de la culture, le gouvernement du Québec a annoncé, dans le cadre de son plan budgétaire 2023-2024, que :

- le rôle de la SODEC sera bonifié pour que celle-ci accompagne pleinement les entreprises culturelles dans leur développement;
- de nouveaux instruments financiers seront mis à sa disposition pour enrichir son offre de financement, notamment en ce qui concerne le placement privé.

La SODEC, dans son rôle bonifié, sera en mesure de contribuer activement au développement économique du secteur des industries culturelles et créatives québécoises. Cela lui permettra de stimuler la croissance et la pérennité des entreprises pour créer un secteur dynamique, innovant et performant, le tout dans une perspective de développement durable.

Pour accomplir sa mission, la SODEC s'appuiera sur cinq leviers complémentaires, dont :

- la bonification des services-conseils (accompagnement);
- l'ajout du placement privé aux services financiers.

Les trois autres seront jumelés aux leviers déjà existants :

- les programmes d'aide financière;
- les mesures fiscales;
- le financement (dette) des services financiers.

2.2 *Programme d'aide aux producteurs d'expériences numériques de la Société de développement des entreprises culturelles (10 M\$ sur 2 ans)*

La demande croissante d'expériences numériques permet de valoriser le talent québécois, de dynamiser l'offre d'ici et de générer des retombées culturelles et économiques pour le Québec.

Par ce nouveau programme, la SODEC soutient les producteurs d'expériences numériques, dans le cadre d'une stratégie d'entreprise sur une période de deux ans, pour la création et la valorisation d'un catalogue d'œuvres, de contenus, d'expériences ou de produits culturels en créativité numérique de propriété intellectuelle québécoise. Ce programme vient bonifier l'offre existante d'aides auxquelles cette clientèle peut accéder.

Le programme vise à :

- valoriser les entreprises en production d'expériences numériques;
- encourager le développement du modèle d'affaires des producteurs d'expériences numériques fondé sur la création de propriété intellectuelle québécoise.

En outre, il poursuit les objectifs précis suivants :

- stimuler les investissements des entreprises pour la production de propriété intellectuelle québécoise;
- augmenter l'exploitation commerciale de contenus culturels de propriété intellectuelle québécoise du secteur des expériences numériques;
- favoriser la diffusion de contenus culturels de propriété intellectuelle québécoise sur tout le territoire et leur découvrabilité numérique.

2.3 *Élargissement du crédit d'impôt remboursable pour la production d'événements ou d'environnements multimédias*

Le crédit d'impôt remboursable pour la production d'événements ou d'environnements multimédias présentés à l'extérieur du Québec a été mis en place en mars 2012. L'objectif de cette mesure est de soutenir la production d'œuvres d'entreprises qui utilisent des technologies issues du multimédia et de l'interactivité pour que le Québec s'illustre sur le plan international et s'ouvre à de nouveaux marchés.

Constatant une demande croissante pour des installations numériques et immersives, le gouvernement du Québec a annoncé, dans son budget 2023-2024, des bonifications au crédit d'impôt remboursable pour :

- étendre la portée de la définition de « main-d'œuvre admissible » pour qu'elle s'applique à l'ensemble des services rendus au Québec dans le cadre d'une production admissible, à l'instar des autres crédits d'impôt culturels;
- augmenter de 50 à 60 % le plafond des dépenses de main-d'œuvre et ainsi prendre en considération la croissance des coûts de main-d'œuvre dans l'industrie.

AXE 3 : Un écosystème créatif fort : cohérence, maillages et partenariats

3.1 Mise en place d'un comité consultatif

Un comité consultatif représentatif de l'écosystème de la créativité numérique au Québec, composé des représentantes et des représentants du milieu de la culture, du Ministère, de la SODEC et du CALQ, sera formé pour assurer le déploiement et le suivi efficaces des mesures contenues dans la présente Stratégie.

