

PARTENAIRES



■ RAPPORT — INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Preuve de concept IA — Lotus et Cali

Télé-Québec · Vooban · UQAM — Janvier à septembre 2025

Animation jeunesse · Recherche-crédation

Indigo CP

Table des matières

1

Introduction globale

Cadre, objectifs et méthode d'analyse, jusqu'au prototype multimodal

2

Chapitre 1 — Réunions

Le processus en action : scénarisation, voix, animation, métiers et risques

3

Chapitre 2 — Entretiens

Douze voix : usages, limites, droit, éthique, métiers et organisation

4

Chapitre 3 — Littérature

Corpus scientifique, institutionnel et de terrain, sur fond de crise québécoise

5

Conclusion globale

Synthèse, recommandations, principes directeurs et perspectives sectorielles

Un projet ancré dans le réel, et non un simple discours sur l'IA

Télé-Québec observe, documente et analyse l'entrée concrète de l'IA dans les pratiques de création, de production et de diffusion.

En 2025, l'intelligence artificielle générative a cessé d'être une perspective lointaine pour s'inviter dans le quotidien de la production audiovisuelle. Plutôt que d'en rester à une veille technologique abstraite, Télé-Québec — diffuseur public largement voué au jeune public — a choisi de l'éprouver à l'intérieur d'un projet de création bien réel.

Mené sur plusieurs mois et porté par une équipe aux profils variés, le projet a permis d'observer, sans la mettre en scène, l'arrivée progressive de nouveaux outils : un mélange de curiosité, de résistances et d'expérimentations tantôt prudentes, tantôt audacieuses. Le présent rapport en restitue le déroulement réel, avec ses réussites partielles, ses tâtonnements et, surtout, ses apprentissages.

Les questions de fond

- Que devient le travail créatif lorsque la machine génère une part du contenu ?
- Quels métiers émergent, se déplacent ou se transforment ?
- Comment préserver les valeurs éducatives, culturelles et éthiques du diffuseur ?

Trois volets structurent le projet et ses trois chapitres

Le projet s'appuie sur trois corpus distincts et complémentaires, dont chacun donne sa matière à l'un des trois chapitres du rapport.

Volet 1 • Les rencontres et l'observation non participante

Réunions, ateliers et échanges d'équipe observés de janvier à septembre 2025. On y suit, séance après séance, comment l'équipe s'approprie ou questionne les outils et négocie curiosité, prudence et charge de travail. L'IA y apparaît avant tout comme un vecteur de reconfiguration des manières de faire.

Volet 2 • Les entrevues avec les personnes-clés

Douze entretiens approfondis portant sur les trajectoires individuelles, les responsabilités et les imaginaires professionnels. Récits, inquiétudes et propositions concrètes — formation, balises éthiques — donnent à la transformation une dimension proprement humaine.

Volet 3 • La revue de littérature et l'analyse documentaire (2023-2025)

Articles scientifiques, rapports institutionnels, documents de politique publique et presse spécialisée. Ce volet situe l'expérience de Télé-Québec dans un contexte canadien et international, et en dégage les traits distinctifs.

Trois voix complémentaires que le projet fait dialoguer

Ni manuel de bonnes pratiques, ni plaidoyer pour ou contre l'IA : le rapport propose une tentative de compréhension située, qui fait dialoguer trois points de vue.

La voix du terrain

Les rencontres et le quotidien des équipes, saisis au moment où les décisions se prennent.

La voix des personnes

Les récits, les perceptions et les projections de celles et ceux qui font le projet.

La voix des systèmes

Les rapports, la recherche, les politiques publiques et les débats médiatiques.

Aucune de ces voix ne suffit à elle seule. La voix du terrain montre les gestes réels et les arbitrages tels qu'ils se produisent ; la voix des personnes restitue le sens que chacune et chacun leur donne ; la voix des systèmes replace l'ensemble dans un mouvement bien plus vaste.

C'est leur mise en regard — et non leur simple addition — qui permet de comprendre ce que l'IA fait réellement à la création audiovisuelle.

Une compréhension située dans le temps, l'espace et une mission

Le projet ne se comprend qu'en situation. Dans le temps, d'abord : il se déroule à un moment de ruptures majeures, où la vidéo générée, les voix synthétiques et les outils d'animation assistée redessinent les équilibres de toute l'industrie.

Dans l'espace, ensuite : il prend place au sein d'un écosystème québécois fragilisé dans les secteurs de l'animation et des effets visuels, mais riche d'expertises et de talents reconnus.

Dans une mission, enfin : celle d'un diffuseur public qui doit, simultanément, innover, protéger, éduquer et refléter la diversité de la société. Ces trois ancrages — temporel, territorial et institutionnel — orientent chacune des analyses qui composent ce rapport.

DANS LE TEMPS

Des ruptures majeures

DANS L'ESPACE

Un écosystème québécois

DANS UNE MISSION

Un diffuseur public

01

■ PARTIE 1

Introduction globale

Le contexte, les objectifs et la méthodologie qui fondent la démarche, et la façon dont les trois corpus se complètent pour offrir une vision 360° du projet.

« Lotus et Cali » : un laboratoire d'apprentissage, non un remplacement

De janvier à septembre 2025, le projet explore les capacités, les limites et les impacts de l'IA générative dans un pipeline complet d'animation jeunesse.

TÉLÉ-QUÉBEC

Vision éditoriale

Le diffuseur public porte la dimension éditoriale, pédagogique et institutionnelle du projet.

VOOBAN

Pipeline multimodal

L'équipe conçoit et orchestre un pipeline mêlant texte, image, animation, voix et musique.

UQAM

Observation & analyse

L'université mène une observation non participative des processus, des pratiques émergentes, des apprentissages et des tensions.

Dans cet espace protégé, conçu pour tester, documenter et analyser les usages réels de l'IA, le projet a produit un épisode prototype de deux minutes (version finale de 02:09) et une réflexion systémique sur la transformation en cours.

Comprendre l'impact de l'IA sur la création audiovisuelle

Objectif global

- Expérimenter un pipeline d'animation automatisé pour mesurer l'impact de l'IA sur la création audiovisuelle.
- Éprouver les possibilités et les limites des méthodologies hybrides humain-IA.
- Observer l'évolution des pratiques, des compétences et des métiers.
- Cerner les transformations organisationnelles et institutionnelles nécessaires.

Objectifs spécifiques

- Tester l'automatisation de la scénarisation, des dialogues, du design visuel, de la voix et de l'animation.
- Évaluer forces et faiblesses des modèles génératifs en contexte jeunesse.
- Analyser les impacts organisationnels, culturels, juridiques et syndicaux.
- Documenter un pipeline multimodal complet et identifier les besoins de gouvernance et les zones grises.
- Produire un reportage éducatif et des contenus pédagogiques.
- Dégager les apprentissages utiles au secteur audiovisuel québécois.

Trois corpus distincts et complémentaires

L'ensemble repose sur une analyse thématique inspirée de Braun et Clarke, avec triangulation interne et structuration rigoureuse.

CHAPITRE 1 · RÉUNIONS

40+ réunions internes

Observées du 14 janvier au 29 septembre 2025 : kick-off, comités de gestion, ateliers de risques, ateliers créatifs et techniques, suivis et évaluations.

CHAPITRE 2 · ENTRETIENS

12 entretiens semi-dirigés

De 45 à 90 minutes, auprès de profils variés : création, direction artistique, production, technologies, droit d'auteur, gouvernance, syndicats et contenu jeunesse.

CHAPITRE 3 · LITTÉRATURE

Revue 2023-2025

Articles scientifiques évalués par les pairs, rapports institutionnels (CNC, Observatoire européen, Commission européenne) et presse spécialisée.

Une vision 360° : interne et externe, processuelle et réflexive

Chapitre 1 • Réunions

Le processus en action : expérimentations, décisions, limites techniques, arbitrages et apprentissages continus, saisis au moment où ils se produisent.

Chapitre 2 • Entretiens

La profondeur réflexive : perceptions, risques juridiques et culturels, transformation des métiers et recul stratégique des personnes-clés.

Chapitre 3 • Littérature

Le contexte élargi : une vue théorique, institutionnelle et médiatique, à l'échelle canadienne et internationale.

De cette triangulation se dégage une trajectoire cohérente : l'IA est utile et accélératrice, mais encore instable et dépendante d'une direction humaine forte, tandis que les métiers se transforment et que les risques s'accumulent.

Comment lire ce rapport

Le rapport se parcourt en cinq temps, qui mènent du cadrage du projet jusqu'aux enseignements à en tirer pour le secteur.

