

Le virage numérique au Québec

Secteur musique

**Recommandations en 6 thématiques
V01.3**

Document présenté à madame Christine St-Pierre, ministre de la Culture,
des Communications et de la Condition féminine du Québec, le 4 juin 2012

par

musiQNumériQC

Le groupe québécois de réflexion sur les enjeux culturels en musique à l'ère numérique.

sous



Licence Creative Commons Attribution - Partage dans les Mêmes Conditions 3.0 non transposé



Préambule

Transparence, partage, accessibilité et collaboration : telles sont les valeurs fondamentales et incontournables du Web. À l'ère du numérique, ces valeurs sont omniprésentes et doivent être tenues en compte dans la refonte de notre appareil de soutien de la culture au Québec.

Désormais, pour créer, produire et mettre en marché de la musique au Québec, il faudra comprendre le Web, maîtriser ses outils et s'adapter aux nouveaux modèles et usages qu'impose l'ère numérique. Bien que la tâche soit grande, il est nécessaire que tous les intervenants de l'écosystème musical québécois participent au changement et deviennent des chefs de file, plutôt que des victimes de ce changement.

À la demande de la ministre de la Culture, des Communications et de la Condition féminine du Québec Christine St-Pierre, le CALQ et la SODEC, en collaboration avec plus de 600 acteurs de l'industrie culturelle, ont produit deux rapports de consultation : CALQ, (11 novembre 2011), *Faire rayonner la culture québécoise dans l'univers numérique*¹; SODEC, (octobre 2011), *Porte grande ouverte sur le numérique*². Ces rapports s'appuient sur de larges exercices de consultation et de réflexion portant sur le virage à prendre pour notre culture québécoise, en fonction des nouvelles réalités de l'ère numérique. Il est à noter que la politique du numérique québécoise actuelle date de plus de 20 ans (1992); il était donc très urgent d'entreprendre des travaux de consultation afin d'actualiser la politique culturelle du Québec, en concordance avec l'ère numérique interactive vers laquelle notre société bascule depuis l'arrivée de Napster, il y a plus de 10 ans.

Les deux organismes publics proposent aujourd'hui 57 orientations, recommandations et pistes d'action pour entamer le virage numérique de la culture du Québec. **musiQCnumériQC** a analysé ces recommandations et a formulé des pistes d'action concrètes et précises, fondées à la fois sur la réalité du Web et sur l'expérience diversifiée et approfondie de ses membres quant aux contenus, usages et modèles d'affaires numériques en musique. Ces pistes de recommandation visent à soutenir les créateurs et les travailleurs québécois tout en encourageant une industrie culturelle innovante.

Afin d'approfondir la réflexion en lien avec le secteur de la musique, voici donc les pistes d'actions concrètes de **musiQCnumériQC**, présentées en 6 thématiques distinctes :

01. Politiques et gouvernance numérique

02. Numérisation et commercialisation

03. Aides financières

04. Formation

05. Recherche et création

06. Droit d'auteur, compensation, rémunération

1 <http://www.calq.gouv.qc.ca/alon/documentation.htm>

2 <http://www.sodec.gouv.qc.ca/en/publication/nav>

Créer un comité consultatif numérique de la culture

Nous recommandons de créer un comité consultatif (*Comité Consultatif Numérique de la Culture* ou **CCNC**) intégrant des créateurs, des travailleurs indépendants et des acteurs innovants du milieu culturel québécois. Le CCNC aurait comme objectif de conseiller les représentants politiques et administratifs de l'état, afin de soutenir la création et la diffusion de la culture numérique (au sens large ; pas seulement en musique).

Les principales tâches du CCNC seraient de :

- sonder en temps réel les opinions et les besoins des intervenants culturels ;
- déterminer le processus et les règles de consultation ;
- identifier des indicateurs clairs et pertinents pour mesurer l'atteinte des objectifs.