3.2 Soutien au maillage entre les acteurs de l'écosystème de la créativité numérique (1,2 M\$ sur 2 ans)

Dans le cadre de l'axe 3, la Stratégie vise à soutenir le maillage :

- entre les artistes, les organismes et les entreprises de créativité numérique et les gestionnaires d'espaces publics et de lieux propices à la diffusion culturelle;
- entre les organismes de soutien à l'écosystème de la créativité numérique;
- avec les autres domaines des industries culturelles et créatives pour favoriser l'intégration de la créativité numérique à leurs projets et activités.

Ces projets pourraient viser l'accompagnement, la transmission et la diffusion de l'information entre les créatrices, les créateurs et avec les autres acteurs, comme les diffuseurs et les investisseurs.

La déclinaison de contenus narratifs (histoires, contes, fictions, pièces de théâtre, scénarios, etc.) dans plusieurs formats développés au Québec s'avère aussi opportune. Un livre peut inspirer un jeu vidéo, un film d'animation peut être adapté au théâtre ou être développé en expérience immersive. La créativité numérique est au confluent des formats et se prête particulièrement bien à l'adaptation des contenus à différents médias ou plateformes.

Ces initiatives pourraient aussi prendre la forme de plateformes d'échanges, de salons, de présentations promotionnelles, etc.

3.3 Appel de projets Exploration et déploiement numérique du Conseil des arts et des lettres du Québec (0,5 M\$ sur 2 ans)

Les organismes artistiques, les écrivaines, les écrivains et les artistes évoluent dans un contexte où le cyberspace est fortement saturé et la concurrence, vive. Il importe donc de les soutenir pour qu'ils puissent poursuivre le déploiement de projets novateurs, inspirants et inclusifs, visibles et accessibles par le public.

Dans le cadre de l'appel de projets Exploration et déploiement numérique, le CALQ souhaite appuyer les organismes artistiques, les écrivaines, les écrivains et les artistes dans la réalisation de projets de créativité numérique. Il vise ainsi à stimuler le développement de l'expertise dans l'utilisation des technologies numériques aux fins de recherche, de création, de production, de diffusion et de rayonnement. Par l'intermédiaire de cet appel de projets, il encourage également la concertation et la collaboration entre les intervenantes et les intervenants des secteurs des arts et des lettres, le partage des ressources, le développement des compétences et la mise en place de modèles collaboratifs, notamment avec le secteur des industries culturelles et créatives.

3.4 Aide aux associations et aux organismes à mandat collectif de la Société de développement des entreprises culturelles (0,6 M\$ sur 2 ans)

Exclusivement destiné aux associations et aux organismes à mandat collectif, ce programme vise à rassembler et à uniformiser l'aide pour tous les secteurs d'intervention de la SODEC, en tenant compte de l'ensemble des activités d'une association ou d'un organisme.

Le programme s'ouvre en outre à de nouvelles associations et à de nouveaux organismes, notamment de créativité numérique, qui ne profitaient auparavant d'aucune aide à la mission fournie par les programmes de la SODEC.



DÉPLOYER UN LEADERSHIP MOBILISATEUR EN APPUI AU SECTEUR DES INDUSTRIES CULTURELLES ET CRÉATIVES (2025-2028)

AXE 4 : Une stratégie agile qui s'adapte au secteur

4.1 *Mobilisation et concertation visant la mise en place d'un continuum de services pour l'ensemble du secteur des industries culturelles et créatives*

Dans le cadre de cette deuxième phase de déploiement de la Stratégie, le ministère de la Culture et des Communications, en plus d'assurer un arrimage en continu avec le Conseil des arts et des lettres du Québec et la Société de développement des entreprises culturelles, entend agir comme leader gouvernemental pour assurer une intervention cohérente de tous les acteurs, c'est-à-dire des ministères et organismes du gouvernement du Québec concernés, en concertation avec les milieux culturel et créatif, pour la mise en place d'un continuum de services pour l'ensemble du secteur des industries culturelles et créatives.

