

## Loading

The Journal of the Canadian Game Studies Association



# Exploration, colonisation et développement durable Portrait en trois temps de l'industrie du jeu vidéo au Québec Exploration, Colonisation and Sustainable Development A Portrait of the Quebec Video Game Industry in Three Phases

Dominic Arsenault et Louis-Martin Guay

Volume 14, numéro 23, 2021

Le jeu vidéo au Québec  
The Video Game in Quebec

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/1078727ar>  
DOI : <https://doi.org/10.7202/1078727ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Canadian Game Studies Association

ISSN

1923-2691 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Arsenault, D. & Guay, L.-M. (2021). Exploration, colonisation et développement durable : portrait en trois temps de l'industrie du jeu vidéo au Québec. *Loading*, 14(23), 36–54. <https://doi.org/10.7202/1078727ar>

## Résumé de l'article

Dans cet article, nous réunissons des données ou des informations généralement éparpillées pour offrir un portrait synthétique de l'histoire du secteur du jeu vidéo au Québec, nous intéressant au territoire sur lequel s'écrit cette histoire (de Montréal à Québec en passant par Trois-Rivières et d'autres studios excentrés) aussi bien qu'à la nature des entreprises qui y participent (des grands studios aux développeurs indépendants et amateurs). Cet historique veut mettre en lumière les particularités de ce secteur d'activité où industries technologiques et industries culturelles se chevauchent, et adopte pour ce faire une division en trois périodes : 1) période d'exploration au sein d'un entrepreneuriat amateur et enthousiaste; 2) période de colonisation par les grandes firmes étrangères, l'injection de capitaux étrangers stimulant la croissance de l'industrie; 3) période que la structuration des développeurs indépendants (notamment avec la Guilde du jeu vidéo du Québec) et la relève par une génération post-fission autorisent à considérer comme étant celle du développement durable. Notre tour d'horizon touche à des aspects de l'industrie qui sont factuels aussi bien qu'à des questions de fond comme les contenus, le processus créatif et l'enjeu de la souveraineté culturelle dans un secteur d'activité fondé sur des marchés libéralisés, la fluidité des capitaux et une économie dématérialisée.

Copyright (c) Dominic Arsenault et Louis-Martin Guay, 2021



Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>

Érudit

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

<https://www.erudit.org/fr/>

## **Exploration, colonisation et développement durable : portrait en trois temps de l'industrie du jeu vidéo au Québec**

### **Exploration, Colonisation and Sustainable Development: A Portrait of the Quebec Video Game Industry in Three Phases**

**Dominic Arsenault**

Faculté des arts et des sciences, Université de Montréal  
[dominic.arsenault@umontreal.ca](mailto:dominic.arsenault@umontreal.ca)

**Louis-Martin Guay**

Faculté de l'aménagement, Université de Montréal  
[louis.martin.guay@umontreal.ca](mailto:louis.martin.guay@umontreal.ca)

#### **Résumé**

Dans cet article, nous réunissons des données ou des informations généralement éparées pour offrir un portrait synthétique de l'histoire du secteur du jeu vidéo au Québec, nous intéressant au territoire sur lequel s'écrit cette histoire (de Montréal à Québec en passant par Trois-Rivières et d'autres studios excentrés) aussi bien qu'à la nature des entreprises qui y participent (des grands studios aux développeurs indépendants et amateurs). Cet historique veut mettre en lumière les particularités de ce secteur d'activité où industries technologiques et industries culturelles se chevauchent, et adopte pour ce faire une division en trois périodes : 1) période d'exploration au sein d'un entrepreneuriat amateur et enthousiaste; 2) période de colonisation par les grandes firmes étrangères, l'injection de capitaux étrangers stimulant la croissance de l'industrie; 3) période que la structuration des développeurs indépendants (notamment avec la Guilde du jeu vidéo du Québec) et la relève par une génération post-fission autorisent à considérer comme étant celle du développement durable. Notre tour d'horizon touche à des aspects de l'industrie qui sont factuels aussi bien qu'à des questions de fond comme les contenus, le processus créatif et l'enjeu de la souveraineté culturelle dans un secteur d'activité fondé sur des marchés libéralisés, la fluidité des capitaux et une économie dématérialisée.

#### **Mots-clés**

Jeu vidéo, industrie, histoire, économie.

## Abstract

In this article, we will sketch a historical portrait of the video game sector in Quebec, both on the geographical plane (from Montreal to Quebec City through Trois-Rivières and other off-centred studios) and for different firm types (from the large studios to independent developers and amateurs). This historical overview will shed light on the challenges and characteristics of this sector which straddles both the technology and cultural industries in three stages : 1) the explorations of amateur entrepreneurs and enthusiasts; 2) the colonisation by large foreign firms and the injection of foreign capital which stimulated industry growth; 3) the structuration of independent developers (notably with La Guilde du jeu video du Québec) and the post-fission transition to a sustainable development of the sector. Our overview will cover the factual aspects of the industry, issues of contents and creative processes, and the challenges of achieving cultural sovereignty in a business sector based on liberalized markets, the free flow of capital, and a dematerialized digital economy.

## Keywords

Video game, industry, history, economy.

## Introduction

Les médias et les discours gouvernementaux brossent trop souvent un portrait rapide et partiel de l'industrie du jeu vidéo au Québec. On encense la vision du gouvernement du Parti québécois qui, en votant un généreux crédit d'impôt en 1997, aurait incité Ubisoft à venir s'établir à Montréal pour y fonder un studio et aurait favorisé l'essor d'une industrie entière, forte de plus de 10 000 emplois directs à l'échelle de la province, faisant de Montréal l'une des villes avec le plus d'employés du secteur *per capita* dans le monde (Pilon et Tremblay, 2013). Il est fréquemment sous-entendu, quand ce n'est pas affirmé explicitement, que le jeu vidéo est « parti de rien » (Woitier, 2013). En réalité, comme le remarquait Jason Della Rocca (2013), un écosystème s'était formé avant Ubisoft, même si son arrivée marque bien un tournant dans l'histoire de l'industrie dans la Belle Province. Nous chercherons dans cet article à mettre en lumière les forces vives, les processus et les tensions à l'œuvre derrière l'éclosion de l'industrie du jeu vidéo au Québec et dans ses mouvements de transformation récents. Notre recherche s'attachera au seul contexte local, les dimensions fédérale et interprovinciale ayant déjà été décrites dans un chapitre sur l'industrie canadienne (Arsenault et Guay, 2015). Davantage une description et un état des lieux qu'une critique de l'historiographie vidéoludique, cet article vise à organiser et à rassembler les discours journalistiques, industriels, politiques et médiatiques qui constituent l'épine dorsale de l'histoire du jeu vidéo au Québec, telle qu'elle s'est construite dans l'espace public jusqu'ici.

## Démarche et méthodologie

Précisons d'emblée que nous n'allons pas établir une chronique historique, avec une suite de dates et d'événements corroborés par des entrevues avec des acteurs industriels, fixant ainsi avec certitude la chaîne causale des événements. Une telle recherche serait tôt ou tard forcée de s'avouer vaincue, la documentation disponible étant très lacunaire, et de toute façon suspecte dans l'industrie du jeu vidéo en général. Les sources disponibles sont en effet problématiques à plusieurs

égards : elles convoquent des témoins intéressés (Therrien, 2015), elles reposent sur des chiffres et des données fournies par les entreprises et les acteurs eux-mêmes (Arsenault, 2017), et elles ont tendance à magnifier des « grands hommes » pour en faire les dépositaires de l'agentivité historique (comme chez Harris, 2014; voir Wade, Webber et Geraghty, 2016).