Le CCNC à géométrie variable sera composé de volontaires issus des différents secteurs culturels qui participeront occasionnellement selon les thèmes et enjeux. Le gestionnaire du CCNC aura le devoir d'assurer un accès à tous et de prendre soin de ne pas concentrer le pouvoir dans les mains d'un nombre restreint d'individus ou de lobbys. Nous suggérons qu'un fonctionnaire (poste permanent) aux compétences établies en assure la gestion avec l'objectif de poursuivre le travail de consultation déjà amorcé. Les travaux du CCNC rendront la prise de décision plus facile et transparente.

Produire un nouveau rapport de synthèse

Nous recommandons que le CALQ, la SODEC et le Ministère se consultent avant la fin 2012, en impliquant le CCNC dans le but de réduire le nombre de recommandations dans un rapport de synthèse. Ces recommandations se traduiraient ensuite par des propositions d'action concrètes (voir rapport de la SODEC, et celui du CALQ).

Établir une structure de gouvernance exécutive

Nous recommandons que soit constituée une **Autorité du Numérique Permanente** (ANP) dont le mandat serait l'application des recommandations du rapport de synthèse et des politiques sur lesquelles se serait préalablement entendu le CCNC. Sous la direction du CCNC, l'ANP veillerait à la bonne marche d'un futur plan numérique de la culture du Québec. Celle-ci aurait le rôle de susciter la concertation entre les différentes industries et les différents ministères, incluant les travailleurs indépendants, et de favoriser l'innovation au sein des organisations culturelles.

Afin de garantir une pérennité des œuvres musicales numériques québécoises et d'éviter toute numérisation en double de ces œuvres, nous proposons que le gouvernement mette en place une plateforme de préservation des œuvres numériques et, ainsi, diminue le risque de pertes au fil du temps.

Plateforme d'arrière-boutique québécoise

Sous forme d'une arrière boutique (d'un entrepôt numérique), cette plateforme d'état (en format Open Source) permettrait à tous les créateurs québécois d'œuvres musicales de téléverser une copie dans sa plus haute résolution. L'industrie pourrait accéder à cette base de données dans le but de créer diverses offres commerciales (voir l'exemple de l'[Entrepôt du livre numérique](http://entrepotnumerique.com)³).

Le marché de la distribution musicale au Québec est dépendant d'intermédiaires non-québécois, comme, par exemple, iTunes. Il existe la possibilité d'agréger la culture musicale québécoise à l'aide d'une plateforme, comme la plateforme de l'ONF pour le film et le documentaire. Sur cette plateforme, le producteur de musique ou artiste est libre de déterminer le prix demandé pour ses œuvres et de gérer ses campagnes lui-même. Cette plateforme répond implicitement, en temps réel, au besoin d'archivage de notre culture. Elle facilitera aussi l'exportation des contenus musicaux québécois. Il est possible de faire des représentations auprès d'iTunes, pour forcer Apple à mieux référencer les œuvres musicales québécoises lorsqu'un Québécois utilise leurs services.

Une politique québécoise établissant les règles et procédures de numérisation devrait être mise en place. Elle devra respecter les standards internationaux optimaux (métadonnées, résolutions, formats, etc.) de façon à faciliter la documentation des œuvres musicales.

Par la suite, les œuvres musicales seraient automatiquement déclinées en différents formats par le système et mises à disposition du marché, en fonction de permissions d'accès prédéterminées par le créateur (ou son représentant), selon les paramètres suivants :

1. Disposition légale de l'œuvre: Droit d'auteur, licences Creative Commons, domaine public (ou autres).
2. Formats disponibles : ex.: streaming, wav, mp3 128 kbps, 320 kbps, flac, ogg, acc, mov, Windows Media et autres selon l'évolution des formats.
3. Permission de distribution : territoires et entités de distribution dûment autorisés (ex. : The Orchard aux USA. ou Believe en France-Allemagne-Autriche-Suisse, etc.)
4. Répartition des revenus de l'œuvre : Déclaration des clés de répartition entre auteurs, compositeurs, (co-)éditeurs et (co-)producteurs. Ces données seront synchronisées avec les sociétés de gestion (SOCAN, SOPROQ, SODRAC, etc.)

