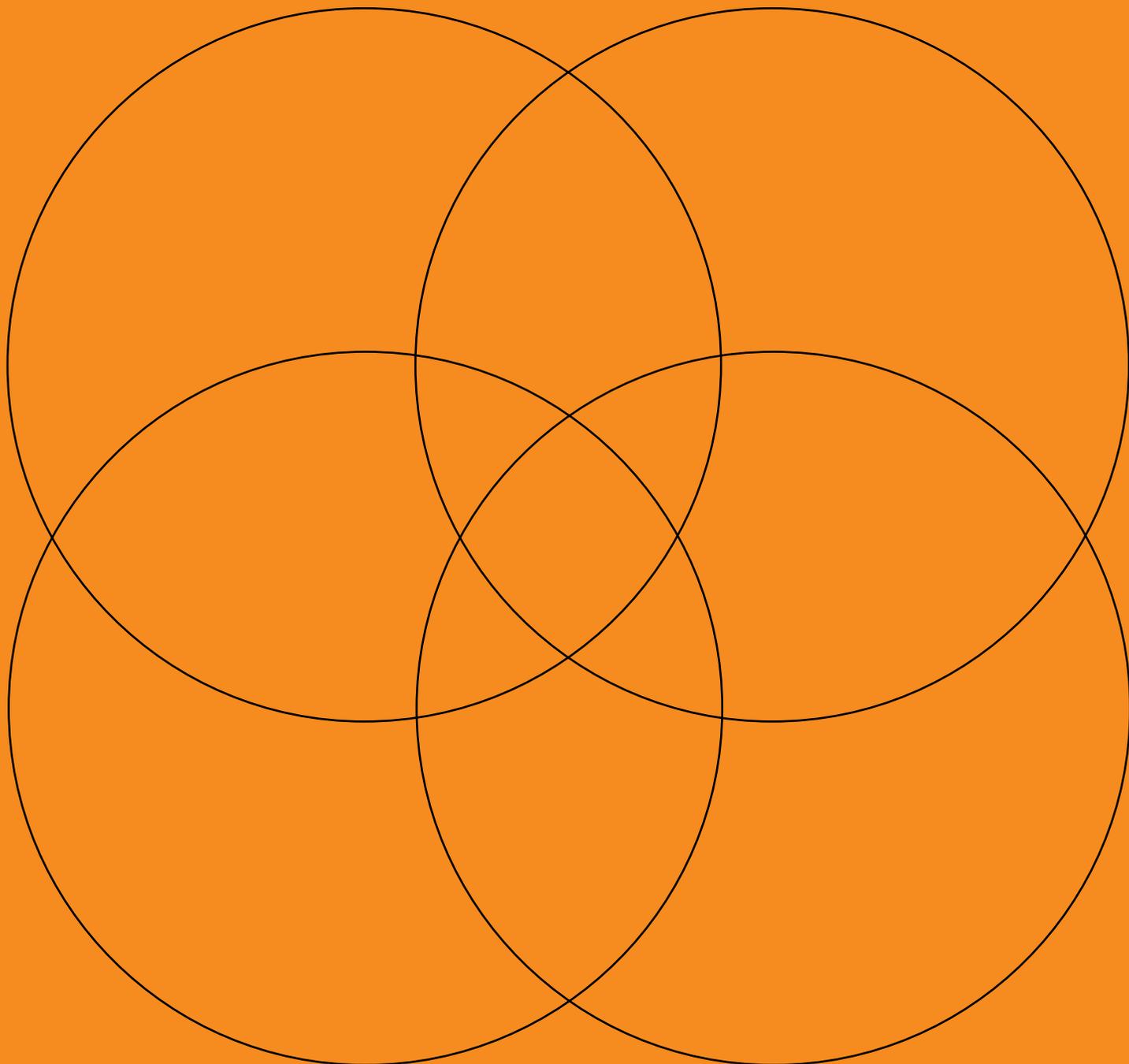


Façonner un marché pour la XR indépendante

Défis et opportunités en matière de distribution, de circulation et de découvrabilité



Une étude
réalisée par

QC
CA XR

Partenaires

MUTEK



PHI



Avec le soutien de



Sommaire exécutif

Initiée par Québec/Canada XR, l'étude *Façonner un marché pour la XR indépendante* s'est donné pour défi d'interroger des acteur·trice·s clés du monde entier issu·e·s de la production, de la distribution et de la curation d'expériences de réalité étendue (XR) indépendante. Notre objectif était de poser un regard unique sur l'état actuel de l'écosystème XR. Nous souhaitons recueillir leurs perspectives et leur perception des défis, des enjeux, des innovations et des meilleures pratiques en matière de circulation, de curation, de conservation, de distribution et de monétisation des œuvres XR indépendantes.