Une intervention englobante et arrimée aux besoins du secteur favorisera une meilleure place du Québec sur la scène internationale comme chef de file en créativité numérique et, plus largement, dans le secteur des industries culturelles et créatives.

4.2 *Prospective, étalonnage, études de marché et recherche*

Le Ministère veut maintenir une veille active et constante du secteur des industries culturelles et créatives pour rester à l'affût des tendances influençant la créativité numérique et maintenir une compréhension à jour de son évolution, du développement technologique et des avancées en matière d'écoresponsabilité.

Trois types d'actions sont identifiés pour alimenter en continu le déploiement de la présente Stratégie :

- la prospective et l'étude de l'évolution des formats, des technologies et des modèles d'affaires, en lien notamment avec l'écoresponsabilité;
- l'étalonnage ainsi que la comparaison des mesures et de l'évolution du secteur avec les juridictions concurrentes;
- les études de marché et les statistiques.

4.3 *Bonification des mesures existantes et mise en place de nouvelles mesures en fonction des besoins*

Selon les informations colligées et les analyses produites dans le cadre de ce quatrième axe d'intervention, le Ministère entend moduler les mesures en place ou en développer de nouvelles en vue d'assurer une intervention optimale et évolutive.

I CONCLUSION

La Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture constitue un jalon important de l'intervention du ministère de la Culture et des Communications pour propulser la créativité numérique et favoriser le développement des industries culturelles et créatives. La mise en œuvre de sa première phase et l'élaboration de sa deuxième demanderont une agilité et une écoute continues de la part du Ministère et de ses sociétés d'État pour qu'ils soient en mesure d'adapter les actions mises de l'avant, selon l'évolution des secteurs culturels et créatifs. Cette façon de faire contribuera à l'actualisation constante et au maintien de la pertinence de l'intervention gouvernementale.

La présente Stratégie vient répondre à des défis stimulants. Elle offre des leviers importants pour que le Québec soit en mesure d'atteindre ses objectifs, notamment de rayonnement et de positionnement des produits culturels sur la scène internationale, grâce à la créativité et à l'esprit d'innovation des créatrices, des créateurs, des entreprises et des autres acteurs du milieu culturel québécois. Il existe déjà une grande synergie au Québec en culture; avec la présente Stratégie, le Ministère vise à la consolider afin de maximiser le potentiel d'accomplissements en créativité numérique dans tous les secteurs culturels québécois.

I ANNEXE

Synthèse des financements prévus dans le cadre de la Stratégie pour les années 2023-2024 et 2024-2025

MESURE	PORTEUR	FINANCEMENT
Financement de 20 M\$ prévu dans le budget 2023-2024 et autres financements du ministère de la Culture et des Communications		
Financement de projets de créativité numérique dans le cadre du programme Appel de projets pour le rayonnement de la culture québécoise	Ministère	15,4 M\$
Réalisation de projets de créativité numérique par les sociétés d'État du secteur de la culture et des communications	Ministère et sociétés d'État	3,5 M\$
Maillage entre les acteurs de l'écosystème de la créativité numérique	Ministère	1,2 M\$
Financement particulier dans le cadre de la stratégie d'exportation du Ministère	Ministère	1 M\$
Projet de mise en valeur des collections de la Grande Bibliothèque	BAnQ	1 M\$
Appel de projets Exploration et déploiement numérique	CALQ	0,5 M\$
Soutien à la mise en œuvre	Ministère	0,4 M\$
Financements de la Société de développement des entreprises culturelles		
Programme d'aide aux producteurs d'expériences numériques	SODEC	10 M\$
Aide aux associations et aux organismes à mandat collectif	SODEC	0,6 M\$
Élargissement du crédit d'impôt remboursable pour la production d'événements ou d'environnements multimédias	SODEC	0,7 M\$
Total		34,3 M\$