Introduction globale Le contexte, les objectifs et la méthodologie qui fondent l'ensemble de la démarche.

Chapitre 1 • Réunions L'observation du projet en train de se faire : usages réels, performances et limites, séance après séance.

Chapitre 2 • Entretiens La parole des personnes-clés : perceptions, transformation des métiers et enjeux vécus de l'intérieur.

Chapitre 3 • Littérature La mise en perspective internationale, qui situe l'expérience québécoise dans le mouvement mondial.

Conclusion globale La synthèse des apports, des enjeux et des perspectives ouvertes par la preuve de concept.

Un espace protégé pour expérimenter de façon responsable

Le projet a été conçu comme un laboratoire balisé : un cadre, des moyens et une posture pensés pour tester l'IA sans la déployer en production.

MANDAT & FINANCEMENT

Porté par Télé-Québec avec Vooban et l'UQAM, le projet bénéficie d'un soutien du ministère de la Culture et des Communications, dédié à l'exploration et à la documentation.

POSTURE D'EXPÉRIMENTATION

Un espace volontairement protégé, conçu pour tester, expérimenter et documenter les limites réelles plutôt que pour livrer un produit conforme à un standard d'antenne.

PÉRIMÈTRE & RYTHME

De janvier à septembre 2025, plus de quarante réunions internes jalonnent un parcours complet, du kick-off aux évaluations techniques de la version finale.

COMMUNICATION PROGRESSIVE

Une diffusion mesurée des apprentissages, pour informer le secteur sans sur-promesse ni banalisation, et nourrir des reportages éducatifs destinés à des élèves au secondaire.

La méthode d'analyse, étape par étape

Familiarisation et codage

Lecture répétée des observations, des transcriptions et des entretiens, puis codage systématique des extraits significatifs, séance après séance.

Construction des thèmes

Regroupement des codes en thèmes cohérents, chacun suivant une même structure : usages réels, performance observée, potentiel, puis synthèse.

Triangulation interne

Croisement des trois corpus — réunions, entretiens, littérature — pour confronter convergences, divergences et tensions sans interprétation externe.

Restitution rigoureuse

Une structuration stricte qui distingue les constats de processus des conclusions définitives, en assumant l'état « en train de se faire » du projet.

Le rapport se tient au plus près des données : pas d'interprétation spéculative ni de théorisation externe au-delà de ce que les sources formulent explicitement.

Le prototype : un pipeline multimodal de bout en bout

*Entre mai et septembre 2025, l'équipe a produit un épisode complet d'environ **deux** minutes en chaînant plusieurs modèles génératifs sous direction humaine constante.*

SCÉNARIO & DIALOGUES

Texte

Résumé structurel humain, découpage scène par scène, puis dialogues générés et systématiquement réécrits, avec exploration de plusieurs antagonistes.

IMAGE & ANIMATION

Visuel

Génération et variations de personnages et décors, compositing dans Photoshop, animation et interpolation de mouvements, montage rythmé dans DaVinci Resolve.

VOIX, MUSIQUE & MONTAGE

Son

Voix entièrement synthétiques, musique générée, synchronisation labiale et assemblage final — chaque étape documentée pour en mesurer apports et limites.

02

■ CHAPITRE 1

Réunions

Le processus en action : ce que plus de quarante rencontres internes révèlent des expérimentations, des décisions, des limites techniques et des apprentissages continus.

Au plus près du réel : les rencontres internes du projet

Le premier chapitre repose sur une base documentaire d'un genre particulier : l'observation non participative de près de quarante réunions de travail tenues entre janvier et septembre 2025, réunissant Télé-Québec, Vooban et l'UQAM.

Rien n'y est reconstitué ni mis en scène. Les décisions, les arbitrages et les expérimentations sont saisis tels qu'ils se sont réellement produits, sans interprétation externe ni filtre rétrospectif. Le regard porté est celui d'un projet « en train de se faire » : il restitue des constats de processus plutôt que des conclusions définitives.

Un objectif double

- Reconstituer la trajectoire complète de la preuve de concept, du cadrage initial jusqu'à l'évaluation du prototype.
- Dégager une analyse thématique des usages réels, de leur maturité, de leurs limites et de leurs potentiels.

Trois partenaires, à la croisée de trois dimensions

TÉLÉ-QUÉBEC

Vision éditoriale

Diffuseur public, il porte l'ambition créative, éducative et institutionnelle du projet, lancé lors du kick-off du 14 janvier 2025.

VOOBAN

Expertise IA

Une équipe d'environ vingt-cinq personnes — lead IA, architecte, accompagnement technique — orchestre les modèles et construit le pipeline.

UQAM

Recherche & méthode

Par l'observation non participante, l'université structure les données, documente la démarche et synthétise les acquis pour le reportage éducatif.

Ces trois dimensions — créative (un épisode éducatif d'environ deux minutes), technique (un pipeline IA multimodal) et institutionnelle (reportage et ressources pédagogiques) — se conjuguent tout au long du projet.

Quatre familles d'objectifs, posées dès le cadrage

OBJECTIFS CRÉATIFS

Produire un épisode prototype de Lotus & Cali entièrement à l'IA, fidèle à l'univers de la série, avec un nouvel antagoniste pensé pour le public du primaire.

Vérifier la capacité de l'IA à générer ce nouvel épisode et à en assurer la direction artistique et créative.

ORGANISATION & GOUVERNANCE

Mettre en place une gouvernance claire (comités, ateliers, rituels), un espace Teams commun et des jalons assurant une expérimentation responsable, entre autres, en assurant le respect du droit d'auteur et les recommandations de l'Union des artistes (UDA).

OBJECTIFS TECHNIQUES

Chaîner plusieurs modèles — texte, voix, image, animation, musique, montage — tout en mesurant coûts, délais et qualité et en cadrant la gestion des droits.

ÉDUCATIF & SECTORIEL

Grâce à un financement MCC, produire des reportages éducatifs et des accompagnements pédagogiques pour les enseignants, et documenter le projet pour la formation et la réflexion sectorielle.

Quatre axes d'observation structurent l'analyse

La portée du chapitre tient à des observations non participantes uniquement : ni entretiens, ni réception publique, ni sources externes.

Axe créatif & technique

Ce que permettent réellement les outils — scénario, personnages, voix, animation — pour rendre un épisode jeunesse « présentable ».

Axe métiers & organisation

La transformation des rôles (scénariste, réalisateur, direction artistique, monteur, producteur) et l'émergence de nouveaux profils hybrides.

Axe juridique & syndical

Les droits d'auteur, les droits de la personnalité (voix, image) et les conditions des plateformes, en lien avec l'UDA et la SARTEC.

Axe culturel & éducatif

La préservation de l'identité — accent, style, ton — et la présentation du projet au public sans le surestimer ni le banaliser.

Un corpus complet, analysé selon Braun & Clarke

Près de 40 réunions observées

Le corpus court du kick-off du 14 janvier à l'atelier final du 18 septembre 2025. Il rassemble le lancement, les ateliers consacrés aux risques, les ateliers créatifs et techniques, les comités de gestion et les séances de finalisation.

L'ensemble a été traité selon l'analyse thématique de Braun et Clarke, appliquée de façon systématique aux comptes rendus, avec une grille de lecture commune : usages, maturité, potentiel, puis synthèse.

Six phases méthodiques

- Familiarisation avec les données.
- Codage initial systématique.
- Recherche puis révision des thèmes.
- Définition et dénomination des thèmes.
- Rédaction de l'analyse intégrée.

Janvier → septembre 2025 : quatre phases du projet

PHASE 1 · JAN-FÉV

Cadrage stratégique

Kick-off (14 jan.), atelier de risques (16 jan.) et comités de gestion (17 et 21 fév.) fixent les rôles, la gouvernance et l'échéancier.

PHASE 3 · MAI-AOÛT

Consolidation

Ateliers de scénarisation (2 et 9 mai), mise au point de Chut, tests de génération de voix de synthèse selon les recommandations de l'Union des artistes (UDA) et pipeline d'animation (fond vert, calques).

PHASE 2 · FÉV-AVR

Exploration créative

Les premiers résumés et scénarios IA paraissent trop génériques ; la recherche de l'antagoniste aboutit à « Chut » (11 avril) et aux premiers tests visuels.

PHASE 4 · SEPT

Stabilisation et bilan

Le fond vert et les calques sont stabilisés (15 sept.) ; l'évaluation du cut quasi final (18 sept.) confirme que la valeur tient surtout aux apprentissages.