Les coûts liés à la numérisation, les licences d'utilisation de logiciels d'encodage propriétaires (exemple : le format MP3 est sous brevet au bénéfice de [Alcatel-Lucent](http://www.alcatel-lucent.com)⁴), l'hébergement des contenus (espace disque) et la bande passante (transfert) seraient défrayés par l'état (négociés en bloc auprès des fournisseurs de services logiciels et Internet). Un système de statistiques d'utilisation (L'Observatoire de la culture et des communications du Québec) deviendrait la référence industrielle (similaire à Soundscan, BDS).

Le milieu privé (avant-boutiques) pourra, en vertu de ses ententes avec les créateurs (ou représentants autorisés), valoriser et monnayer les œuvres dans un contexte commercial de libre marché; l'État québécois limiterait donc son intervention à l'arrière-boutique..

³ <http://vitrine.entrepotnumerique.com>

⁴ <http://en.wikipedia.org/wiki/Alcatel-Lucent>

Il est primordial que les programmes de financement s'adaptent aux processus actuels de réalisation de projets numériques. En matière de financement des contenus interactifs, il faut ajouter du soutien à la conception, la stratégie, la mise en marché, le commerce électronique, à la portion technologique des projets (actuellement soutenue).

En matière de financements culturels aux projets numériques, il faut :

- continuer à encourager les maillages contenus-technologie (comme à Musicaction);
- abolir la contrainte de la distribution reconnue pour simplement s'assurer d'une accessibilité conséquente en ligne;
- élargir les critères de mesure du succès et de la demande, autres que fondés sur les ventes;
- partager le risque lié au développement artistique entre les promoteurs et l'État;
- prévoir de meilleures aides au fonctionnement pour consolider les ressources humaines des jeunes entreprises culturelles porteuses de projets numériques structurants;
- permettre aux travailleurs autonomes et aux regroupements de travailleurs autonomes de se qualifier au même titre que les structures culturelles établies.

Il est recommandé d'ouvrir les programmes de crédits d'impôt disponibles aux projets numériques et aux entreprises innovantes. Enfin, il serait intéressant de tenter l'expérience d'un programme ministériel multipartite entre la culture (MCCCF), l'éducation (MELS), l'emploi (MESS), le tourisme (MT) et le développement économique (MDEIE) pour encourager les maillages entre jeunes ressources et projets artistiques, autour de programmes existants (tels Soutien aux Travailleurs

Autonomes, Jeunes volontaires, Formation de la main d'oeuvre, Gestion de carrière artistique, etc.)

De façon plus globale, il serait avisé d'offrir des incitatifs aux consommateurs de culture québécoise (allègement fiscal, réduction des taxes à la consommation culturelle), un programme gouvernemental de garantie bancaire pour les artistes et PME culturelles.

L'annonce budgétaire provinciale 2012 de 20 millions pour les prochaines cinq années (annonce du mardi 20 mars 2012 - Finances Québec - Budget 2012-2013 - Plan Budgétaire page G.132, Tableau G.46) prévoit des engagements de 2M\$ cette année, de 3M\$ l'an prochain et de 5M\$ pour les trois années consécutives. Elle nous apparaît nettement insuffisante pour nous permettre de rattraper le retard et d'innover, elle est trop déportée dans le temps. Il faudra établir des priorités serrées dans l'allocation de ces sommes, et ce, en consultation avec les milieux (voir les passages concernant le **comité consultatif** (CCNC) et l'**autorité du numérique permanente** (ANP) en 01).

L'octroi d'une aide directe aux artistes et aux travailleurs de la culture serait plus que souhaitable. Des incitatifs fiscaux peuvent aussi être envisagés pour les petites entreprises et travailleurs autonomes, dont le travail soutient l'industrie de la musique. Ces mesures profiteraient à tous les artistes.

Analyse et mesure de performance

À l'ère du numérique, le succès d'une oeuvre ne se calcule plus seulement au nombre d'exemplaires vendus. Pour évaluer le rayonnement culturel d'une oeuvre, il faut tenir compte d'autres mesures, comme l'écoute et le visionnement en transit (streaming) et le nombre de fichiers partagés, incluant les téléchargements toutes sources confondues. Il faut revoir le financement en fonction de cette nouvelle réalité.