Un travail d'enquête et de vérification, de confrontation des sources, voire des entrevues permettant de discerner le vrai et le faux mais aussi l'exagération et le révisionnisme, serait nécessaire pour la majorité des sources et des témoignages disponibles. Ce travail est essentiel, mais ce n'est pas une contribution de cette nature que nous souhaitons apporter : nous estimons qu'il faut d'abord réunir les informations et les éléments connus mais habituellement traités séparément, et les articuler de manière à les rendre intelligibles dans un cadre plus large, ce travail étant entendu comme une première étape qui rendra possibles de futurs travaux. Nous ne nous prétendons pas documentalistes, Loin de nous l'idée de faire œuvre de documentalistes, une histoire même locale du jeu vidéo exigeant temps et ressources, et aussi des énergies singulières, ne serait-ce que pour rendre accessibles et préserver les logiciels eux-mêmes. La démarche de Swalwell (2009) en Nouvelle-Zélande est inspirante et donne un aperçu de l'extensivité du travail qui serait à réaliser dans l'avenir. Mais pour commencer, nous avons suivi le fil des sites Web de créateurs qui ont écrit sur leur pratique, des reportages dans les médias, des archives de revues et de magazines populaires, et d'autres sources auxquelles il est relativement facile de remonter, dans la mesure où ces traces qui subsistent et sont susceptibles d'apparaître à un profane curieux qui recourrait à un moteur de recherche Web informent grandement les perceptions populaires de l'histoire du jeu vidéo, et méritent d'être rassemblées et commentées.

Pour placer l'histoire de cette industrie dans un cadre général qui lui procure une certaine intelligibilité, nous reprendrons la métaphore spatiale du continent ou du territoire à conquérir, métaphore fondatrice des études du jeu vidéo (Aarseth, 2001). Notre travail est une entreprise de mise en récit, de regroupement et de structuration des écrits historiques et des historiographies populaires, universitaires et journalistiques. À travers ce « prendre-ensemble » (Ricoeur, 1963, p.12), nous proposons un récit en trois temps qui dessinera la trajectoire synthétique de l'industrie du jeu vidéo au Québec. Ce récit n'est pas foncièrement original ou novateur, et il n'est pas offert pour renouveler l'historiographie du jeu vidéo au Québec ; notre travail vise plutôt à refléter adéquatement les conceptions et les diagnostics qui se sont succédé chez les acteurs industriels, médiatiques et politiques. Nous commencerons par la description de la période 1982-1997, période d'exploration au cours de laquelle des individus ou de petites équipes, de provenances très diverses, se lancent dans des projets en territoire inconnu, avec peu de certitudes, des méthodes souvent improvisées et des moyens plutôt limités. La période 1997-2012 est celle du développement d'un véritable secteur industriel, à quoi contribuent la formation de grappes industrielles (*clustering*) et l'adoption de politiques gouvernementales avantageuses. Nous donnerons un bref aperçu de cette période de colonisation, marquée par des projets très structurés, menés à bien grâce à d'importants capitaux étrangers, et visant à extraire un potentiel local perçu comme élevé. Nous nous pencherons ensuite plus longuement sur les pressions exercées par la mondialisation et la dématérialisation qui ont mené à une nouvelle structuration du secteur à partir de 2012. Cette troisième période est celle du développement durable. L'esprit n'est alors plus uniquement d'extraire des ressources pour maximiser une exploitation. Cet impératif se double d'une méta-structuration et d'une conscience de soi du secteur qui favorise les collaborations dans

une industrie pourtant hyper compétitive, et où des initiatives plus régionales et enracinées cohabitent avec des exploitations transnationales sans attaches.

### **Exploration (1982-1997) : des réseaux spontanés**

Dans la section « l’aventure informatique » de son site personnel (Hébert, s.d.), on apprend que l’écrivain et poète Louis-Philippe Hébert s’intéressait déjà aux liens entre informatique et littérature vers 1970. C’est en 1981, après des colloques littéraires et une rencontre avec Steve Wozniak chez Apple, qu’il fonde la société Logidisque et ouvre un bureau à Montréal. Il indique avoir publié les premiers jeux canadiens : *Caraiibes* de Yves Leclerc, *Têtards* de Marc-Antoine Parent et Vincent Côté, et *Arsène Larcin* d’Éric Primeau. Le 2 décembre 1982, la société Logidisque incorporée est inscrite officiellement au registre des entreprises du Québec. Rapidement, en mars 1983, l’entreprise s’allie au magazine humoristique *Croc*, où elle place des publicités pour ses produits. Les deux entreprises développent aussi un produit en partenariat, le Logidisque-Croc. L’information à son sujet étant limitée, nous nous contenterons de citer des auteurs qui en résument le contenu : « Celui-ci, vendu 39,95 \$, propose quatre activités et jeux : *Apprenez l’informatique*, *Défendez la Terre*, *Croc-Man* et *Le Test Croc* » (Leduc et Viau, 2013).

Cette alliance et le cas de Logidisque lui-même sont exemplaires de cette première période d’exploration : ses acteurs sont une collection de profils hétéroclites, mis en relation à travers des réseaux personnels et spontanés bien davantage que stratégiques et institutionnels. Ainsi, le partenariat entre Logidisque et *Croc* vient d’abord de ce que les fondateurs de *Croc* et de Logidisque, Jacques Hurtubise et Louis-Philippe Hébert, sont des amis personnels ; ensuite, du fait que l’équipe de *Croc* a adopté le logiciel de traitement de texte puis le correcteur orthographique conçus par Hébert et Logidisque (Hébert, s.d.). La collaboration s’est par la suite étendue au développement de logiciels en partenariat, puis éventuellement à l’édition d’albums lorsque Hébert fonde les Éditions Logiques en 1987. On constate d’une part qu’il s’agit davantage de tâtonnements aventuriers – des explorations – que de plans stratégiques aboutis, et d’autre part que le jeu vidéo occupe une place au sein d’un ensemble de projets divers.

#### ***De l’importance des mots : le premier jeu vidéo québécois ?***

Le 26 septembre 1982, Radio-Canada diffuse un reportage sur le premier jeu vidéo québécois (et même canadien) : *Têtards*, un jeu programmé durant l’été 1982 pour l’ordinateur Apple II par Marc-Antoine Parent et Vincent Côté, deux jeunes Montréalais de quinze et seize ans. Quelques journaux et magazines imprimés reprennent l’affaire (Côté), et dans tous les cas on parle du phénomène des « micro-kids », ces petits prodiges du micro-ordinateur (voir la figure 1).



PHOTOS: RONALD MAISONNEUVE

le président de **Logidisque**, société responsable de cette première. «Les gens ont trop tendance à considérer ces amusements électroniques comme des gadgets sans importance et ils ne réalisent pas qu'il s'agit de produits culturels qui façonnent toute une génération».

Il y a 15 ans, rien ne semblait destiner ce jeune étudiant en

♦ Marc-Antoine Parent, 15 ans et Vincent Côté, 16 ans, auteurs du premier jeu vidéo québécois.

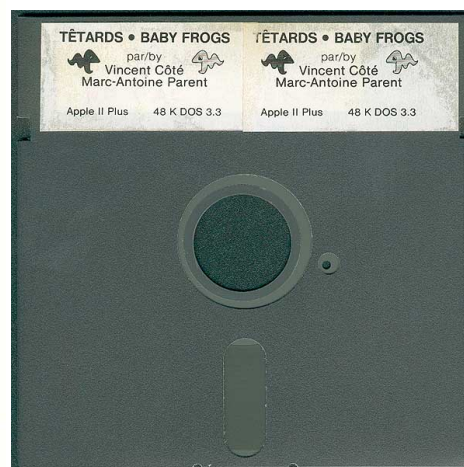


Figure 1. À gauche, photographie d'un article paru dans le magazine *Excellence* (s.d., non-pag.), et à droite, la disquette de *Têtards* ; images tirées de Côté (s.d.).

Mais est-ce vraiment là « le premier jeu vidéo québécois » (ou canadien)? Est-il paru avant *Caraïbes* ou *Arsène Larcin*? Plutôt que de mener une enquête en épluchant des journaux de l'époque ou en confrontant les témoignages des développeurs, éditeurs ou commerçants, il nous semble plus intéressant de souligner le jeu de langage qui se révèle dans ces formulations qui hantent la sempiternelle quête des origines. L'article du *Journal de Montréal* reproduit sur le site de Vincent Côté titre plutôt « Marc-Antoine et Vincent ont inventé le premier jeu d'arcade québécois ». L'article étant au demeurant truffé de fautes, il est difficile de départager l'intentionnel et l'aléatoire. Mais une publicité de Logidisque parue dans le magazine *Croc* élucide l'affaire avec une précision tout à fait honorable: « *Têtards*, par Vincent Côté et Marc-Antoine Parent. Le premier jeu vidéo canadien de type arcade » (*Croc*, 1983, p. 42). La publicité est reproduite dans la figure 2, et nous y reviendrons à plusieurs reprises.

