



Discours d'ouverture

de

Wayne Clarkson

Directeur général, Téléfilm Canada

Lancement du Grand concours du jeu vidéo canadien

Sommet international du jeu de Montréal

Montréal, Québec

8 novembre 2006

(Priorité au texte prononcé)

MERCI BEAUCOUP, ET BONJOUR À TOUS.

COMPTE TENU DE LA NATURE INTERNATIONALE DU MARCHÉ DU JEU VIDÉO, JE PRONONCERAI CE DISCOURS PRINCIPALEMENT EN ANGLAIS, MAIS VOUS TROUVEREZ LA VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE DANS LE SITE WEB DE TÉLÉFILM CANADA.

L'AN DERNIER, J'AI EU LE PLAISIR DE PRENDRE BRIÈVEMENT LA PAROLE LORS DE L'INAUGURATION DU SOMMET INTERNATIONAL DU JEU DE MONTRÉAL, ET J'AI ADMIS QUE J'AVAIS L'IMPRESSION D'ÊTRE AU MAUVAIS ENDROIT AU MAUVAIS MOMENT – UN PROFESSIONNEL DU CINÉMA PERDU AU PAYS DES FANATIQUES DE JEUX VIDÉO.

EH BIEN, LES CHOSES ONT ENCORE EMPIRÉ.

EN MAI DERNIER, J'AI ASSISTÉ AU E³ POUR LA
PREMIÈRE FOIS ET JE ME SUIS SENTI
COMPLÈTEMENT PERDU AU MILIEU DE 65 000
MORDUS DE JEUX VIDÉOS – BEAUCOUP DE MONDE,
BEAUCOUP D'ARGENT ET BEAUCOUP DE BRUIT.

MAIS J'ÉTAIS DÉTERMINÉ À TROUVER MA VOIE.

EN SEPTEMBRE, JE ME SUIS RENDU AU VIDFEST DE
VANCOUVER OÙ J'AI ENTENDU LE DISCOURS
INAUGURAL DE NOLAN BUSHNELL, LE CRÉATEUR DE
PONG... J'AI ENFIN TROUVÉ UN JEU À MON RYTHME!

IL Y A QUELQUES SEMAINES, J'AI PASSÉ TROIS JOURS
AU DIGIMART, ICI MÊME À MONTRÉAL, ET GRÂCE À
DES VISIONNAIRES COMME JOHN PERRY BARLOW J'AI
ÉTÉ PLONGÉ DANS LA RÉVOLUTION QUI SECOUE
ACTUELLEMENT LA DISTRIBUTION ET LA MISE EN
MARCHÉ DES PRODUITS NUMÉRIQUES.

TOUTES CES AVENTURES VÉCUES AU COURS DE
L'ANNÉE M'ONT BEAUCOUP APPRIS SUR LA FAÇON
DONT LES GENS CONSOMMENT LES PRODUITS DE
DIVERTISSEMENT ET SUR LES OCCASIONS QUE
L'INDUSTRIE MONDIALE DU DIVERTISSEMENT
NUMÉRIQUE OFFRE AUX CANADIENS.

ET JE NE SUIS PAS LE SEUL À AVOIR VU LA LUMIÈRE.

RÉCEMMENT, LE MINISTRE FRANÇAIS DE LA CULTURE
A PRÉSENTÉ À SHIGERU MIYAMOTO – LE CRÉATEUR
DE *DONKEY KONG* – L'UNE DES PLUS HAUTES
DISTINCTIONS ACCORDÉES PAR LA FRANCE,
C'EST-À-DIRE L'ORDRE DES ARTS ET DES LETTRES.

LE MINISTRE A DÉCLARÉ : « VOUS POUVEZ ME
QUALIFIER DE MINISTRE DES JEUX VIDÉO SI VOUS LE
SOUHAITEZ – J'EN SUIS TRÈS FIER. »

« LES GENS LÈVENT LE NEZ SUR LES JEUX VIDÉO
DEPUIS TROP LONGTEMPS... NIANTEUR GRANDE
CRÉATIVITÉ ET LEUR VALEUR CULTURELLE. »

AVEC TROIS DES DIX PLUS GRANDES SOCIÉTÉS DE
JEUX VIDÉO AU MONDE, LA FRANCE SE DISTINGUE.