Dix thèmes, une même grille de lecture

L'analyse décline le corpus en dix thèmes, chacun examiné selon la même progression à partir des comptes rendus de réunion. Cette régularité méthodique permet de comparer les usages d'un domaine à l'autre sans perdre la cohérence d'ensemble.

USAGES RÉELS > PERFORMANCE OBSERVÉE > POTENTIEL > SYNTHÈSE

- | | |
|--|--|
| 1 IA & scénarisation | 6 Métiers & compétences |
| 2 Personnages visuels IA | 7 Gouvernance & éthique |
| 3 Voix IA | 8 Identité culturelle & réception |
| 4 Animation IA | 9 Organisation & stratégie |
| 5 Limites, risques & enjeux | 10 Impact public & éducation |

Scénarisation et personnages : l'IA propose, l'humain dirige

Thème 1 • IA & scénarisation

ChatGPT sert à produire résumés, variantes de scènes et dialogues selon une méthode en trois étapes (résumé, découpage, dialogues annotés). Les bases textuelles arrivent vite, mais l'émotion, le rythme et l'intention restent incohérents et les dialogues sont massivement réécrits : maturité intermédiaire, la direction narrative demeurant strictement humaine.

Thème 2 • Personnages visuels IA

Scenario et Flux Context génèrent Chut et des variations des personnages de Lotus et Cali à partir de modèles entraînés sur des images de référence. Le style 2D dérive vers la « 3D », les plans manquent de cohérence et les retouches Photoshop sont systématiques : l'outil est fort pour varier poses et expressions, mais limité pour un design final stable, la direction artistique humaine restant déterminante.

Voix et animation : prototyper, oui ; diffuser, pas encore

Thème 3 • Voix IA

- L'équipe a suivi les recommandations de l'UDA pour la sélection de l'outil de génération des voix de synthèse en utilisant d'abord Replica (faible en français) puis ElevenLabs (meilleur accent, stabilité variable).
- Très peu de voix québécoises, timbre instable, de 15 à 50 régénérations ; le clonage «sans consentement» est légalement interdit et injecter les voix des comédiens - à titre d'exemple pour l'IA - irait à l'encontre du Droit à la vie privée.
- Coût faible et traitement d'un script complet en font un outil prometteur mais fragile : des voix entièrement synthétiques sont finalement retenues.

Thème 4 • Animation IA

- Un pipeline hybride enchaîne images IA (Scenario), Flux Context, compositing Photoshop et montage DaVinci, avec des essais VEO3 et stop motion.
- La qualité reste inégale — saccades, rythme et émotions difficiles : une version démonstrative, non destinée à l'antenne.
- Les coûts de prototypage baissent et les animatiques s'accélèrent, en complément de l'animation traditionnelle plutôt qu'en remplacement.

Risques, métiers et gouvernance : un cadre structurant

Thème 5 • Limites, risques & enjeux

Les risques sont juridiques (droits d'auteur, données injectées), syndicaux (UDA) et réputationnels. La réponse passe par une communication progressive, une coordination entre les volets juridique, MCC et UDA, et une documentation continue : les limites deviennent des apprentissages plutôt que des obstacles.

Thème 6 • Métiers & compétences émergentes

De nouveaux rôles hybrides apparaissent — opérateur IA, pilote de pipeline, réalisateur-IA, monteur-sélecteur — avec des tâches inédites comme l'écriture de prompts et le tri des rendus. L'IA déplace le travail répétitif ; les métiers se reconfigurent sans disparaître.

Thème 7 • Gouvernance, juridique & éthique

Un dialogue ouvert avec l'UDA, un Q&A officiel, des comités et des ateliers de risques installent une posture de transparence et de documentation. Le cadre n'est pas une contrainte secondaire : il agit comme une force structurante du projet.

Culture, organisation et public : la portée du projet

Thème 8 • Identité culturelle & réception L'accent québécois, l'esthétique 2D et la vigilance sur un antagoniste trop effrayant restent décisifs. L'IA tire spontanément le ton et les voix vers la France métropolitaine ; la cohérence culturelle demeure centrale.

Thème 9 • Organisation & stratégie Espace Teams, rencontres hebdomadaires, pipeline dédié (personnages, fond vert, animation IA, DaVinci) et avenants contractuels transforment le projet en un véritable laboratoire interne et stratégique.

Thème 10 • Impact public & éducation Le financement MCC de 340 000 \$ soutient les tests utilisateurs ainsi que les produits qui en découlent tels que les reportages éducatifs et les accompagnements pédagogiques pour enseignants, une activité interactive et le reportage destiné à l'industrie. « Le risque de ne pas s'y intéresser serait plus grand » : il s'agit d'expliquer, de contextualiser et de démystifier.

À travers les dix thèmes se dessine une même ligne : des usages partiels, une performance limitée et hétérogène, un potentiel fort mais exigeant — l'humain demeure au cœur du processus, l'IA accélère sans remplacer.

Scénarisation : forces, limites et maturité de l'IA

USAGES RÉELS

Dès les ateliers de mai, l'équipe génère résumés, variantes de scènes et dialogues, en trois temps : structure humaine, découpage, puis dialogues produits par IA et annotés.

POTENTIEL

Multiplier les variantes d'une même scène, accélérer reformulations et ajustements de ton, prototyper rapidement plusieurs structures narratives.

PERFORMANCE OBSERVÉE

Les bases textuelles sont rapides et utilisables, mais l'émotion, le rythme et l'intention restent simplistes : les dialogues doivent être massivement réécrits.

SYNTHÈSE

Maturité intermédiaire : précieuse pour un premier jet riche en matière, l'IA reste insuffisante pour garantir cohérence, humour et émotion. La direction narrative demeure humaine.

Personnages visuels : variations rapides, cohérence fragile

Ce que l'IA permet

- Générer de nombreuses versions de l'antagoniste « Chut » et des variations de Lotus et Cali (coiffures, expressions, poses).
- Explorer plusieurs directions artistiques de décors en quelques minutes, des versions V1 à V3.
- Constituer des planches de référence pour tenter de stabiliser le style.

Les limites observées

- Dérive stylistique : tendance des modèles à « 3D-iser » un style 2D.
- Incohérences inter-plans : proportions changeantes, accessoires qui apparaissent ou disparaissent.
- Difficulté à différencier « Chut » de Lotus, au risque de confondre les enfants.
- Retouche systématique des rendus, image par image, par les designers.

Voix synthétiques : prometteuses mais fragiles

USAGES RÉELS

De juin à août, l'équipe teste Replica Studios puis ElevenLabs pour générer des voix temporaires et prototyper l'animatique, en cherchant un accent québécois crédible et une voix enfantine pour Lotus.

CADRE JURIDIQUE

Impossible de cloner la voix de comédiens existants : les recommandations de l'UDA orientent le projet vers des voix entièrement synthétiques, documentées.

PERFORMANCE OBSERVÉE

Très peu de voix québécoises disponibles, timbre qui dérive d'une ligne à l'autre, personnages difficiles à distinguer : il faut souvent régénérer quinze à cinquante fois.

SYNTHÈSE

Un coût d'essai très faible face à l'animation, mais une technologie encore instable, retenue pour le prototypage plutôt que pour la diffusion.

Animation : un pipeline hybride encore démonstratif

Un pipeline hybride

Images générées par Scenario et Flux, composées dans Photoshop, animées et interpolées via des modèles vidéo comme VEO3, puis assemblées dans DaVinci — avec des essais « stop motion » pour compenser le manque de fluidité.

Une performance démonstrative

Qualité des plans inégale, incohérences stylistiques, saccades et rythme difficile : les réunions de septembre confirment une version démonstrative, non conforme à un standard d'antenne.

Un potentiel réel

Réduction massive des coûts de prototypage, exploration rapide de styles et de mouvements, et complémentarité possible avec l'animation traditionnelle.

La chaîne d'outils mobilisée par l'équipe

Le prototype n'a pas reposé sur un modèle unique mais sur une orchestration de plusieurs outils, choisis et combinés selon les étapes.

TEXTE

Scénario & dialogues

ChatGPT pour les résumés, les variantes de scènes et les propositions de dialogues, toujours repris et structurés par l'équipe.

IMAGE & ANIMATION

Visuel & mouvement

Scenario et Flux pour les images, Photoshop pour le compositing, des modèles vidéo comme VEO3 pour le mouvement.

VOIX & MONTAGE

Son & assemblage

ElevenLabs pour les voix synthétiques et DaVinci Resolve pour le montage, le rythme et la finalisation.

Cinq jalons rythment les neuf mois du projet

14-16 janvier Kick-off et atelier de risques : vision, rôles des trois partenaires, cadre juridique et posture d'expérimentation responsable.