Sur son site Web, dans son résumé de l'aventure informatique de Logidisque, encore à ce jour Louis-Philippe Hébert emploie le terme *jeu vidéo* au sens précis de « jeu vidéo de type arcade ». Il présente en effet la parution des premiers logiciels en ces termes : « *Caraïbes*, un jeu d'aventures d'Yves Leclerc ; *Têtards*, un jeu vidéo de Marc-Antoine Parent et de Vincent Côté ; *Arsène Larcin*, un jeu d'aventure d'Éric Primeau ». On comprend ainsi que *Caraïbes* et *Arsène Larcin* sont des « jeux d'aventure », ou « jeux informatiques », ou « jeux d'ordinateur », le vocable *jeu vidéo* ne s'appliquant qu'aux jeux d'adresse semblables à ce qu'on trouve sur des consoles domestiques ou des cabinets d'arcade. Il y a là une mise en garde pour tout chercheur faisant du travail de recherche historique: affirmer en 1982 que *Têtards* est le premier « jeu vidéo », ce n'est pas la même chose que de l'affirmer en 2021, où le terme est devenu la catégorie englobante qui regroupe tous les supports interactifs visuels, qu'ils soient mobiles, d'arcade, d'ordinateur ou de console, d'adresse ou de réflexion, etc.

**LOGIDISQUE CROC**

**Première mondiale!**

CROC, en collaboration avec Logidisque Inc., vous présente le premier magazine d'humour informatisé au monde. Ce logiciel humoristique sera disponible dès le premier avril dans la plupart des magasins d'ordinateurs du Québec. D'ici là, vous pouvez vous le procurer par la poste en remplissant le coupon ci-dessous.

- **Défendez la terre**  
contre les envahisseurs de l'espace
- **CROC-Man :**  
un jeu vidéo mordant
- **Passez le test CROC**  
pour connaître votre vraie personnalité

**N'ATTENDEZ PAS  
D'AVOIR UN ORDINATEUR,  
ACHETEZ VOTRE LOGIDISQUE-CROC  
DÈS AUJOURD'HUI!**

**Déjà disponibles  
chez Logidisque:**

**SUPER-GRAPHISME III**, par Claude Perron  
Ce programme facile à utiliser transformera votre ordinateur en véritable bloc à dessin électronique!

**ARSÈNE LARCIN**, par Éric Primeau  
L'aventure vous attend à l'Hôtel Majestik! Vivez la vie palpitante du célèbre gentleman cambrioleur, Arsène Larcin!

**TÊTARDS**, par Vincent Côté et Marc-Antoine Parent  
Le premier jeu vidéo canadien de type «arcade»!... Un têtard noir et un têtard blanc : la loi de la jungle dans un étang.

**LE JEU DU CHÔMEUR**, par Georges Huard  
Dans le dédale des ascenseurs fous, ramenez des chômeurs sur le marché du travail et trouvez une réponse aux problèmes de notre époque!

**BUNKER**, par Jean Lemire  
C'est la guerre pour rire! Tapis dans leur bunker respectif, deux ennemis implacables se livrent une lutte à finir!

**LE PROPRIO**, par Gil Tocco  
Risquez le tout pour le tout! Devenez propriétaire d'un immeuble et développez vos talents de gestionnaire dans un jeu de simulation d'un réalisme saisissant.

**VERBES ET PROVERBES**, par Laurent Blanc  
Explorez le monde des verbes grâce à ce programme vivant et éducatif. Vous pourrez modifier à volonté les exercices pour évaluer l'étendue de vos connaissances.

La programmation en bon français grâce à **BASIC FRANÇAIS** et **S.E.D. 3.3**!

**BASIC FRANÇAIS**, par Louis-Philippe Hébert et Bernard Piché (carte langage 16 K obligatoire)  
Un jeu de commandes cohérent et complet. La communication utilisateur-ordinateur en français correct. Le langage le plus répandu au monde enfin disponible pour les francophones!

**S.E.D. 3.3**, par Louis-Philippe Hébert et Benoît Olivier  
Le complément idéal du **BASIC FRANÇAIS**. Un système d'exploitation de disques entièrement compatible avec le **BASIC FRANÇAIS** et le **DOS 3.3**.

Pour Apple II +, 48 K, DOS 3.3.

Figure 2. Publicité de Logidisque, parue à répétition dans *Croc* à partir de février 1983.

### Une offre éclectique

En plus du jeu de langage autour du jeu vidéo, d'arcade, d'aventure ou d'ordinateur, la publicité de Logidisque dans le magazine *Croc* (en figure 2) met en lumière un autre trait caractéristique de cette première période d'exploration. Selon les archives de Bibliothèque et Archives nationales du Québec, cette publicité paraît pour la première fois dans le *Croc* de février 1983 (en noir et blanc), puis dans celui de mars 1983 (en couleurs). Déjà à ce moment, on remarque un choix assez substantiel de produits pour deux plateformes (la Commodore Vic-20 et l'Apple II), depuis les jeux d'adresse et d'habileté se jouant au *joystick* jusqu'aux jeux de simulation et de stratégie en passant par des jeux d'aventure textuelle ou des jeux éducatifs pour enfants. Remarquons surtout les logiciels de bureautique, qui représenteront dès 1983-1984 la base du marché de Logidisque (Hébert, s.d.) : traitements de texte, correcteurs, traductions du langage de programmation BASIC, etc. Ces objets relevant de circuits assez différents, le caractère éclectique de la production est un autre trait déterminant de la période d'exploration.

Difficile de reconnaître *Têtards*, ce jeu « d'arcade », dans les propos tenus par le président de Logidisque à l'occasion de sa parution : « Les gens ont trop tendance à considérer ces amusements électroniques comme des gadgets sans importance et ils ne réalisent pas qu'il s'agit de produits culturels qui façonnent toute une génération » (figure 1). *Têtards* s'inscrit bien davantage dans le sillon du jeu d'arcade, que Kocurek (2015) décrit comme un agent de transformation sociale, un moyen pour la jeune génération d'États-Uniens de se familiariser avec les technologies informatiques et, à terme, de reprendre le dessus sur les Soviétiques qui avaient gagné la course à l'exploration spatiale avec le *Sputnik Shock*. Dans cette logique, le jeu vidéo est un agent de domestication technologique pour préparer la génération des travailleurs de demain. Tout Québécois qu'ils soient, Parent et Côté s'inscrivent davantage dans cette dynamique nord-américaine que dans l'orbite de l'écurie Logidisque, composée de poètes, de romanciers, de journalistes, d'universitaires — pour autant que les présentations trouvées sur le site de Louis-Philippe Hébert permettent d'en juger, l'information disponible sur la plupart des créateurs de logiciels étant rare.

Les jeux Logidisque semblent globalement comporter une dimension artistique ou culturelle plus marquée que *Têtards*. Par exemple, *Le jeu du chômeur* de Georges Huard, apparemment un jeu d'adresse (ayant donc probablement un certain nombre de traits communs avec *Têtards*), se vend sur la proposition suivante : « Ramenez des chômeurs sur le marché du travail et trouvez une réponse aux problèmes de notre époque ». Le caractère culturel des logiciels développés par Logidisque est si bien mis en valeur qu'en 1985 Hébert sera « honoré de l'Ordre des francophones d'Amérique, honneur décerné alors par Gerald Godin et René Lévesque, respectivement ministre de la Culture et premier ministre » (Hébert, s.d.). Or, culture, technologie et didactisme fusionnent véritablement dans les logiciels de bureautique, dans les versions françaises de logiciels-clés comme BASIC et dans les divers assistants linguistiques, et c'est probablement à eux plus qu'aux jeux eux-mêmes qu'est due cette reconnaissance.

### *Au-delà de Logidisque, d'autres réseaux*

Le cas de Logidisque est assez exemplaire du caractère exploratoire de l'industrie du jeu vidéo au Québec durant cette période. Si la production d'une seule entreprise est elle-même éclectique, quand on prend une vue d'ensemble, on constate que les différents studios, éditeurs et autres entreprises forment autant de réseaux isolés et parallèles, qui n'ont que peu de liens entre eux.