Pour ce faire, nous avons mené en 2021 une série d'études quantitatives de marché, des entretiens ainsi que des sondages auprès d'une grande variété de professionnel·le·s de la XR. Nous en tirons certaines conclusions. Notamment, les *producteur·trice·s* ont exprimé un défi commun : le manque continu d'informations approfondies. Nos discussions ont porté sur la nécessité de créer des normes et des paramètres congruents au domaine tout en définissant les meilleures pratiques pour les ventes locales et les ventes internationales.

Les *distributeur·trice·s* nous ont aussi sensibilisé·e·s sur les besoins croissants pour les postes spécialisés en matière de conservation, de circulation hybride et de distribution.

Dans l'ensemble, les entretiens réalisés nous ont donné l'impression d'*un écosystème qui continue de se développer et de prospérer*, trouvant continuellement de nouvelles façons de répondre aux demandes d'un public curieux et en constante progression.

Cette étude s'appuie sur des résultats tant quantitatifs que qualitatifs permettant de dresser un portrait stratégique des orientations actuelles et futures de la XR indépendante. De plus, elle nous permet d'apprécier les modèles commerciaux émergents, les défis de distribution auxquels l'industrie est confrontée tout en informant le·la lecteur·trice sur les opportunités et sur l'avenir des productions de la XR indépendante.

Le sommaire exécutif résume les apprentissages principaux de *Façonner un marché pour la XR indépendante*.

Pour en savoir plus et pour lire l'étude complète, rédigée en anglais, veuillez consulter independent-xr-market.org

Objectifs

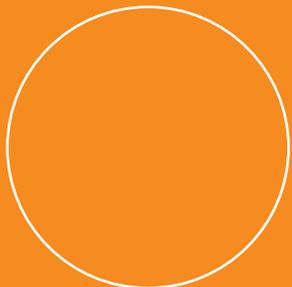
- Dresser le portrait actuel de la distribution des œuvres XR indépendantes : ses opportunités, ses défis et ses enjeux.
- Créer des outils pour promouvoir la circulation des œuvres XR indépendantes : les meilleures pratiques, les tendances et les modèles de commercialisation.
- Redéfinir les paramètres selon lesquels les modèles de distribution, de circulation et de monétisation des œuvres XR sont évalués et sont reproduits.
- Renforcer le soutien public et institutionnel à l'égard du contenu XR et de ses créateur·trice·s.

Méthodologie de recherche

- Une analyse qualitative des tendances actuelles du marché de la réalité virtuelle se déclinant par du divertissement à domicile et *in situ*, des applications de réalité augmentée et des applications immersives.
- Deux sondages réalisés auprès de producteur·trice·s de XR au Québec, au Canada et à l'international.
- 19 entretiens approfondis avec un total de 22 expert·e·s du secteur dans le monde entier.

Questions posées

- Quels sont les modèles actuellement suivis par les producteur·trice·s indépendant·e·s de la XR pour distribuer leurs œuvres?
- Comment les fonctions de production et de distribution ont-elles évolué au cours des dernières années?
- Quel a été l'impact de la pandémie de COVID-19 sur la distribution et l'exposition des œuvres XR?
- Comment cet écosystème naissant s'adapte-t-il à l'évolution des goûts de son public?



Conclusions

- Le marché de la XR demeure largement inexploré. Plusieurs hésitent encore à parler de « marché ».
- Malgré les nombreux défis de distribution de la XR indépendante, cette dernière présente un grand potentiel pour créer des contenus originaux et pour trouver son public à l'aide de moyens innovants et inspirants.
- La création voire la standardisation de normes pourrait contribuer à « démocratiser l'imaginaire » au sujet de la nature et de l'avenir de la XR.
- Les acteur·trice·s de la XR devraient explorer de nouvelles possibilités de distribution telles que les musées, les planétariums, les salles de concert et les plateformes Web.
- Le financement et le soutien de ce marché émergent sont nécessaires pour assurer sa durabilité. Les bailleurs de fonds publics et privés doivent acquérir une meilleure compréhension de l'écosystème de la XR qui évolue rapidement, et faire preuve de flexibilité pour mieux arrimer leurs structures de soutien aux réalités de la XR indépendante.

Apprentissages clés

Chapitre 1 — Un écosystème constamment réinventé

- Le marché de la XR s’approche d’un point de bascule, mais les avis divergent sur le moment et la nature de ce changement.
- Actuellement, le domaine du jeu est celui qui offre le plus d’opportunités à court-terme pour la XR. Cependant, les nouvelles formes de divertissement et les contenus narratifs devraient générer des opportunités pérennes à moyen et à long termes.
- Les paramètres d’évaluation de la réussite d’un projet évoluent : plusieurs répondant-e-s considèrent l’originalité, la qualité narrative et l’expérience utilisateur comme des facteurs clés de la réussite d’un projet XR.

Au sein d’un marché naissant, produire c’est distribuer.