17-21 février Comités de gestion : pipeline voix et animation, financement de 340 000 \$ du MCC et stratégie de communication progressive.

Mars → mai Ateliers narratifs et premiers tests d'images : résumés, antagonistes, architecture du scénario et direction artistique.

Juin → juillet Stabilisation des designs, pipeline d'animation et voix IA, avec les contraintes d'accent et les balises de l'UDA.

15-18 septembre Stabilisation technique et évaluation de la version finale : fond vert, découpage en calques, rythme et montage.

De nouveaux rôles hybrides au cœur du pipeline

De nouveaux rôles hybrides

Opérateur d'IA, pilote de pipeline, réalisateur augmenté, monteur-sélecteur : des fonctions qui mêlent gestion de prompts, tri et normalisation des images, et choix des versions.

L'humain garde la main

Les scénaristes structurent et humanisent, la direction artistique maintient le style, les monteurs donnent le rythme, le juridique encadre voix, images et données.

Une agilité nouvelle

Le projet montre l'intérêt de profils techno-crétatifs et la capacité de Télé-Québec à gagner en agilité sur des prototypes, à condition de mieux définir ces rôles émergents.

L'IA excelle sur les tâches répétitives ; l'humain demeure essentiel à l'intention artistique. La collaboration humain-IA devient elle-même une compétence.

Quatre familles de risques, transformées en apprentissages

Des apprentissages, pas des obstacles

Identifiés dès l'atelier de risques du 16 janvier, les risques n'ont pas freiné le projet : ils en ont organisé le déroulement, du pipeline à la communication.

L'équipe met en place une coordination serrée avec le département juridique, le MCC et les syndicats comme l'UDA, une stratégie de communication progressive et une documentation systématique des limites.

Ainsi cadrés, les risques deviennent des cas concrets pour le reportage éducatif et une matière de réflexion stratégique interne.

Quatre familles de risques

- Juridiques : droits d'auteur des modèles et données injectées.
- Syndicaux : voix et reproduction du travail des comédiens (UDA).
- Réputationnels : alignement du discours public et des intentions.
- Compréhension publique : éviter la sur-promesse comme la banalisation.

Des convergences fortes, des tensions productives

Convergences

- L'IA s'impose comme moteur d'exploration et de prototypage, jamais comme une finalité.
- L'encadrement humain reste fort : l'IA génère, l'humain sélectionne, corrige et valide.
- Les enjeux techniques, culturels et juridiques sont étroitement liés, comme l'illustre la voix IA.
- Une ligne stratégique constante : expérimenter sans rien promettre.

Tensions

- La rapidité de l'IA se heurte à la qualité finale attendue.
- L'innovation technique compose avec les contraintes juridiques et syndicales.
- La liberté créative de l'outil doit servir la cohérence esthétique.
- L'expérimentation ouverte avance avec une communication publique prudente.

Trois reconfigurations profondes de la production

RÔLES

De nouveaux métiers hybrides

Opérateur IA, pilote de pipeline, réalisateur-IA, monteur-sélecteur, direction artistique augmentée : des rôles qui complètent les métiers existants au lieu de les remplacer.

QUALITÉ

Une notion redéfinie

Il ne s'agit plus de « produire l'image parfaite » mais de « générer cent images pour en retenir cinq » : le volume vient du modèle, la curation vient de l'humain.

ORGANISATION

Un cycle transformé

Rencontres hebdomadaires, espace Teams, documentation centralisée, avenants contractuels et prototypage IA continu redessinent le rythme de production.

Limite de l'étude : un corpus strictement interne, sans données de réception publique ni évaluation esthétique indépendante.

Ce que le projet a permis de démontrer

PRODUCTION

Un épisode complet

Images, voix et séquences IA ont été assemblées autour d'un scénario et d'un montage humains ; le rendu reste saccadé et l'émotion, non maîtrisée.

DOCUMENTATION

Un résultat majeur

Workflows, prompts, limites et risques ont été documentés — une matière précieuse pour le reportage éducatif, la formation et le secteur.

HUMAIN

L'humain reste indispensable

L'intention, la cohérence, le rythme et l'émotion relèvent de l'humain ; les métiers sont transformés, non remplacés.

INSTITUTION

Une preuve de concept

Un diffuseur public peut expérimenter l'IA de façon responsable, structurée et non sensationnaliste.

Quatre apprentissages pour Télé-Québec et ses partenaires

Gouvernance La gouvernance précède la technique : risques, communication et cadre juridique ont été posés dès le départ, ce qui a permis d'avancer sans improviser.

Culture L'IA n'est pas neutre. L'accent, le style 2D et la lisibilité exigent un contrôle culturel et pédagogique constant pour préserver l'identité du contenu.

Métiers De nouveaux rôles et de nouvelles tâches émergent ; l'IA déplace le travail sans supprimer l'expertise humaine, qui reste la condition de la qualité.

Coûts La génération est rapide, mais la correction et le tri demeurent lourds : certaines tâches gonflent avant de se stabiliser.

Trois scénarios réalistes pour la suite

SCÉNARIO 1

Intégration progressive

Les usages déjà fonctionnels — idéeation, personnages, voix temporaires, animatiques — sont intégrés aux phases préliminaires des productions.

SCÉNARIO 2

Pipeline expérimental

Un laboratoire IA interne, une équipe hybride et des projets pilotes réguliers entretiennent la veille et le dialogue syndical.

SCÉNARIO 3

Éducation & médiation

Même imparfaits, les outils deviennent des supports pédagogiques et des objets de réflexion pour les élèves et les enseignants.

Le projet constitue un jalon pour l'audiovisuel jeunesse : une intégration réfléchie, responsable et critique de l'IA, où innovation et prudence avancent ensemble.

03

■ CHAPITRE 2

Entretiens

La profondeur réflexive : à travers douze entretiens, les perceptions, les risques juridiques et culturels et la transformation des métiers vus par les personnes-clés.

Douze voix pour comprendre l'IA de l'intérieur

Le deuxième chapitre repose sur une analyse thématique de douze entretiens semi-dirigés, d'une durée de 45 à 90 minutes, menés auprès des personnes-clés du projet, puis transcrits et codés.

Les profils retenus couvrent toute la chaîne de valeur, de la création à la gouvernance. Ce sont des paroles d'expérience situées — et non des positions officielles ou institutionnelles — qui donnent à la transformation sa profondeur humaine.

Ce que le chapitre expose

- Les usages réels et leur niveau de performance.
- Les limites, les risques et la transformation des métiers.
- Les enjeux juridiques, culturels, organisationnels et éducatifs.

Une analyse thématique rigoureuse et traçable

La méthode de Braun et Clarke a été appliquée au corpus d'entretiens, recueilli entre septembre et octobre 2025.

Six phases de codage

- Familiarisation avec les transcriptions.
- Codage initial, puis recherche de thèmes.
- Révision, définition et nomination des thèmes.
- Rédaction de la synthèse intégrée.

Une parole située

- Un échantillon ciblé, non représentatif sur le plan statistique.
- Des propos anonymisés et regroupés par thème.
- Des perceptions et des vécus, plus que des faits mesurés.
- Une approche complémentaire aux réunions et à la littérature.

Douze personnes-clés, toute la chaîne de valeur

12 participants interrogés

Les douze participants ont été choisis pour leur prise directe avec le projet et pour la complémentarité de leurs perspectives, depuis la création de contenu jusqu'à la gouvernance.

Ensemble, ils dessinent une vue d'ensemble rare, où chaque maillon de la production — créatif, technique, juridique, stratégique et éditorial — peut s'exprimer à partir de son expérience concrète.

Domaines représentés

- Création et écriture : scénario, conception, direction artistique.
- Animation et pipeline visuel : image, style, montage.
- Technologie et IA : orchestration des modèles.
- Stratégie, gouvernance et innovation.
- Juridique et droit d'auteur.
- Syndicats, industrie et contenu jeunesse éditorial.

Des usages réels dans quatre grands domaines

IDÉATION & ÉCRITURE

Brainstorming, variantes de scénario, structuration et reformulation : un accélérateur précieux dès la phase amont.

VOIX, SON & MUSIQUE

Voix temporaires, ambiances et pistes musicales sont utiles en maquette, mais sensibles sur le plan des droits.

IMAGE, STYLE & ANIMATION

Personnages, décors, storyboards et animatiques progressent vite, mais les résultats demeurent encore inégaux.

GESTION, UX & SEO

L'IA soutient la production, l'organisation, la documentation et la découvrabilité des contenus.