### *Les fabricants de matériel*

L'histoire vidéoludique de la Belle Province commence par la présence d'un manufacturier. En 1967, l'entreprise Eagle Toys emménage au 4000 de la rue Saint-Ambroise, dans le quartier St-Henri de Montréal, dans un édifice où jusque-là il se fabriquait du textile (Colecovisionzone.com). Elle fabrique des jouets, mais plus spécifiquement un jeu d'adresse populaire : le hockey sur table, qui reprend le sport canadien à la manière du *baby-foot*. En 1968, Eagle Toys fait l'objet d'une acquisition par une entreprise américaine, la Connecticut Leather Company, mieux connue sous l'acronyme Coleco. Au départ une entreprise de maroquinerie, ses affaires ont prospéré avec des piscines de plastique et autres divertissements, ce qui l'a conduit à investir le marché des loisirs, puis des jouets, jusqu'au jeu vidéo en 1975. Coleco lance alors la console domestique Telstar, des jeux électroniques portatifs de sport, la série Mini-Arcade, qui adapte les grands succès de l'heure dans un format sur table (*tabletop*) comme *Pac-Man* et *Donkey Kong*, et enfin sa propre console domestique, la ColecoVision. Coleco suit donc la même trajectoire que les autres joueurs à

l'échelle mondiale, soit Nintendo au Japon (qui passe de l'industrie du jeu de cartes au jouet, puis au jeu électronique, et enfin au jeu vidéo) et Atari aux États-Unis (qui passe des bornes d'arcade électroniques au marché domestique en vendant sa console Home PONG au rayon des articles de sport d'hiver dans les grandes surfaces). L'usine Coleco de Montréal n'est toutefois pas un centre de conception, mais de fabrication ; aussi, quand l'entreprise connaît de sérieuses difficultés dues au *crash* du jeu vidéo nord-américain en 1983 et au manque de succès de son micro-ordinateur Adam, l'engouement pour ses poupées Bout d'chou ne suffit pas à éviter la fermeture de ses succursales en Amérique et la délocalisation à l'étranger. Ce ne sont pas les manufacturiers et les artisans du *hardware* qui vont présider au développement d'une industrie du jeu vidéo au Québec.

### *Les développeurs de logiciels*

En dehors de la métropole québécoise, la production de logiciels vidéoludiques se fait attendre plusieurs années. En 1990 et 1991, un développeur basé à Québec, Abstrax, publie par l'intermédiaire de l'éditeur ReadySoft le jeu *Wrath of the Demon* pour DOS, Amiga, Atari ST, Commodore 64 et CDTV. Ce jeu se compare en tous points à *Shadow of the Beast* (Reflections Interactive, 1989), y compris du fait que la trame sonore a été composée par le même musicien britannique réputé, David Whittaker. Comme pour Logidisque, l'intérêt de ce cas n'est pas le jeu lui-même, mais le réseau qui se trouve à son origine. Pierre Proulx, Martin Ross et Claude Pelletier fondent Abstrax à Trois-Rivières en 1988 (selon leurs profils en ligne)<sup>1</sup>, et le développement du jeu se fait dans le sous-sol de Proulx (si l'on en croit la page Wikipédia sur le jeu, l'un des rares endroits où l'on peut trouver de l'information sur le cas et visiblement rédigée par une personne assez près de la réalité pour y mentionner ce genre de détails). Pierre Proulx et Martin Ross travaillent à créer la version initiale du jeu pour Amiga, avec Claude Pelletier et Stéphane Ross pour les graphismes. En parallèle, Proulx devient programmeur pour Readysoft en 1989, qui a acquis les droits pour produire une édition du populaire jeu *Dragon's Lair* pour l'Amiga. En septembre 1996, Readysoft est vendu à Malofilm Communications (Canoë.ca, 1996), un important acteur québécois du cinéma et du multimédia, qui en fait l'acquisition au moment où le secteur se consolide. Proulx partira l'année suivante et fondera, en 1998, Artech Studios en Ontario.

### *Le cinéma et l'animation*

C'est autour de Malofilm Communications, entreprise née dans le giron du producteur de cinéma René Malo (connu notamment pour *Sonatine*, Micheline Lanctôt, 1984 ; *Le déclin de l'empire américain*, Denys Arcand, 1986 ; *Les portes tournantes*, Francis Mankiewicz, 1988) que se condense un noyau de forces vives. Il y a d'abord MegaToon, fondée à Québec en 1992 par Guy Boucher et qui produit des dessins animés interactifs pour enfants (*Goferwinkel's Adventures: The Lavender Land*, la série *Wallobee Jack*, et *Super Machines*), dont Malofilm fait l'acquisition en 1995<sup>2</sup>. Puis MMI Multi Média Interactif, cofondée par Rémi Racine à Montréal en 1994, qui « se spécialise dans le développement et l'édition de cédéroms reliés principalement au monde du sport » (Canoë.ca, 1996), est aussi acquise par Malofilm quelques semaines avant ReadySoft en 1996. La réorganisation de Malofilm s'achève en 1997, date à laquelle elle prend le nom Behaviour Interactif, nom qui s'effacera devant Artificial Mind & Movement (A2M) quand l'entreprise passera aux mains de Racine et d'autres investisseurs en 1999, avant de reparaitre en 2010 (Newswire.ca). La réorganisation de 1996-1997 est qualifiée de majeure (Playbackonline.ca), ne serait-ce que par la quantité d'acquisitions réunies au sein de ce Malo-Behaviour. En plus de Megatoon et de MMI, on compte trois autres composantes : Filmline International (production

cinématographique), Image Organization (production et distribution cinématographiques internationales) et Desclez (production de dessins animés télévisés).

### *L'animation numérique et l'éducation*

Deux derniers réseaux parallèles contribuent à cimenter l'écosystème québécois pendant la période d'exploration, ceux de l'animation numérique et de l'éducation. Ces mondes convergent au Centre de calcul de l'Université de Montréal, où Nadia Magnenat Thalmann (Ph. D. en physique quantique), Daniel Thalmann (Ph. D. en informatique) et Philippe Bergeron (étudiant de Daniel Thalmann) réalisent en 1982 un court-métrage entièrement fait d'images numériques, *Vol de rêve*. Un être y voyage de Paris à New York, que l'on parvient à reconnaître même si tout est composé de lignes vectorielles lumineuses de type fil de fer, très abstraites et minimalistes. Pierre Lachapelle et Pierre Robidoux, deux étudiants, poursuivront les expériences d'infographie avec Philippe Bergeron pour développer un logiciel d'animation numérique, TAARNA, lequel servira à réaliser un film d'animation en 1985 : *Tony de Peltrie*. Montré en festival et dans des conférences spécialisées, le film reçoit un excellent accueil de la critique et récolte de nombreux prix ; pour la première fois, un personnage humain auquel on peut véritablement s'attacher est livré par la voie de l'imagerie numérique. Pierre Lachapelle fondera par la suite l'entreprise TAARNA pour commercialiser son système d'animation numérique. Son succès relatif sera éclipsé par celui du quatrième collaborateur à la réalisation de *Tony de Peltrie* : Daniel Langlois, animateur à l'Office national du Film, qui de son côté fondera en 1986 une entreprise du nom de son logiciel d'animation numérique : Softimage. Ce logiciel sera très prisé par le milieu cinématographique, à la fois pour l'animation et les effets visuels, et sera mis à contribution pour des films comme *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), *Star Wars: Episode I - The Phantom Menace* (George Lucas, 1999), et les productions animées de Disney (Lemieux, 2006). Ce succès cimente la réputation de Montréal, devenue un pôle mondial en matière de graphismes, d'animation et de technologies numériques.