Centre de recherche sur la culture et le numérique

Le principal projet de formation serait de créer un centre de recherche public sur la culture et le numérique pour la musique. Ce service universitaire, à l'image de [MusicTank](http://www.musicTank.co.uk)⁵, serait à la fois un **centre de recherche** qui examine les dernières tendances de la musique dans le secteur numérique et un **service de diffusion** de la connaissance destinée à la formation continue des travailleurs culturels.

Ce service ferait l'analyse des tendances et outils existants pour développer l'alphabétisme numérique des fonctionnaires (dont ceux de l'autorité du numérique permanente) et des travailleurs du culturel et garantir une formation à la fine pointe de l'actualité numérique et musicale.

Il permettrait la compréhension des enjeux d'affaires du numérique : son écosystème, ses usages et ses modèles d'affaires. Il serait le gardien d'un esprit critique et ouvert face au web.

Ce centre publierait ses recherches au grand public et collaborerait avec les différentes écoles publiques et privées (HEC, Trebas, Musitechnic, École du Showbusiness, etc.) pour concevoir, élaborer et communiquer des programmes pertinents à la formation des travailleurs culturels en musique.

Programme de formation par jumelage musique/affaires

Nous proposons aussi la création d'un programme de jumelage entre un artiste et une personne de soutien d'affaires. Les deux montent un dossier de candidature ensemble et, s'ils sont choisis, profitent des bourses existantes en collaboration avec ce programme tripartite (voir point 03).

⁵ <http://www.musicTank.co.uk>

À l'ère numérique, les frontières qui séparent les pratiques et les supports s'estompent; des spectacles de danse font appels à des ingénieurs, des architectes et des sociologues; un auteur qui aura grandi avec la réalité augmentée, la mobilité, les partages de vidéos et les technologies d'autopublication ne concevra certainement pas la création artistique de la même façon qu'un artiste d'aujourd'hui. Il faut donc que la refonte des programmes de soutien en Recherche et création visent à la stimuler, voire provoquer la créativité et la multi-disciplinarité. Un volet recherche et création ouvert, sans balise et ayant comme unique garde-fou les comités de sélection des projets serait donc souhaitable.

Pour accroître le potentiel d'innovation et de création culturelle, il faut implanter une vision pluridisciplinaire dans des programmes d'études favorisant des parcours transversaux. Considérant que la tendance chez les créateurs est de plus en plus tournée vers l'autoproduction, il est fondamental de développer et maintenir des lieux de rencontre (physique et virtuel) permettant l'échange d'expériences ainsi que d'outils de création, production et mise en marché.

Dans un contexte où les pratiques traditionnelles s'appliquent difficilement dans l'univers web, il est fondamental que la Recherche et la création s'exercent aussi dans l'essai et la démonstration de nouveaux modèles économiques, de modèles légaux et d'usages transcendant les lois du marché telles que nous les avons connues jusqu'à présent. Il est de l'intérêt de la collectivité de savoir ce qui est possible ou impossible de faire dans un environnement numérique. L'État a définitivement le devoir de soutenir ce type de recherche et d'exploration.

Transparence et partage des connaissances

Puisque le financement de l'industrie musicale provient souvent du régime fiscal des contribuables, le partage des résultats de recherche devrait être une condition obligatoire à l'obtention d'une bourse ou d'une subvention. Toute aide publique pour un projet donné devrait exiger un partage à la collectivité de ses tenants et aboutissants, et ce, en toute transparence. En revanche, un projet financé complètement par le privé ne serait pas tenu de rendre des comptes à la collectivité.

Droit d'auteur, compensation, rémunération

06

Creative Commons

La licence Creative Commons permet aux créateurs de se départir volontairement de certaines parties de leurs droits d'auteur. Il permet notamment la reprise des œuvres par d'autres créateurs pour la confection de nouvelles œuvres, sans crainte de violation de droit d'auteur. Cette licence favorise la circulation de la culture et cadre parfaitement avec la réalité numérique.