Performance d'ensemble : suffisante pour l'idéation, en forte croissance pour le visuel, encore insuffisante pour la narration longue et l'émotion.

Six familles de limites et de risques

Créatives Les récits longs, l'émotion, la cohérence et l'originalité restent difficiles à tenir dans la durée.

Techniques Instabilité, contrôle limité, ruptures de continuité et corrections lourdes pèsent sur le flux de production.

Juridiques Droits d'auteur, voix, image et données d'entraînement demeurent des zones encore floues.

Sociaux & métiers S'expriment des craintes de dévalorisation, de précarité et de perte de reconnaissance professionnelle.

Culturels Biais, uniformisation, accent et identité québécoise appellent une protection active.

Organisationnels Coûts cachés, montée en compétences et gouvernance restent largement à construire.

Des métiers déplacés plus que remplacés

Métiers créatifs

Scénaristes, directeurs artistiques et réalisateurs glissent vers la direction, la sélection et le raffinement, plutôt que vers l'exécution.

Métiers techniques

Montage, animation et son intègrent l'orchestration de modèles et le contrôle qualité des sorties générées.

Métiers organisationnels

Production et gouvernance prennent en charge droits, coûts, formation et nouveaux flux de travail.

Hybridation : de nouvelles compétences émergent — prompting, curation, supervision — au croisement du créatif et du technique.

Un cadre juridique et éthique encore à bâtir

Zones sensibles

- Droits d'auteur sur les contenus générés et les données d'entraînement.
- Droits de la personnalité : voix et image des artistes.
- Conditions et opacité des plateformes et des modèles.
- Responsabilité en cas d'erreur, de biais ou de contenu problématique.

Exigences partagées

- Consentement clair et rémunération équitable des personnes.
- Transparence sur l'usage de l'IA dans les productions.
- Balises internes et dialogue avec l'industrie.
- Souveraineté des données et conformité institutionnelle.

Préserver une voix culturelle distincte

BIAIS & UNIFORMISATION

Entraînés sur des corpus dominants, les modèles tendent à lisser les styles, les accents et les références locales.

SOUVERAINETÉ

Identité à protéger

Il s'agit de défendre l'identité québécoise et francophone : la langue, l'humour, la sensibilité et l'imaginaire jeunesse.

DÉCOUVRABILITÉ

Mieux exposer les contenus locaux dans un environnement saturé et fortement algorithmique devient un enjeu décisif.

L'IA peut servir la diversité culturelle autant que la menacer : tout dépend des choix éditoriaux et des balises que l'on se donne.

Intégrer l'IA suppose de transformer l'organisation

Au-delà des outils eux-mêmes, ce sont les flux de travail et les modes de décision qui évoluent.

Workflows & compétences

- De nouveaux flux hybrides mêlent IA et savoir-faire humain.
- Les coûts réels — correction, tri, supervision — restent lourds.
- La formation continue et l'accompagnement deviennent indispensables.
- Des rôles émergent à la croisée du créatif et du technique.

Gouvernance & pilotage

- Des cadres clairs définissent qui décide, qui valide, qui assume.
- Une veille technologique encadre l'expérimentation.
- Le dialogue social et la transparence avec les équipes s'imposent.
- La documentation des usages permet de capitaliser les acquis.

Une responsabilité particulière envers le jeune public

PUBLIC JEUNESSE

Un auditoire vulnérable qui exige prudence, qualité et exemplarité dans tout usage de l'IA.

CONFIANCE

Transparence

Préserver le lien de confiance d'un diffuseur public suppose de dire ce qui est fait, et comment.

ÉDUCATION

Médiation

L'IA peut devenir un objet d'apprentissage et d'esprit critique pour les élèves comme pour les enseignants.

Comme diffuseur éducatif public, Télé-Québec porte un devoir d'exemplarité et de pédagogie dans son rapport à l'IA.

Idéation et scénarisation : l'IA comme partenaire d'entraînement

GÉNÉRATEUR D'IDÉES

Les participants décrivent l'IA comme un moteur de divergence : elle produit rapidement des variations, ouvre des pistes et relance l'exploration narrative.

LIMITES MAJEURES

Difficulté à tenir une émotion, une progression dramatique et une cohérence longue ; les textes générés exigent une réécriture substantielle.

ASSISTANT, PAS AUTEUR

Utile pour reformuler, condenser ou tester des structures, elle reste un assistant : l'écriture fine, l'intention et la voix d'auteur demeurent humaines.

DIRECTION HUMAINE FORTE

Le constat est unanime : sans cadrage humain explicite, la matière générée se disperse. L'IA accélère, l'humain décide.

Image, animation et montage : un centre de gravité déplacé

Des images abondantes, mais coûteuses cognitivement

La génération d'images produit des variations rapides et nombreuses ; cette abondance crée elle-même une surcharge — trop d'images, trop vite, à trier et à arbitrer.

Le réglage fin abandonné

Plutôt que d'entraîner des modèles dédiés, l'équipe privilégie des modèles contextuels et l'ordre des opérations, jugés plus efficaces pour stabiliser le rendu.

Le montage, nouvelle étape centrale

L'animation par IA déplace l'effort vers le montage : c'est là que se reconstruisent la cohérence, le rythme et l'intention, faisant du monteur un rôle pivot.

Voix, son et musique : utiles, mais encore bridés

Ce qui fonctionne

- Des voix synthétiques exploitables pour prototyper et tester l'animation.
- Une musique générée qui donne rapidement une impression de qualité.
- Un coût et une vitesse d'essai sans commune mesure avec la production traditionnelle.

Le niveau de performance

- Voix encore pauvres en émotion et en incarnation.
- Opérationnelle pour l'idéation et la matière brute, l'IA progresse vite sur l'image fixe.
- Elle reste instable sur la cohérence inter-plans et limitée pour la narration longue et l'expressivité.
- Une performance hétérogène selon chaque étape du pipeline.

Limites créatives et artistiques

ÉMOTION & INCARNATION

Absence de vécu et d'intention : l'IA peine à porter une émotion juste, ce qui pèse lourd pour des contenus jeunesse à visée pédagogique.

STYLE DÉRIVATIF

Un effet de « moyenne plausible » : des rendus convenus, qui lissent la singularité et l'audace d'un parti pris artistique.

COHÉRENCE NARRATIVE

Difficulté à maintenir une logique et une continuité sur la durée d'un récit, au-delà de courtes séquences.

AUTHENTICITÉ CULTURELLE

Un manque d'ancrage local — accent, références, sensibilité — face à des modèles entraînés sur des corpus globaux.

Limites techniques dans l'animation et le visuel

Continuité et durée

La continuité stylistique reste difficile à tenir d'un plan à l'autre, et les générateurs vidéo butent sur des limites de durée qui fragmentent les séquences.

Acting et expressivité

L'acting émotionnel demeure insuffisant en voix comme en animation : les nuances de jeu, essentielles au contenu jeunesse, échappent encore aux modèles.

Surcharge de résultats

La facilité de génération produit un volume considérable de versions à comparer, déplaçant l'effort vers le tri, la sélection et la normalisation.

Propriété intellectuelle : un cadre en décalage

L'humain, seul titulaire En droit canadien actuel, l'IA ne peut être autrice : sans intention créatrice, la machine ne revendique aucune auctorialité, ce qui protège pour l'instant les artistes.

Des zones grises Qui est auteur quand l'intervention humaine est minimale ? Comment créditer la seule supervision ? Ces questions deviennent critiques dans l'animation générative.

Une jurisprudence attendue Une affaire devant la Cour fédérale pourrait préciser les critères d'intervention humaine et, en appel, redessiner l'écosystème.

Une chaîne des droits alourdie L'auteur reste humain, mais la chaîne des droits doit désormais intégrer les modèles, préciser les sources et vérifier la légalité des entrées.

Entraînement des modèles : consentement et réparation

Une injustice initiale

De nombreux modèles ont été entraînés sur des corpus massifs incluant des œuvres protégées, sans consentement explicite ni rémunération des artistes.

Vers un régime « opt-in »

Les acteurs juridiques et syndicaux proposent d'inverser la logique : abandonner le « tout est pris sauf retrait » au profit d'un consentement préalable.

Compenser l'usage

Mécanisme sectoriel, redevances, partage de valeur ou licence collective : plusieurs pistes visent à reconnaître l'usage passé et futur des œuvres.

Pour la présidence de l'UDA, l'usage non consenti d'œuvres protégées constitue une injustice initiale qui appelle réparation.

Voix, image et style : protéger les attributs identitaires

LE RISQUE D'USURPATION

Voix copiée, style imité, image détournée : des cas réels existent déjà, des albums imitant des artistes aux voix synthétiques dans les audiolivres.