Notre objectif ici n'était ni de dresser un portrait complet (ce que l'article de Della Rocca, 2013, fait très bien et de manière succincte) ni de contrevérifier les dates et les détails, mais plutôt de montrer la pluralité et l'éclectisme de l'écosystème qui a permis la structuration de l'industrie autour de Behaviour et d'Ubisoft puis la déferlante des studios étrangers de grande envergure (Electronic Arts, Gameloft, Warner Bros. Games, THQ, Eidos Interactive, etc.). Pour autant que l'éclectisme caractérise l'écosystème durant la période d'exploration, le cas de Malofilm illustre un mouvement en deux temps : d'abord une convergence au moyen des acquisitions, puis une scission en 1999, quand le pan du multimédia interactif et du jeu vidéo devient A2M (puis Behaviour), et que le pan cinématographique devient Seville Pictures (puis Les Films Séville). Ce mouvement accélère aussi une tendance de fond dans l'industrie du jeu vidéo, soit le fait de considérer qu'il s'agit d'une industrie globale (c'est-à-dire mondialisée). Si les jeux d'aventure de Logidisque, *Arsène Larcin* par exemple, s'inscrivaient dans un certain espace culturel francophone, *Têtards* et les jeux vidéo (de type arcade) se sont toujours inscrits dans une dynamique internationale, voire transnationale. C'est dans cette direction que l'industrie se développera au cours de la prochaine période.

### **Colonisation (1997-2012) : l'essor d'une industrie prospère**

C'est dès 1990 qu'a commencé à se tramer l'expansion de l'industrie vidéoludique québécoise. Avec son plan de « reconversion des entreprises à la nouvelle économie », un ex-fonctionnaire,

Sylvain Vaugeois, va convaincre le gouvernement de changer sa stratégie d'aide aux entreprises en subventionnant dorénavant les emplois plutôt que les infrastructures. Son plan initial étant trop coûteux pour les finances publiques, il ne recevra que peu d'appuis lors de sa présentation en 1996. Cependant, le ministre des Finances du Québec de l'époque, Bernard Landry, réussit à convaincre son homologue canadien Pierre Pettigrew d'investir dans le projet pour combler le manque à gagner et partager les risques. Le plan Mercure (de son nom de code) sera décisif dans l'arrivée d'une entreprise française se spécialisant dans la conception et la distribution de jeux vidéo : Ubisoft. D'entrée de jeu, celle-ci bénéficie d'un crédit d'impôt allant jusqu'à 50 % des salaires. Pour chaque employé, l'entreprise bénéficie d'une aide de 25 000 \$ : le provincial dégage 15 000 \$ et le fédéral, 10 000 \$ (Tremblay et Rousseau, 2009). Le plan essuiera quelques critiques des acteurs locaux pour finalement être offert à l'ensemble des entreprises œuvrant dans ce domaine. Amenuisé à 37,5 % de crédit d'impôt sur les salaires, il incitera d'autres joueurs comme Gameloft et Electronic Arts à venir s'installer dans la généreuse province. De plus, cette initiative motive des investisseurs d'ici à entrer dans la danse : de nouvelles compagnies comme Beenox, Sarbakan, Humagade, Ludia ou Hexacto (pour ne nommer que celles-là) sont fondées à Québec et à Montréal. Au tournant des années 2000, dans un coup de sonde de l'industrie, 34 entreprises sont recensées par TechnoCompétences (un comité sectoriel de main-d'œuvre en technologie de l'information et des communications) ; six d'entre elles (A2M, CinéGroupe, Microïds, Softimage, Strategy First et Ubisoft) comptent pour 75 % des emplois dans le secteur. Les entreprises sont jeunes et ont d'importants défis à relever en matière de distribution des produits et de recherche et développement, ce qui fera dire au journaliste Jean-François William : « Il ne nous manque qu'un succès éclatant au niveau international pour boucler la boucle de la première ère du développement de jeux au Québec » (William, 2001, p. 260). Ce succès viendra à la fin de la même année. En novembre 2002 sort le premier titre né de la collaboration entre Ubisoft et un romancier à succès : *Tom Clancy's Splinter Cell*. Ce jeu d'espionnage basé sur la furtivité vendra six millions d'exemplaires en moins de deux ans. Les critiques sont unanimes quant aux prouesses technologiques du jeu et le site IGN le donne gagnant dans la catégorie du meilleur jeu sur la nouvelle Xbox de Microsoft (IGN.com, 2002).

### ***La Cité du multimédia et le campus Ubisoft***

Proposant un plan à long terme, le gouvernement du Québec lance dès 1998 la construction de la Cité du multimédia dans le quartier Ville-Marie, à Montréal. En incitant les entreprises à venir s'y installer, on veut en faire un point de convergence favorable à la formation d'un écosystème. Accompagné de généreux crédits d'impôt sur la main-d'œuvre — 40 % jusqu'à concurrence de 15 000 \$ (TVA, 2011) —, tout déménagement à cette nouvelle adresse rend admissible aux incitatifs du nouveau programme Garantie PME, administré par Investissement Québec. Garantir l'enracinement autant économique que physique du secteur du multimédia devient le cheval de bataille du gouvernement, qui se donne comme objectif la création de dix mille emplois en cinq ans — il y en aura tout au plus six mille à la fin du terme.

En 2003, un gouvernement fraîchement élu, celui du Parti libéral, met fin au programme de la Cité, ce qui en inquiétera plusieurs quant à l'avenir du développement vidéoludique québécois. Alors que les rumeurs de déménagement courent à l'interne chez Ubisoft, le premier ministre Jean Charest et le président-directeur général de la compagnie, Yves Guillemot, les font taire en une seule conférence de presse. Le gouvernement québécois et la compagnie française s'entendent pour un autre pacte de cinq ans qui garantit le maintien du crédit d'impôt en échange de la création

de mille nouveaux emplois. Pour pallier le manque de main-d'œuvre et pour assurer le succès du projet, une entente quadripartite entre Ubisoft, le pouvoir politique de la province et deux établissements de formation (le cégep de Matane et l'Université de Sherbrooke) est conclue dans le but de faciliter la formation d'employés pour l'industrie québécoise dans un projet de « campus Ubisoft » (auxquels se joindront rapidement l'Université de Montréal, le cégep du Vieux-Montréal et le collège Dawson).

Devenue « l'affaire Ubisoft », cette entente sera critiquée tout au long de son existence. Pour la présidente de la Fédération québécoise des professeures et professeurs d'université, Cécile Sabourin, « ledit campus Ubisoft constitue l'une des menaces les plus graves à l'autonomie universitaire qui se puisse, car un seuil de non-retour risque d'être franchi » (Sabourin, 2005). Michel Dumais, du journal *Le Devoir*, partage les inquiétudes des autres acteurs de l'industrie, qui craignent de voir tous les nouveaux talents aspirés par Ubisoft : « De fait, lorsqu'on examine les derniers gestes posés par le gouvernement québécois, on ne peut que se poser la question : l'État québécois entend-il favoriser une entreprise au détriment des autres, ou véritablement encourager une industrie en plein essor? » (Dumais, 2005).

Au départ, en 2005, la compagnie ne semble pas cacher le lien direct entre les formations données sur le Campus et ses intérêts privés : « Selon Martin Tremblay, président-directeur général d'Ubisoft à Montréal, la création de ce campus permettra à l'entreprise d'atteindre son objectif de créer mille nouveaux emplois d'ici 2010, tel qu'annoncé le 1<sup>er</sup> février dernier » (Radiocanada.ca, 2005). Un an de critiques plus tard, le successeur de Tremblay, Yannis Mallat, prend soin de présenter ce campus comme une contribution au secteur tout entier dans un entretien avec le site Gamasutra :

It's a university and college campus, so they're following training there, but they're not Ubisoft employees at all. Of course, we're hoping that they'll join Ubisoft. After the program is finished it's up to us and other videogames companies to show up and propose, as we do at other universities in Canada.

Matthew Kumar, n.p. (2006)

Le plan Mercure aura permis aux autres grandes entreprises du jeu vidéo de venir s'installer à Montréal, ce qui structure ainsi l'industrie « console-o-centrique » (Della Rocca dans Prémont) autour du développement (plutôt que de l'édition) de jeux AAA. Montréal devient un centre de développement avantageux pour diverses raisons bien résumées par deux anciens directeurs d'Ubisoft Montréal.