Bourses selon la licence

Il est envisageable d'octroyer des bourses de création en fonction de la licence choisie. Une licence permissive mériterait une plus grande bourse, car l'auteur contribuerait davantage au dynamisme de la culture et à la santé du domaine public. Une licence restrictive (ou encore © Tous droits réservés) mériterait une bourse moindre, car le créateur préfère réduire volontairement la circulation de son œuvre pour en contrôler sa monétisation. Nous pouvons alors envisager différents paliers de bourse en fonction des types de licences.

Sensibilisation des artistes

Les créateurs doivent être sensibilisés à l'économie numérique. Ils doivent comprendre les nouveaux modèles de revenus qui s'offrent à eux, ainsi que les différentes licences ouvertes (Creative Commons). En comprenant les tenants et aboutissants des licences ouvertes, les créateurs peuvent imaginer des modèles de revenus qui respectent les habitudes de consommation de leurs adeptes, leurs consommateurs.

Impliquer les fournisseurs d'accès

Les fournisseurs d'accès Internet (FAI) jouent le rôle de salle de spectacle entre l'artiste et le spectateur. Or, une fois le spectacle fini, la « salle de spectacle Internet » ne remet aucun cachet à l'artiste...

Bien que la Cour suprême ait déterminé que les fournisseurs d'accès Internet ne sont pas des radiodiffuseurs, et donc non soumis à la SOCAN⁶, et malgré que le droit d'auteur soit de compétence législative fédérale, il existe des moyens pour impliquer les fournisseurs d'accès Internet. Il peut être possible d'envisager une contribution destinée à un fond de création ou à une redistribution effectuée par la SOCAN. Si la mesure coercitive est impossible (vu la déresponsabilisation des FAI par le Gouvernement fédéral), il est possible de valoriser le comportement des bons FAI qui contribuent volontairement à la création culturelle.

Monétisation des usages non-commerciaux

Il serait important de générer de nouvelles sources de revenus pour les ayants droit dont les œuvres font l'objet d'échanges entre usagers à des fins non-commerciales. Cette piste doit impliquer les FAI et les acteurs technologiques et permettra aux Internautes de verser volontairement une rémunération aux créateurs de contenus. Cette rémunération serait reversée aux ayants-droits concernés par l'entremise de leurs sociétés de gestion collective respectives.

⁶ <http://canlii.ca/t/1hdd9>

Droit d'auteur, compensation, rémunération

06

Systèmes de collectes d'information

Il faut encourager l'amélioration des systèmes de collecte de données, que la diffusion se fasse par radio, télévision ou internet. Si la collecte de données pour la radio et la télévision est déjà bien couverte par les collectifs de gestion du droit d'auteur, celle de la diffusion par Internet pose de nouvelles contraintes. Il est primordial et urgent d'encourager et investir dans les initiatives qui favoriseront un meilleur recensement des utilisations des oeuvres sur Internet.

Micro-paiement

Afin de favoriser les créateurs qui voudraient vendre ou distribuer leurs oeuvres directement par l'entremise du web, il convient d'encourager les initiatives de micro-paiement et de considérer ces dernières au même rang que les distributeurs reconnus.

Rédacteurs du document :

- Marie Martine Bédard, directrice des communications MRA, consultante et stratège en développement durable et culturel
- Jean-Robert Bisailon, consultant en TIC et travailleur culturel
- Frédéric Chiasson, compositeur, arrangeur et orchestrateur
- Guillaume Déziel, stratège en marketing culturel
- Caroline Fontaine, fondatrice musiQCnumeriQC, spécialiste eCommerce
- Mathieu-Gilles Lanciault, conseiller production musicale et gestion de contenu
- Jean-François R. Ouellette, juriste
- Sylvain Picard, compositeur, guitariste et arrangeur
- Josée Plamondon, conseillère, exploitation de contenus numériques
- Benoit Tétreault, conseiller en promotion numérique, secteur musical

Co-signataires du document :

Liste des signataires par l'entremise du formulaire en ligne disponible sur le site :
<http://virage.musiQCnumeriQC.ca>

Pour en savoir plus sur musiQCnumériQC et ses actions, nous vous invitons à visiter les adresses :

- www.musiQCnumeriQC.ca
- www.facebook.com/groups/64540640147/