LE STYLE, OBJET AMBIGU

Peut-on copier un style sans autorisation ? Où finit l'inspiration, où commence la reproduction substantielle ? Le corpus laisse ces questions ouvertes.

QUATRE CONSENTEMENTS

Les participants distinguent quatre niveaux à encadrer séparément : consentement à l'usage, à l'entraînement, à la reproduction et à la monétisation.

UNE PIERRE ANGULAIRE

Un consentement clair, écrit et spécifique à chaque usage de la voix ou de l'image devient la condition de base d'un recours responsable à l'IA.

Transparence, contrats et traçabilité

Vers une utilisation éthique

- Divulgarion de l'usage d'IA dans les contrats et cahiers des charges.
- Des producteurs qui exigent la transparence, des artistes informés d'un usage partiel ou total.
- Une déclaration jusque dans les dépôts de projets et les génériques.

Une traçabilité documentée

- Conserver l'historique des prompts et des versions générées.
- Suivre les sources visuelles utilisées et documenter les interventions humaines.
- Élargir les garanties contractuelles et clarifier les usages permis.
- Une traçabilité essentielle pour prévenir les litiges.

Enjeux éthiques : lucidité, authenticité, vérité

Au-delà du droit, les entretiens font émerger des exigences éthiques propres à un diffuseur public voué à la jeunesse.

ANTHROPOMORPHISME

Lucidité

Cesser de prêter à l'IA des termes humains — « voit », « comprend », « décide » : elle opère par corrélations statistiques, et le dire change la posture.

AUTHENTICITÉ

Valeur centrale

Intention artistique, signature humaine, profondeur du jeu et singularité culturelle restent essentielles et encore hors de portée des modèles.

DÉSINFORMATION

Responsabilité

Capable de produire du convaincant mais faux, l'IA engage la responsabilité particulière des institutions publiques face au jeune public.

Métiers créatifs : du faire à la supervision du sens

LE SCÉNARISTE

Moins exécutant, davantage superviseur du sens : il cadre, sélectionne et garantit l'intention face à une matière abondante mais brute.

LE CONCEPTEUR VISUEL

Du trait à l'orchestration : il dirige, trie et normalise des rendus génératifs plutôt que de tout produire à la main.

L'ANIMATEUR

Un rôle nouveau entre retouche, vérification et intégration, là où l'IA fournit des plans à fiabiliser et à raccorder.

LE MONTEUR

Promu au centre du pipeline d'animation IA : c'est au montage que se reconstruisent rythme, cohérence et émotion.

Métiers techniques et organisationnels en mutation

Profils techniques

- Émergence de profils hybrides à la frontière du code et de la création.
- Des développeurs qui deviennent l'interface entre les modèles et les équipes artistiques.
- L'orchestration de pipelines d'IA comme nouvelle compétence clé.

Rôles organisationnels

- Producteurs et gestionnaires : un périmètre redéfini, plus large.
- Chefs de contenu érigés en garants de l'authenticité.
- Équipes juridiques : une extension majeure des responsabilités.
- Une estimation que 20 % à 40 % des tâches sont transformées, selon les fonctions.

Une transformation transversale des rapports de force

Un déplacement du centre créatif

La valeur se déplace de l'exécution vers la supervision, la direction et l'orchestration : ceux qui cadrent et arbitrent gagnent en poids.

Une crainte de concentration

Plusieurs participants redoutent que la maîtrise des outils et des modèles concentre le pouvoir entre quelques acteurs, au détriment des indépendants.

Une mutation des compétences

La requalification devient incontournable : maîtriser l'IA, mais surtout savoir où et quand ne pas l'utiliser, devient une compétence stratégique.

Presque tous les métiers sont concernés : la mutation est généralisée, mais sa profondeur varie d'une fonction à l'autre.

Enjeux culturels : identité, découvrabilité, souveraineté

DILUTION

Identité

Le risque d'une culture québécoise diluée dans des contenus générés par des modèles globaux, lissant accent, références et sensibilité.

DÉCOUVRABILITÉ

Visibilité

Dans un web saturé de contenus d'IA, faire exister et rendre repérables des œuvres locales devient un enjeu stratégique.

SOUVERAINETÉ

Présence

Préserver une voix culturelle distincte suppose une présence active : nourrir les modèles plutôt que subir des corpus venus d'ailleurs.

Conditions concrètes d'une intégration réussie

On ne « branche » pas l'IA dans un pipeline existant

Les entretiens convergent : intégrer l'IA n'est pas un ajout d'outil mais une refonte des processus, qui exige un pipeline cohérent et un nouveau rôle central pour le montage.

La gouvernance interne, jugée trop lente face à l'évolution des modèles, doit devenir agile et itérative, idéalement portée par un comité d'IA transversal.

L'intégration gagne à être progressive plutôt que brutale, avec un leadership clair et une gestion explicite des attentes.

Conditions de réussite

- Former les employés en place et recruter de nouveaux experts.
- Éduquer au numérique le personnel non technique.
- Désamorcer la pression implicite sur les délais et les artistes.
- Prévenir la surcharge cognitive et la fragmentation des équipes.

Synthèse transversale : convergences et angles morts

Des convergences fortes

Accélération par l'IA, nécessité d'un encadrement humain, et acuité des enjeux culturels et juridiques traversent l'ensemble des douze voix.

Des tensions productives

Rapidité contre qualité, innovation contre cadre légal, créativité générative contre cohérence visuelle : des frictions qui font avancer la réflexion.

Des angles morts

La compensation des artistes, la protection du style et la gouvernance concrète restent des questions ouvertes, au cœur des enjeux à venir.

L'IA n'écrit pas encore nos histoires, mais elle redéfinit déjà le contexte dans lequel il faut les écrire, les produire, les diffuser et les transmettre.

Ce qui rassemble et ce qui divise les voix

Convergences

- L'IA est utile en amont : idéation, maquettes, organisation.
- L'humain reste indispensable pour le sens, l'émotion et la qualité.
- Le cadre juridique et éthique est jugé insuffisant.
- La formation et la gouvernance sont des priorités partagées.

Divergences

- Le rythme d'adoption oppose enthousiasme et prudence.
- L'ampleur de la menace sur les emplois créatifs fait débat.
- Le degré de confiance dans la qualité des sorties varie.
- La place à donner à l'expérimentation reste discutée.

Six tensions structurantes et leurs angles morts

Six tensions

Les entretiens font apparaître six tensions récurrentes : l'efficacité contre la qualité créative, l'innovation contre la protection des métiers, la vitesse d'adoption contre la prudence institutionnelle.

S'y ajoutent les coûts annoncés contre les coûts réels, l'ouverture technologique contre la souveraineté culturelle, et l'autonomie de l'outil contre le contrôle humain. Aucune ne se résout d'elle-même : toutes appellent un arbitrage explicite.

Points aveugles

- Les impacts environnementaux, peu évoqués.
- Les effets à long terme sur les compétences.
- La dépendance envers des fournisseurs externes.
- Les conséquences pour les publics les plus fragiles.

Ce que disent, ensemble, les douze entretiens

UN OUTIL, PAS UN AUTEUR

L'IA augmente et accélère, mais ne porte ni l'intention, ni le sens, ni la responsabilité créative.

UNE TRANSFORMATION RÉELLE

Les métiers se reconfigurent vite ; l'enjeu est d'accompagner ce mouvement plutôt que de le subir.

UN CADRE À CONSTRUIRE

Droits, éthique et gouvernance doivent précéder tout déploiement à grande échelle.

UNE VOIX À PROTÉGER

Identité culturelle, public jeunesse et confiance restent au cœur de la mission.

Quatre principes pour guider la suite

Humain au centre L'IA assiste ; la décision, le sens et la responsabilité demeurent humains.

Transparence Dire ce qui est généré, comment, et avec quelles balises.

Équité Garantir le consentement, la rémunération et la reconnaissance des métiers.

Souveraineté culturelle Protéger l'identité, la langue et la diversité des contenus.

« L'IA n'écrit pas encore nos histoires, mais elle redéfinit déjà le contexte dans lequel nous devons les écrire, les produire et les transmettre. »

04

■ CHAPITRE 3

Littérature

Le contexte élargi : une revue 2023–2025 qui situe l'expérience québécoise dans les tendances théoriques, institutionnelles et médiatiques internationales.

Un chapitre-charnière : situer Télé-Québec dans le monde

Le troisième chapitre opère un dézoom international : il replace l'expérience du projet dans le mouvement qui, de 2023 à 2025, redéfinit la production audiovisuelle partout sur la planète.