« Avec les aides, nous pouvons embaucher les meilleurs talents mondiaux au meilleur prix », se félicite Alain Tascan, fondateur d'Ubisoft Montréal. Il serait pourtant réducteur de résumer le miracle canadien au seul crédit d'impôt. « Ça, c'est l'argument des jaloux, sourit Stéphane d'Astous, patron d'Eidos Montréal. On trouve ici une main-d'œuvre très compétente et qualifiée issue de cursus universitaires de qualité. On jouit également de la présence de nombreuses sociétés multimédias, avec qui on peut travailler en sous-traitance. Et les faibles charges

sont aussi un gros plus ». Selon les autorités canadiennes, le prix du mètre carré à Montréal pour des locaux professionnels est cinq fois moins élevé qu'à Paris.

Chloé Woitier, n.p. (2013)

La prospérité de l'industrie reste fragile toutefois, car la menace de la délocalisation est toujours présente. De même que le Québec a su attirer des entreprises de l'international grâce à un contexte avantageux (esprit créatif, programmes d'études, mesures fiscales), de même les entreprises pourraient s'installer ailleurs si d'autres États en venaient à réunir des conditions encore plus favorables.

### **Développement durable : l'après-2012, ou l'écosystème conscient de lui-même**

Déterminer l'année sur laquelle s'ouvre ou se ferme une période comporte toujours un certain degré d'arbitraire. Malgré tout, 2012 est une année charnière à plusieurs égards sur le plan global de l'industrie du jeu vidéo, alors que le mouvement de démocratisation des outils de production et la prolifération de jeux vidéo amateurs ou indépendants amorcée depuis quelques années se concrétisent pleinement, notamment avec la montée des médias sociaux, des plateformes de partage et du sociofinancement, qui permettent aux développeurs et aux éditeurs de jeux de se rapprocher du public comme jamais auparavant. À ce titre, on ne saurait sous-estimer l'importance des outils de production abordables, voire gratuits, qui se sont lentement imposés au cours du XXI<sup>e</sup> siècle. Parmi eux, notons le logiciel Blender et la plateforme Unity — notons aussi que les nouveaux bureaux de la filiale montréalaise de Unity Technologies sont représentatifs des succès de l'entreprise (Benessaïh, 2018). Néanmoins, l'évolution du secteur du jeu vidéo n'est pas uniquement technologique et logistique, mais passe en grande partie par les transformations politiques.

#### ***La frousse de 2014***

Fraîchement réélu en 2014 après dix-huit mois dans l'opposition, le gouvernement du Parti libéral sabre dans presque toutes les dépenses de l'État québécois, ce qui ampute de 20 % les crédits d'impôt aux entreprises de jeux vidéo. Cette mesure ne tarde pas à résonner chez les joueurs de l'industrie, qui dénoncent rapidement cette décision à coup de menaces à peine voilées. Martin Carrier, président de Warner Bros. Games Montréal et de l'Alliance numérique (« réseau d'affaires » et « interlocuteur privilégié de l'industrie auprès des pouvoirs publics »), y va de ce commentaire : « You have to understand that there are other [funding] programs in other territories of the world, whether it's England, for instance, in Louisiana, or even in Ontario, which have programs that are more generous than here ». Pourtant, autant Ubisoft que Warner Bros. disposent alors d'ententes particulières leur garantissant une exemption d'impôt constante jusqu'en 2019, un avantage que dénoncent plusieurs concurrents : « I do not know how Ubisoft and Warner will react but it is clear they could take the opportunity to offer more competitive salaries », dit à ce sujet David Anfossi, directeur de Eidos Montréal. Ce recul traduit la réticence du gouvernement à subventionner aussi fortement une industrie d'exécution dont les profits et la propriété demeurent étrangers, et mène à une réforme des modalités de financement.

Par suite des protestations du secteur, le gouvernement rétablit le crédit d'impôt, mais le double d'un nouveau programme : Développement de la propriété intellectuelle québécoise dans le

secteur du jeu vidéo. Investissement Québec offre une prise de participation dans un projet qui répond aux critères d'admissibilité, critères conçus pour favoriser les projets réalisés au Québec et dont la propriété intellectuelle est détenue majoritairement par l'entreprise québécoise. Ce virage vers un financement qui cible davantage les entreprises enracinées remplace les tentatives plutôt ratées d'investissements ponctuels directs. Sans apprendre des erreurs de la Caisse de dépôt et placement du Québec, qui avait investi trois millions de dollars pour saluer l'ouverture de THQ à Montréal en 2010, Investissement Québec achète en 2014 des actions d'Hibernum à hauteur de cinq millions de dollars. Or le studio ferme ses portes en 2017, comme l'avait fait THQ en 2013. Ces aventures montrent bien la complexité de la gestion du risque dans ce secteur, et les limites de l'intervention directe d'un État ne possédant pas une forte expertise interne. Plutôt que de diriger le développement de l'industrie, les moteurs du public et du parapublic vont désormais la stimuler indirectement et favoriser la relève et la structuration du milieu par lui-même.

### ***Le jeu vidéo indépendant et l'enracinement local***

Pour reprendre la terminologie de Laurent Simon et du champ de recherche sur les villes créatives (les *creative cities* de la sociologie économique), alors que durant la période de la colonisation les initiatives proviennent des entreprises et obéissent à la logique *top-down* caractéristique de l'*upperworld*, soit « les firmes créatives, les réseaux de firmes, les *clusters* [grappes industrielles], les organisations culturelles », la période du développement durable voit émerger une variété d'initiatives de l'*underground* et, surtout, un maillage entre les deux qui produit un *middleground*, soit « les réseaux, les communautés et les collectifs » (Simon, 2009).

L'industrie québécoise indépendante prend son envol, dans un élan soutenu par quatre circuits : 1) de nouvelles modalités en matière d'investissements publics ou parapublics ; 2) la fission de firmes (Barnes et Coe, 2015), des vétérans quittant les studios où ils sont employés pour devenir entrepreneurs ; 3) l'entrée en scène de diplômés en jeu vidéo, notamment aux cycles supérieurs ; et 4) des réseaux de mentorat, de parrainage et de partage d'expertise, à la fois verticaux et horizontaux. Loin de co-exister en parallèle, ces circuits se mêlent et se fondent l'un dans l'autre. Ainsi, pour se lancer en affaires et fonder leur propre boîte de production, les jeunes entrepreneurs et créateurs ont besoin de financement et d'accompagnement en stratégie d'affaires et en production, ce que peuvent tous deux offrir, mais différemment, le Fonds des médias du Canada (et son volet expérimental) et une entreprise du secteur privé comme Execution Labs (fondée en 2012), qui se veut un « incubateur de jeux vidéo » et un « accélérateur de mise en marché ».

Beaucoup de ces jeunes entrepreneurs sont issus de formations universitaires qui, depuis 2006, sont de plus en plus spécialisées. Artifice Studio (fondé en 2010 par Yan Pepin, diplômé à la maîtrise en multimédia de l'UQAM, et Louis-Félix Cauchon, détenteur d'un diplôme d'études supérieures spécialisées (D.E.S.S.) en design de jeu de l'Université de Montréal) propose *Sang-Froid : un conte de loups-garous* (2013), une des premières grandes incursions dans le folklore québécois (trajectoire qui sera empruntée ensuite par *Kôna*, de Parabole, en 2017). Sauropod Studio récolte 700 000 \$ de sociofinancement en 2012 (avec un objectif de départ de 80 000 \$) pour réaliser *Castle Story*, rapidement disponible en accès anticipé sur Steam, mais terminé seulement en 2017. Pour illustrer le rôle qu'ont pu jouer les programmes d'études supérieures de la province, mentionnons encore Spearhead Games (2012), Affordance Studio (2013), Borealys (2014), Manavoid Entertainment (2014) ou Papercult Games (2014).

Non moins indépendants, d'autres studios sont lancés par des vétérans de l'industrie qui quittent les grandes entreprises. Des designers montréalais de renom comme Patrice Désilets (ex-Ubisoft et THQ), Philippe Morin (ex-Ubisoft et Electronic Arts) ou Vander Caballero (ex-Electronic Arts) vont fonder respectivement Panache Jeux numériques (2014), Red Barrels (2011) et Minority Media (2010). Le premier suscite l'intérêt par la notoriété du directeur créatif d'*Assassin's Creed*, le deuxième en s'illustrant sur la scène mondiale avec plus de quinze millions de jeux vendus pour la série *Outlast* (Clementoss, 2018) et le troisième pour la réalisation du très personnel *Papo & Yo* (2012), salué par la critique pour aborder le thème de la santé mentale et de l'alcoolisme. D'autres studios voient le jour selon cette même logique, comme Outerminds et ses 30 millions de joueurs pour *PewDiePie's Tuber Simulator* (2016), ou encore Compulsion Games et Sabotage Studio à Québec, dont les jeux *We Happy Few* (2018) et *The Messenger* (2018) ont capté l'attention de la presse vidéoludique à leur dévoilement. Et ce n'est là que la partie visible de l'iceberg, de nouvelles entreprises s'ajoutant à un rythme soutenu.