COMME VOUS LE SAVEZ, LES GRANDS ÉDITEURS DU MONDE CONSIDÈRENT DÉJÀ LE CANADA COMME UNE PLAQUE TOURNANTE EN MATIÈRE DE CONCEPTION DE JEUX VIDÉO.

ALORS, JE VOUS LE DEMANDE : « POURQUOI NE FAISONS-NOUS PAS POUR NOUS-MÊMES CE QUE NOUS FAISONS SI BIEN POUR LES AUTRES? »

OUI, NOUS AVONS LE TALENT NÉCESSAIRE.

QU'EST-CE QUI NOUS EMPÊCHE DE METTRE À PROFIT LA CULTURE ET LES HISTOIRES CANADIENNE POUR CRÉER DES PRODUITS DE DIVERTISSEMENT ET LES EXPORTER AUX QUATRE COINS DU MONDE?

TÉLÉFILM S'EST ENGAGÉE À PROMOUVOIR ET À
SOUTENIR LES CONCEPTEURS DE JEUX CANADIENS
GRÂCE À SES PROGRAMMES ET À DES RESSOURCES
FINANCIÈRES ADDITIONNELLES.

AUJOURD'HUI, TÉLÉFILM DONNE SUITE À SON
ENGAGEMENT.

PAR L'ENTREMISE DU FONDS DES NOUVEAUX MÉDIAS
DU CANADA, TÉLÉFILM EST HEUREUSE D'ANNONCER
UN TOUT NOUVEAU PROGRAMME QUI, ELLE
L'ESPÈRE, SERA L'ÉTINCELLE QUI FERA JAILLIR UNE
NOUVELLE GÉNÉRATION D'ENTREPRENEURS
CANADIENS EN PRODUITS NUMÉRIQUES ET
FAVORISERA LA CRÉATION DU PROCHAIN GRAND JEU
VIDÉO CANADIEN.

TÉLÉFILM INVESTIT 2 MILLIONS DE DOLLARS DANS...

LE GRAND CONCOURS DU JEU VIDÉO CANADIEN.

LE GRAND CONCOURS DU JEU VIDÉO CANADIEN EST

UN PROJET PILOTE QUI PROPOSE AUX PLUS GRANDS

CRÉATEURS CANADIENS DE JEUX VIDÉO DE

PARTICIPER À UNE COMPÉTITION DIRIGÉE ET

SOUTENUE PAR L'INDUSTRIE AFIN DE CONCEVOIR DE

NOUVEAUX JEUX CANADIENS.

NOUS RECHERCHONS DES CONCEPTEURS DE JEUX

QUI SOUHAITENT **CRÉER, COMMERCIALISER ET**

CONQUÉRIR DANS LE NOUVEL ENVIRONNEMENT

MULTIPLATEFORME.

NOUS AVONS PASSÉ LES SIX DERNIERS MOIS À TRAVAILLER AVEC L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO POUR CRÉER UN CONCOURS QUI FAIT APPEL À SON ENTHOUSIASME, À SA CRÉATIVITÉ ET À SON FLAIR, ET QUI SE RAPPROCHE LE PLUS POSSIBLE DU « MONDE RÉEL ».

PAR CONSÉQUENT, LE CONCOURS SE FERA EN TROIS ÉTAPES QUI REFLÈTENT LE FINANCEMENT TRADITIONNEL AU SEIN DE L'INDUSTRIE.

À LA PREMIÈRE ÉTAPE, 10 SOCIÉTÉS PROMETTEUSES SERONT CHOISIES PARMİ TOUTES LES DEMANDES REÇUES DE PARTOUT AU CANADA.

ELLES RECEVRONT CHACUNE UNE AIDE D'UN
MAXIMUM DE 50 000 \$ POUR DÉFINIR LE CONCEPT DE
LEUR JEU, ÉLABORER UNE IDENTITÉ VISUELLE ET
PRÉSENTER UN PLAN D'AFFAIRES VISANT À OBTENIR
DU FINANCEMENT ADDITIONNEL DU SECTEUR PRIVÉ.

À LA DEUXIÈME ÉTAPE, LES 10 SOCIÉTÉS RETENUES
RIVALISERONT POUR OBTENIR UNE AIDE AU
DÉVELOPPEMENT QUI LEUR PERMETTRA DE CRÉER
UN PROTOTYPE JOUABLE.