Le projet y apparaît comme l'un des laboratoires d'une transformation qui traverse toutes les industries de l'écran. L'IA y est d'abord entrée comme une possibilité, puis comme une contrainte, et désormais comme une évidence à apprivoiser — ce qu'un diffuseur public à mission éducative doit aborder avec une vigilance particulière.

Ambition du chapitre

- Offrir un regard panoramique et une lecture transversale.
- Faire résonner les observations du projet avec l'ailleurs.
- Dégager ce qui est propre au contexte québécois.

Construire un cadre interprétatif, pas un simple décor

Une fonction double

- Cartographier les tendances globales de 2023 à 2025 à partir d'un corpus diversifié.
- Repérer ce qui, chez Télé-Québec, relève de la continuité, du décalage ou de l'anticipation.

Trois principes

- Trianguler les sources : science, institutions, presse.
- Appliquer une grille thématique commune : pipeline, nature du changement, enjeux.
- Cibler la période 2023-2025, marquée par l'essor des IA génératives et le calendrier du projet.

Trois familles de sources, une lecture croisée

SCIENTIFIQUE

Plus de trente articles évalués portant sur l'IA et l'animation, la scénarisation, la créativité hybride et les métiers des médias.

INSTITUTIONNEL

Rapports du CNC, de l'Union européenne et des gouvernements du Canada et du Québec sur l'avenir de l'audiovisuel (2025).

PRESSE & ENTREVUES

Variety, Reuters, Cartoon Brew, The Guardian, bulletin SAG-AFTRA : studios, syndicats et créateurs au plus près du terrain.

La triangulation conduit du laboratoire aux plateaux et aux instances publiques : croiser analyse académique, enjeux réglementaires et pratiques de terrain.

Croiser scientifique, institutionnel et terrain (2023-2025)

La revue ne compile pas : elle construit un cadre interprétatif pour situer l'expérience québécoise dans le mouvement international.

SCIENTIFIQUE

Le laboratoire

Plus de trente articles évalués par les pairs sur la créativité hybride, l'efficacité de production et l'impact de l'IA sur le travail créatif.

INSTITUTIONNEL

Les politiques

Rapports du CNC, de l'Union européenne, du gouvernement du Canada et du Québec, qui éclairent gouvernance, régulation et usages professionnels.

PRESSE & TERRAIN

Le vécu

Médias spécialisés et entrevues qui montrent comment créateurs, studios, syndicats et plateformes vivent concrètement la transition.

Ce que la recherche évalue : cinq terrains d'étude

IA et animation Efficacité, pipelines hybrides, génération d'images et de vidéo — le domaine où l'adoption est la plus visible.

IA et scénarisation Écriture collaborative et ingénierie de prompts, de « From Pen to Prompt » aux travaux sur la co-crédation humain-IA.

IA et créativité Créativité individuelle, collective et hybride : un débat vif sur la « cognition étendue » et ses limites.

Métiers et travail créatif Disparition et renaissance de fonctions, requalification et émergence de nouveaux rôles techno-crédatifs.

Industries médiatiques Modèles économiques, risques de standardisation et préservation de la diversité culturelle.

Le corpus institutionnel : gouvernance et régulation

CNC — FRANCE

Cartographie des usages de l'IA dans le cinéma, l'audiovisuel et le jeu vidéo, et observatoire de la perception du public.

UNION EUROPÉENNE

Cadres légaux et analyses sectorielles, du « Navigating the Current Legal Landscape » au « Generative AI Outlook Report ».

CANADA

Guides et orientations sur l'usage et la gouvernance de l'IA générative dans le secteur public.

QUÉBEC

Le rapport « Souffler les braises » sur l'avenir de l'audiovisuel et la lecture stratégique « de la sidération à la démocratisation ».

Studios, syndicats et créateurs face à l'IA

STUDIOS

Expérimentations

Des pipelines hybrides réels, du film « Flow » dont le réalisateur prône une IA « outil, pas créateur », aux annonces autour de Sora.

SYNDICATS

Mobilisations

Le bulletin SAG-AFTRA sur les voix synthétiques et la coalition internationale de syndicats déclarant l'urgence sur l'IA en animation.

CRÉATEURS

Prises de position

Des voix comme celle de Spielberg, opposé à l'IA devant la caméra, qui cristallisent les débats sur la place de l'humain.

Un secteur québécois fragilisé en toile de fond

Un secteur fragilisé

La presse spécialisée documente l'effondrement des secteurs de l'animation et des VFX au Québec : plus de la moitié des emplois perdus en une vingtaine de mois.

Cette fragilité économique pèse sur la manière dont l'IA est reçue : entre promesse d'efficacité et crainte d'accélérer la précarité d'une main-d'œuvre artistique déjà sous tension.

Pour un diffuseur public, le contexte impose d'arbitrer entre innovation et responsabilité, efficacité et protection des talents locaux.

Une position d'équilibre

- Innover sans renoncer au mandat éducatif et culturel.
- Expérimenter tout en documentant prudemment.
- Protéger les métiers tout en préparant leur évolution.
- Situer le Québec dans une dynamique mondiale partagée.

Créativité augmentée, diversité sous surveillance

Une industrialisation rapide

En deux ans, l'IA passe d'outil expérimental à instrument stratégique, élargie horizontalement à tous les domaines et verticalement au cœur des tâches.

Un gain individuel, un risque collectif

Plusieurs études relèvent un paradoxe : l'IA augmente la créativité individuelle tout en réduisant la diversité collective des contenus produits.

Une convergence avec le terrain

Reconfiguration des métiers, tensions entre efficacité et standardisation, montée des cadres réglementaires : la recherche fait écho à l'expérience de Télé-Québec.

La littérature 2023-2025 confirme les observations internes : l'IA est un catalyseur puissant, mais ses effets dépendent de la manière dont on l'encadre.

Cinq tendances structurent la période 2023-2025

Intégration L'IA s'étend à toutes les étapes — scénarisation, animation, postproduction, distribution — passant de l'expérimentation à l'industrialisation.

Métiers Hybridation des rôles, redistribution des tâches, compétences nouvelles (prompt, orchestration) et revendications syndicales accrues.

Créativité La créativité individuelle est amplifiée, au risque d'une standardisation et d'un lissage esthétique des contenus.

Économie Ruptures dans l'animation et les VFX — au Québec, plus de 50 % des emplois perdus en vingt mois — et montée des indépendants.

Régulation Consentement, droits et transparence : SAG-AFTRA et la directive européenne encadrent désormais les usages de l'IA.

Cinq axes de recherche dans la littérature scientifique

Production & création

Pipelines

Automatisation de l'inbetween, du montage et des VFX ; essor de pipelines hybrides associant outils libres (Blender) et IA.

Créativité

L'IA amplifie l'idéation individuelle et la création collective, mais réduit la diversité globale des productions.

Scénarisation

Co-écriture humain-machine et prompt engineering, limités sur la cohérence longue et les dramaturgies culturelles.

Métiers & valeurs

Métiers

Émergence de rôles hybrides et requalification ; les fonctions intermédiaires demeurent les plus exposées.

Éthique

Questions d'auctorialité, de biais, de droit d'auteur et d'inégalités d'accès aux infrastructures.

Cinq dynamiques vécues sur le terrain professionnel

Polarisation Entre fascination pour l'innovation, refus de la substitution (Spielberg) et fatigue face à l'hyper-médiatisation.

Économie Crises et restructurations mondiales ; l'IA amplifie des tendances préexistantes (Sora 2, Critterz).

Syndicats SAG-AFTRA 2025 impose consentement, rémunération et déclaration obligatoire de toute voix synthétique.

Esthétiques Des pipelines hybrides maîtrisés — le cas Flow — font face aux modèles de production « IA-first ».

Société Légitimité artistique, souveraineté culturelle, deepfakes et nouvelles règles institutionnelles (Oscars 2026).

Mêmes dynamiques mondiales, responsabilités propres

Convergences

- Mêmes usages : développement visuel, stabilisation, assistants d'écriture, classification.
- Mêmes limites : cohérence longue, déformations, standardisation, supervision experte.
- Mêmes transformations du travail : requalification, craintes, besoin de formation.

Distinctions

- Mandat public : une prudence raisonnée et une évaluation systématique des risques.
- Public jeunesse : une exigence éducative quasi unique dans la littérature.
- Transparence : documentation des pratiques et communication responsable.

Trois modèles d'adoption — Télé-Québec dans le troisième

MODÈLE PRIVÉ

Innovation accélérée

États-Unis, Chine et grandes plateformes misent sur une expérimentation rapide et une logique « IA-first ».