Louis-Richard Tremblay — Office national du film du Canada, Montréal

Chapitre 2 — Défis de production et de circulation

- Il manque de producteur-trice-s et de distributeur-trice-s spécialisé-e-s en XR.
- Les producteur-trice-s doivent encore consacrer beaucoup de temps et d’énergie à renseigner les lieux de diffusion et les distributeur-trice-s sur les conditions requises pour mettre en valeur leurs projets XR.
- Bien que l’originalité soit toujours valorisée, le désir de présenter des formats plus standardisés émerge graduellement.

Pour continuer de produire, nous devons pouvoir distribuer.

Chloé Jarry — Lucid Realities, Paris

Chapitre 3 — Défis de distribution et d’exposition

- Les premières impressions sont capitales : les festivals, les expériences de divertissement *in situ* et les expositions de XR ont un rôle important à jouer en tant que premiers points de contact du public avec la XR.
- La XR offre des possibilités d’expérimentation sociale qui vont au-delà de la reproduction des formats typiques du festival de film ou de l’exposition muséale.

Il y a beaucoup de développement technologique, mais nous devons nous assurer que le récit demeure au premier plan.

Ingrid Kopp — Electric South, Le Cap

Chapitre 4 — Défis de monétisation et de rayonnement pour façonner un marché

- Nous sommes dans une période névralgique où il importe de diversifier ses partenaires de production et de distribution. Les solutions hybrides telles que les coproductions permettent de partager les risques et d’étendre la portée des projets.
- La propriété intellectuelle demeure cruciale, surtout en contexte de coproduction ou lorsqu’un même projet se décline de plusieurs façons à l’échelle internationale.

La première expérience qu’une personne fait de la réalité virtuelle est capitale tant cette dernière teintera sa perception de ce médium d’art.

Eddie Lou — Sandbox Immersive Festival, Pékin

Crédits

Façonner un marché pour la XR indépendante
Défis et opportunités en matière de distribution, de circulation et de découvrabilité

Une étude réalisée par

QC
CA **XR**

Partenaires

MUTEK

Xn QUÉBEC

PHI

Festival du Nouveau Cinéma de Montréal

RIDM

Avec le soutien de



L'étude *Façonner un marché pour la XR indépendante* est une initiative de Québec/Canada XR, un partenariat regroupant MUTEK, Xn Québec, PHI, le Festival du nouveau cinéma (FNC) et les Rencontres internationales du documentaire de Montréal (RIDM). Le projet bénéficie du soutien financier du Conseil des arts du Canada et a été financé dans le cadre de l'Entente sur le développement culturel de Montréal conclue entre la Ville de Montréal et le gouvernement du Québec.

Nous remercions le Conseil des arts du Canada pour son soutien.

Fier partenaire de la Ville de Montréal.

La production et la traduction du sommaire exécutif de l'étude ont été réalisées grâce au soutien financier de la SODEC.

© Tous droits réservés MUTEK 2022

Contacts

MUTEK

C.P. 855 – Desjardins
Montréal QC H5B 1B9
Canada

mutek.org
info@mutek.org

Québec/Canada XR

L'Association des producteurs d'expériences numériques – Xn Québec
C.P. 32029 – Saint André
Montréal QC H2L 4Y5
Canada

quebeccanadaxr.co
qccaxr@xnquebec.co

Auteure de l'étude et directrice de la recherche

Sandra Rodriguez
Ph. D., réalisatrice et productrice de contenu
XR/IA, sociologue de la technologie des nouveaux médias

Équipe de recherche

Entretiens

Monique Simard
Conseillère et consultante culturelle et présidente du conseil d'administration — Fonds Québecor, présidente du conseil d'administration — Partenariat du Quartier des spectacles

Sondages et entretiens

Philippe Bédard
Ph. D., chargé de projets – Québec/Canada XR

Analyse des données

Coline Delbaere
Productrice d'expériences immersives et d'expositions itinérantes — PHI

Révision du contenu

Jesse Damiani
Fondateur — Postreality Labs

Équipe du projet

Direction du projet

Katharina Meissner
Directrice du développement stratégique
— MUTEK

Coordination

Philippe Bédard
Ph. D., chargé de projets — Québec/Canada XR

Coordination

Julie Dagenais
Responsable des activités professionnelles
— MUTEK

Design graphique

de Mars

Révision linguistique

Owen Weiss

Traduction vers l'anglais

Joë Villaverde

Traduction vers le français

Marie Mello

Collaboratrices

Myriam Achard, chef des partenariats, nouveaux médias et relations publiques — PHI; Coline Delbaere, productrice d'expériences immersives et d'expositions itinérantes — PHI; Jenny Thibault / Sophie Couture, directrice générale — Xn Québec; Katayoun Dibamehr, responsable des nouveaux médias — FNC Explore