C'est dans ce contexte qu'apparaît la Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec, une organisation visant à réunir les studios indépendants pour qu'ils mutualisent des services, partagent mieux les connaissances et les expertises, augmentent leur poids et fassent front commun sur les enjeux les plus préoccupants de l'industrie, et ce, pour être mieux entendus par les deux ordres de gouvernement, c'est-à-dire à l'échelle de la province aussi bien que du pays. En quelques années, la Guilde devient le plus gros regroupement de ce type au monde, avec plus de 2 000 travailleurs dans 200 studios regroupés sous la forme juridique d'une coopérative. Ce statut dote chaque membre d'une voix et empêche qu'elle soit vendue ou liquidée par son propriétaire ou la maison-mère, ce qui en fait un rempart contre les fermetures et les délocalisations observées au cours des trente dernières années. Cette structure incite aussi le Mouvement Desjardins à lui fournir un appui financier de 750 000 \$ en 2018, ce qui permet l'embauche comme directeur général de l'économiste et politicien Jean-Martin Aussant, anciennement directeur du Chantier d'économie sociale (Giguère, 2019).

Les indépendants ayant sécurisé trois des quatre circuits de développement distingués précédemment (de nouveaux studios issus de la fission des grandes entreprises, des diplômés universitaires spécialisés et un réseau de mentorat horizontal), ils pourront maintenant exercer une influence sur le quatrième, et non le moindre : le financement public et parapublic. Sur cet enjeu, les préoccupations et les positions des indépendants ne convergent pas nécessairement avec celles des grandes entreprises bien établies et représentées par l'Alliance numérique. Après quelques années de coexistence, la Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec et l'Alliance numérique fusionnent pour donner naissance à la Guilde du jeu vidéo du Québec le 1<sup>er</sup> janvier 2020. Cet acte d'union témoigne de la maturation du secteur et du fait que ses acteurs savent que la vitalité de l'écosystème dépend directement de la santé de chacun de ses constituants : depuis les crédits d'impôt accordés aux grandes entreprises jusqu'aux appuis à l'entrepreneuriat local ; depuis les formations professionnelles pour l'insertion rapide sur le marché du travail jusqu'à la recherche fondamentale ou appliquée et aux études universitaires en jeu vidéo ; tout cela en passant bien sûr par la floraison d'une culture vidéoludique générale.

## Conclusion

Dans le cadre de notre investigation, nous avons voulu mettre en lumière les divers mouvements qui ont façonné l'industrie du jeu vidéo au Québec, histoire qui reste encore à approfondir. Il est

difficile de prévoir l'évolution du secteur puisqu'elle repose sur des interconnexions entre des domaines très différents — interventions gouvernementales ; industries connexes comme l'animation, le cinéma et les effets spéciaux ; programmes et ressources qu'administrent les établissements d'enseignement — et qui, pour l'essentiel, passent par des réseaux *ad hoc* formés par le *middleground* et l'écosystème culturel périphérique des établissements de divertissement, de médiation ou de conservation. On remarque des initiatives comme Pixelles, une organisation sans but lucratif, fonctionnant grâce au bénévolat et qui promeut « la place des femmes (et tous) en jeu vidéo », ou la Société ludique du Mont-Royal (2010-2018) qui visait à défendre « la cause d'une industrie et d'espaces ludiques plus inclusifs et respectueux, promouvant la créativité libre des contraintes et assomptions normalisantes du commerce » (MRGS.ca, 2018). Et il y a encore les salons industriels : le Sommet international du jeu de Montréal (ou MIGS – Montreal International Game Summit) depuis 2004 par l'Alliance numérique et le MEGA (Montréal Expo Gaming Arcade) depuis 2017 par la Guilde des développeurs indépendants ont fusionné en 2019 pour former le MEGA-MIGS, préfigurant la nouvelle Guilde du jeu vidéo du Québec. Ces cas, comme tant d'autres, montrent bien les maillages entre tous les circuits. Il faut aussi se demander comment la province parviendra à se sortir du généreux régime fiscal sous forme de crédits d'impôt auquel elle a habitué les grandes entreprises qui sont venues s'y installer. Le Fonds des médias du Canada et autres programmes du genre peuvent à cet égard jouer un rôle en appuyant davantage la relève locale qui s'enracine dans le territoire, et qui est moins susceptible de fermer ses portes pour se délocaliser en quête de meilleures aubaines fiscales. Les subsides sont-ils une forme d'aide temporaire, qui devrait éventuellement être éliminée pour laisser le libre marché et le capital de risque prendre des décisions strictement commerciales, ou est-ce que le jeu vidéo sera comme le cinéma, qui demeure largement et inévitablement subventionné? La réponse à cette question déterminera le sort qu'on réserve au jeu vidéo pour les prochaines périodes de son histoire québécoise. Mais quoi qu'il en soit, elle ne constituera qu'un élément parmi les forces vives en présence dans la Belle Province, avec les salariés et les grands studios, les entrepreneurs, les universitaires, et le milieu communautaire et événementiel, tous impliqués dans cette courtepoinette d'éléments tantôt éclectiques et isolés, tantôt liés sur les plans personnel ou professionnel, des forces entre lesquelles les rapports sont horizontaux ou verticaux, lâches ou systémiques, mais forces vives qui ont fait et continueront à faire, ensemble, l'histoire du jeu vidéo au Québec.

## Références

- Aarseth, E. (2001). Computer Game Studies, Year One. In *Game Studies*. 1(1). En ligne : <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- Arsenault, D. (2017). Documentation, Periodization, Regionalization, and Marginalization. Four Challenges for Video Game Historiography. In *First-Person Scholar*, 29 nov. En ligne: <http://www.firstpersonscholar.com/documentation-periodization-regionalization-and-marginalization/>.
- Arsenault, D. et Guay, L.M. (2015). Canada. In Mark J.P. WOLF (dir.), *Video Games Around the World*, p. 105-118. Cambridge (MA): MIT Press.
- Barnes, T. et M. Coe N. (2015). Vancouver as Media Cluster : The cases of video games and film/TV. In C. Karlsson et R. Picard (dir.), *Media Clusters Across the Globe : Developing*,

- Expanding, and Reinvigorating Content Capabilities*, p. 251-277. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
- Benessaïeh, K. (2018). Unity : le secret le mieux gardé de Montréal. En ligne: *La Presse*, <http://www.lapresse.ca/techno/jeux-video/201809/21/01-5197424-unity-le-secret-le-mieux-garde-de-montreal.php>.
- Blais, Martin. (2017). Une décennie à jouer en société. In *Le Devoir*, 24 juillet. En ligne: <https://www.ledevoir.com/societe/504064/les-geeks-d-aujourd-hui-une-decennie-a-jouer-en-societe>.
- Della Rocca, J. (2013). The Montreal Indie Game Development Scene...Before Ubisoft. In *Loading... Journal of the Canadian Game Studies Association*, 7(11), 130-132. En ligne : <https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/126>.
- Clementoss (2018). Outlast : la licence a dépassé les 15 millions de ventes. In *Jeuxvideo.com*, 15 mai. En ligne: <http://www.jeuxvideo.com/news/845245/outlast-la-licence-a-trouve-15-millions-d-acheteurs-dans-le-monde.htm>.
- Croc: c'est pas parce qu'on rit que c'est drôle*, 43, février 1983, Ludcom (Montréal). Consulté en ligne via Bibliothèque et archives nationales du Québec. En ligne: <https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/2164918>.
- Dumais, M. (2005). Technologie: Campus Ubisoft: stupeur et inquiétude dans le milieu. In *Le Devoir*, 21 février. En ligne : <https://www.ledevoir.com/societe/science/75311/technologie-campus-ubisoft-stupeur-et-inquietude-dans-le-milieu>.
- Giguère, U. (2019). Jean-Martin Aussant se joint à la Guilde des développeurs de jeux vidéo. In *Le Soleil*, 24 janvier. En ligne: <https://www.lesoleil.com/actualite/le-fil-groupe-capitales-medias/jean-martin-aussant-se-joint-a-la-guilde-des-developpeurs-de-jeux-video-6bfaf27ea5a152368db793a2b8f71656>.
- Harris, B. (2014). *Console Wars: Sega, Nintendo, and the Battle that Defined a Generation*. New York, NY: It Books.
- Hébert, L.P. (s.d.). L'aventure informatique. En ligne : <http://lphcrivain.com/laventure-informatique/>.
- Kocurek, C. (2015). *Coin-Operated Americans: Rebooting Boyhood at the Video Game Arcade*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Leduc, J.D. et M. Viau. (2013). *Les années Croc : L'histoire du magazine qu'on riait*, Montréal : Éditions Québec Amérique.
- Lemieux, P. (2006). Le cinéma québécois à l'ère du numérique. In Stéphane-Albert Boulais (dir.), *Le cinéma au Québec : tradition et modernité*, p. 61-76. Montréal : Fides.
- Prémont, C. *Guide de l'Industrie Jeux Vidéo*. Première Édition, Montréal, Québec, En ligne : <https://lienmultimedia.com/?page=guide-index>.