QUATRE SOCIÉTÉS SERONT SÉLECTIONNÉES, ET
CHACUNE RECEVRA JUSQU'À 250 000 \$.

LES NOMS DES QUATRE SOCIÉTÉS CHOISIES SERONT
ANNONCÉS EN MARS LORS DE LA *GAME DEVELOPERS*
CONFERENCE DE SAN FRANCISCO.

À LA TROISIÈME ET DERNIÈRE ÉTAPE, LES QUATRE FINALISTES SE FERONT LA LUTTE POUR OBTENIR UNE AIDE À LA MISE EN MARCHÉ DE LEUR PROJET.

UN VAINQUEUR SERA SÉLECTIONNÉ. CE DERNIER RECEVRA JUSQU'À 500 000 \$ DE TÉLÉFILM CANADA.

LE NOM DU GRAND GAGNANT SERA DÉVOILÉ EN SEPTEMBRE.

À CHACUNE DES ÉTAPES, L'ARGENT SERA UTILISÉ PAR LES CONCURRENTS POUR ATTIRER DU CAPITAL DE RISQUE ET INCITER LES GRANDS ÉDITEURS ET AUTRES PARTENAIRES À LES AIDER À CRÉER UNE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE CANADIENNE, DU CONTENU CANADIEN ET DES EMPLOIS AU CANADA.

TOUT AU LONG DU PROCESSUS, DES VÉTÉRANS DE L'INDUSTRIE CONSEILLERONT LES PARTICIPANTS ET LES AIDERONT À SURMONTER CERTAINS DES OBSTACLES QUE REPRÉSENTE LA MISE EN MARCHÉ D'UNE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE.

NOUS CROYONS QUE **LE GRAND CONCOURS DU JEU VIDÉO CANADIEN** EST UN PROJET PILOTE NOVATEUR QUI SAURA INSPIRER, MOTIVER ET RENFORCER LES CRÉATEURS ET LES ENTREPRISES CANADIENS.

LES DEUX MILLIONS DE DOLLARS ANNONCÉS AUJOURD'HUI S'AJOUTENT AUX 14 MILLIONS DE DOLLARS ENGAGÉS ANNUELLEMENT PAR LE FONDS DES NOUVEAUX MÉDIAS DU CANADA.

CETTE INITIATIVE DÉCOULE D'UN PARTENARIAT
ENTRE TÉLÉFILM ET L'INDUSTRIE.

ET COMME JE L'AI DÉJÀ MENTIONNÉ, CETTE
INITIATIVE *EST* UN CONCOURS QUI EST À LA FOIS
DIRIGÉ ET SOUTENU PAR L'INDUSTRIE.

EN FAIT, LES MEMBRES DU CONSEIL CONSULTATIF DU
CONCOURS AINSI QUE LES MENTORS ET LES
MEMBRES DU JURY SONT TOUS DES LEADERS DE
L'INDUSTRIE... ILS PROVIENNENT D'ENTREPRISES
COMME UBISOFT, ELECTRONIC ARTS ET RADICAL
ENTERTAINMENT.

JE REMERCIE DONC LE MINISTÈRE DU PATRIMOINE
CANADIEN ET TOUS NOS PARTENAIRES DE
L'INDUSTRIE POUR LEUR SOUTIEN FINANCIER ET
STRATÉGIQUE.

ET JE TERMINERAI PAR CETTE CITATION
HUMORISTIQUE ET PLUTÔT INSPIRANTE DE NOLAN
BUSHNELL À PROPOS DE L'IMPORTANCE DE LA
PASSION ET DE L'ESPRIT D'ENTREPRISE DANS NOTRE
INDUSTRIE : « TOUT LE MONDE PEUT AVOIR UNE IDÉE
EN PRENANT SA DOUCHE, MAIS C'EST LA PERSONNE
QUI SORT DE LA DOUCHE, QUI S'ESSUIE ET QUI MET
SON IDÉE À EXÉCUTION QUI INFLUE SUR L'AVENIR. »

J'INVITE DONC TOUT LE MONDE À SE LANCER SOUS
LA DOUCHE ET À PASSER AUX ACTES POUR... **CRÉER,**
COMMERCIALISER ET CONQUÉRIR.