- Pilon, S. et D.-G. Tremblay. (2013). The Geography of Clusters: The Case of the Video Games Clusters in Montreal and in Los Angeles. In *Urban Studies Research*, 2013. En ligne : <https://doi.org/10.1155/2013/957630>.
- Ricoeur, P. (1963). *Temps et récit*, tome 1. Paris: Seuil.
- Sabourin, C. (2005). À propos de l'« affaire Ubisoft » : un point de vue universitaire. In *Le Devoir*, 5 mars.
- Simon, L. (2009). Underground, upperground et middle-ground : les collectifs créatifs et la capacité créative de la ville. In *Management international*, 13(hors-série), 37-51. En ligne : <https://www.erudit.org/fr/revues/mi/2009-v13-mi3096/037503ar/>.
- Swalwell, M. (2009). Towards the Preservation of Local Computer Game Software: Challenges, Strategies, Reflections. In *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 15(3), 263-279. En ligne : <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1354856509105107> (DOI: 0.1177/1354856509105107).
- Therrien, C. (2015). Inspecting Video Game Historiography Through Critical Lens: Etymology of the First-Person Shooter Genre. In *Game Studies*, 15(2). En ligne : <http://gamestudies.org/1502/articles/therrien>.
- Tremblay, D.G. et Rousseau, S. (2009). The Montreal multimedia sector : A cluster, a new mode of governance, or a simple co-location? In *Canadian Journal of Regional Science*, 2(28), 299–328. En ligne : <http://cjrs-rcsr.org/archives/28-2/7-Tremblay-Rousseau.pdf>.
- Wade, A., Webber, N. & Geraghty, L. (2016). A future for game histories? In *Cogent Arts & Humanities*, 3(1). En ligne : <https://www.cogentoa.com/article/10.1080/23311983.2016.1212635.pdf>.
- William, J.F. (2001). *Almanach du jeu vidéo*, Montréal : Les Éditions Logiques.
- Woitier, C. (2013). Le Canada, eldorado des développeurs français de jeux vidéo. In *Le Figaro*, 3 avril. En ligne : <http://www.lefigaro.fr/jeux-video/2013/04/03/03019-20130403ARTFIG00464-le-canada-eldorado-des-developpeurs-francais-de-jeu-video.php>.

### Sources Web

- Alliancenumérique.com. L'Alliance. En ligne : <http://alliancenumérique.com/lalliance/>.
- Canoë.ca (1996). Malofilm acquiert Multi Média Interactif. En ligne : <http://fr.canoe.ca/techno/nouvelles/archives/1996/08/19960816-162307.html>.
- ColecovisionZone.com. Coleco Canada. En ligne : <http://www.colecovisionzone.com/page/coleco%20industries/coleco%20canada.html>.
- Côté, V. L'épopée Têtards. <http://pages.videotron.com/vcote/tetards/tetards.html>.

Côté, Vincent (2004). L'article du *Journal de Montréal*. En ligne: [http://pages.videotron.com/vcote/tetards/article\\_jdm.html](http://pages.videotron.com/vcote/tetards/article_jdm.html).

Execution Labs. En ligne: <http://www.executionlabs.com/>.

IGN.com (2002). IGN's Best of 2002: Xbox Game of the Year. En ligne: <https://web.archive.org/web/20081227091105/http://xbox.ign.com/articles/383/383128p1.html>.

Investissement Québec. En ligne: <http://www.investquebec.com/quebec/fr/produits-financiers/toutes-nos-solutions/developpement-de-la-proprieté-intellectuelle-quebecoise-dans-le-secteur-du-jeu-video.html>.

Kumar, M. (2006). The French-Canadian Connection : A Q&A With Yannis Mallat, Ubisoft Montreal. In *Gamasutra.com*. En ligne : [http://www.gamasutra.com/view/feature/130176/the\\_frenchcanadian\\_connection\\_a\\_.php?page=2](http://www.gamasutra.com/view/feature/130176/the_frenchcanadian_connection_a_.php?page=2).

Lien, T. (2014). Tax credit cuts threaten future of Montreal video game industry. In *Polygon*, 24 juin. En ligne : <https://www.polygon.com/2014/6/24/5835260/tax-credit-cuts-threaten-future-of-montreal-video-game-industry>.

MRGS.ca (2018). SLMR termine / MRGS is ending. 25 février. Version archivée en ligne : <https://web.archive.org/web/20190323063835/http://mrgrs.ca/> (origine : <http://mrgrs.ca/>).

Newswire.ca. Behaviour Interactif célèbre 25 ans de succès en jeu vidéo et inaugure ses nouvelles installations du Mile-Ex à Montréal. En ligne: <https://www.newswire.ca/fr/news-releases/behaviour-interactif-celebre-25-ans-de-succes-en-jeu-video-et-inaugure-ses-nouvelles-installations-du-mile-ex-a-montreal-648484083.html>.

Pixelles, page Facebook, section « À propos ». En ligne: <https://www.facebook.com/pg/PixellesMtl/about/>.

Playbackonline.ca. Major reorganization : Malofilm becomes Behaviour. En ligne: <http://playbackonline.ca/1997/05/05/16041-19970505/>.

Radio-Canada.ca. *Science-réalité : De jeunes cracks de l'informatique*. En ligne: Présenté par Daniel Pinard. En ligne: [http://archives.radio-canada.ca/sciences\\_technologies/informatique/clips/4169/](http://archives.radio-canada.ca/sciences_technologies/informatique/clips/4169/).

Radio-Canada.ca (2005). Ubisoft crée un campus de formation à Montréal. En ligne: <http://ici.radio-canada.ca/regions/Montreal/nouvelles/200502/11/006-FORMATIONUBISOFT.shtml>.

Tvanouvelles.ca. (2011). La Cité du multimédia controversée. En ligne: <https://www.tvanouvelles.ca/2011/04/11/cite-du-multimedia-controversee>.

Wikipedia.org. Wrath of the Demon. En ligne: [https://fr.wikipedia.org/wiki/Wrath\\_of\\_the\\_Demon](https://fr.wikipedia.org/wiki/Wrath_of_the_Demon).

---

<sup>1</sup> « À propos / Équipe de direction ». Sarbakan (Québec). En ligne. <https://sarbakan.com/index.php/fr/a-propos/equipe>. On y donne les biographies de Claude Pelletier et de Martin Ross, qui indiquent tous deux avoir cofondé le studio Abstrax. Le profil de Pelletier nomme son partenaire d'affaires Martin Ross, mais tous deux passent sous silence Pierre Proulx ainsi que la ville de Trois-Rivières.

<sup>2</sup> Boucher restera chez Megatoon après l'acquisition par Malofilm et la transition à Behaviour, mais quittera finalement en 1998 pour fonder le studio Sarbakan à Québec (la même année où Proulx fonde Artech en Ontario).