MODÈLE INSTITUTIONNEL

Innovation régulée

Europe et Canada encadrent les usages par des cadres légaux, la transparence et des garde-fous éthiques.

MODÈLE PUBLIC

Innovation prudente

Télé-Québec procède par petits incréments, sous supervision et en alignement sur sa mission éducative.

Cette posture s'enracine dans une réflexion engagée dès 2023-2024 et dans une étude interne, « De la sidération à la démocratisation ».

Quatre constats sur l'état du secteur fin 2025

ACCÉLÉRATEUR SYSTÉMIQUE

Devenue composante structurante de tout le pipeline, l'IA modifie les pratiques, les compétences et les modèles économiques.

CRÉATIVITÉ À PROTÉGER

Un usage prudent préserve la vision artistique, les intentions pédagogiques et la diversité culturelle.

MÉTIERS RECONFIGURÉS

Non un remplacement massif, mais une recomposition autour de la supervision, du prompt et de l'évaluation — avec des craintes légitimes.

RÉGULATION CROISSANTE

Transparence, consentement et reddition de comptes s'imposent ; Télé-Québec figure parmi les acteurs responsables.

Une position d'équilibre dans un monde aux extrêmes

Pipelines « IA-first »

- Rapides, agressifs, parfois opaques.
- Une course à l'efficacité technologique, où la vitesse prime souvent sur la prudence.

Approches responsables

- Prudentes, régulées, attentives aux usages.
- Souvent issues du service public et de ses valeurs, elles placent Télé-Québec dans un espace intermédiaire rare et précieux, où l'innovation se conjugue aux valeurs éducatives et culturelles.

Ses forces tiennent en quatre mots : anticipation, méthode, engagement éthique et vision de long terme.

05

■ SYNTHÈSE FINALE

Conclusion globale

La valeur du projet tient d'abord aux enseignements produits : une IA utile mais encore dépendante d'une direction humaine forte, et des métiers en pleine reconfiguration.

Le projet en quelques chiffres

En neuf mois, une preuve de concept complète : un cadre partenarial, des moyens dédiés et un corpus d'observation dense.

9 mois

D'observation continue, de janvier à septembre 2025, du kick-off aux évaluations finales.

40+

Réunions internes observées : kick-off, comités, ateliers créatifs et techniques.

3

Partenaires — Télé-Québec, Vooban et l'UQAM, réunissant diffusion, ingénierie et recherche.

12

Entretiens semi-dirigés, de 45 à 90 minutes, couvrant toute la chaîne de valeur.

~2 min

Épisode prototype animé de bout en bout, entièrement généré sous direction humaine.

Un laboratoire d'apprentissage, pas un pipeline de production

Mené de janvier à septembre 2025, le projet se situe à la croisée de la recherche-crédation, de l'expérimentation encadrée et de l'observation institutionnelle. Il constitue une initiative structurante sur l'intégration de l'IA générative dans l'audiovisuel public, éducatif et culturel.

Son cadre sécurisé a permis de tester, documenter et analyser des usages réels — apports, limites et impacts — sans jamais chercher à substituer les pratiques existantes ni à livrer un pipeline directement transférable.

La valeur est dans les enseignements

- Réunions et entretiens convergent vers un même constat.
- La principale valeur du projet réside dans les apprentissages produits, plus que dans le prototype final.

Une performance hétérogène, des limites révélatrices

Le prototype de l'automne 2025 illustre une performance intermédiaire, qui requiert une intervention humaine constante.

Usages & performance

- Opérationnelle pour l'idéation, les variations et la matière brute.
- En progrès rapide pour l'image et le style, mais instable d'un plan à l'autre.
- Limitée pour l'animation continue, l'émotion et la narration longue.
- Voix synthétiques prometteuses, mais aux limites émotionnelles, culturelles et juridiques.

Limites structurelles

- Dérives stylistiques, incohérences visuelles, surcharge de versions.
- Difficultés narratives et contraintes juridiques persistantes.
- Des limites qui touchent les exigences mêmes de la création jeunesse.
- Clarté narrative, intention pédagogique, cohérence et identité culturelle.

Des métiers et des organisations en reconfiguration

Observées à l'échelle du projet, ces évolutions annoncent des transformations plus larges du secteur.

Du côté des métiers, le travail glisse vers la supervision, la cohérence et le pilotage de processus hybrides. De nouvelles compétences d'orchestration de pipelines IA apparaissent, tandis que la direction artistique, le montage et la gouvernance de production se trouvent renforcés.

Les producteurs, eux, voient leur rôle s'élargir à la conformité, à l'éthique et à la gestion des risques — autant de responsabilités qui débordent le seul cadre créatif.

Côté organisations

- Repenser les workflows de bout en bout.
- Structurer des politiques d'usage de l'IA.
- Soutenir la formation continue.
- Assurer la traçabilité des processus.

Cinq enjeux indissociables de la technologie

Droits & contrats

- Zones grises de propriété intellectuelle et d'œuvres co-crées.
- Droits de la personnalité — voix, image, style — particulièrement sensibles en jeunesse.
- Adaptation des conventions collectives et des cadres contractuels.

Culture & gouvernance

- Risques de standardisation culturelle et linguistique des modèles globaux.
- Gouvernance publique : transparence, traçabilité et reddition de comptes.
- Un encadrement pensé comme une condition de confiance, non comme un frein.

Toute intégration durable de l'IA en contexte public exige un encadrement juridique et éthique rigoureux, évolutif et concerté.

Un acteur public responsable dans un mouvement mondial

Mouvement 2023-2025

L'IA générative est devenue un facteur structurant de la production audiovisuelle mondiale : pratiques, métiers, modèles économiques et régulations connaissent une mutation rapide.

Positionnement de Télé-Québec

Dans un paysage polarisé entre approches « IA-first » et stratégies fortement régulées, le diffuseur défend une innovation progressive, documentée et alignée sur des valeurs éducatives et culturelles.

Une posture comparable à celle d'autres diffuseurs publics internationaux : un atout stratégique et un cadre de référence pour la suite.

Recommandations organisationnelles

Les transformations observées à l'échelle du projet annoncent des évolutions plus larges et appellent des choix structurants pour les organisations.

Repenser les workflows Concevoir des pipelines pensés pour l'IA plutôt que d'y greffer des outils, en plaçant le montage et la supervision au centre.

Structurer des politiques d'usage Définir des règles claires d'utilisation de l'IA, des balises éthiques et des critères de recours, portées par une gouvernance agile.

Investir dans la formation continue Accompagner la montée en compétence des équipes en place et l'arrivée de profils hybrides techno-créatifs.

Assurer la traçabilité Documenter prompts, sources, versions et interventions humaines pour sécuriser les usages et prévenir les litiges.

Les principes directeurs d'un usage responsable

HUMANITÉ D'ABORD

L'émotion, l'intention, la culture et le sens doivent rester au centre de la création, quel que soit le degré d'automatisation.

GOUVERNANCE AGILE

Encadrer l'IA sans étouffer l'innovation : des règles itératives, transparentes et révisables au rythme des outils.

SOUVERAINETÉ CULTURELLE

Une posture proactive : le Québec doit nourrir les modèles s'il veut exister et se rendre repérable dans l'ère générative.

HYBRIDATION MAÎTRISÉE

La force de l'avenir réside dans la complémentarité humain-machine, jamais dans la substitution pure et simple.

Les questions fondamentales que l'IA oblige à poser

Qu'est-ce qu'une œuvre authentique ?

À mesure que la matière se génère, la valeur se déplace vers l'intention, la signature et le sens portés par l'humain.

Comment protéger la culture locale ?

Dans un environnement technologique globalisé, préserver accent, références et imaginaires devient un acte délibéré.

Quels métiers préserver ou transformer ?

Choisir, plutôt que subir : décider des fonctions à soutenir, à requalifier et à faire émerger.

Ces questions ne sont pas encore toutes résolues, mais elles constituent le cœur des enjeux des prochaines années.

Perspectives pour le secteur audiovisuel québécois

RÉVÉLATEUR

Un miroir

L'IA agit comme un révélateur des vulnérabilités de l'écosystème, des fragilités de la main-d'œuvre et des limites du modèle économique.

CATALYSEUR

Un levier

Bien encadrée, elle accélère l'idéation et le prototypage et ouvre des marges de manœuvre nouvelles pour des productions exigeantes.

RESPONSABILITÉ

Un cap

Penser l'avenir suppose une réflexion continue et concertée entre diffuseurs, créateurs, syndicats, juristes et institutions.

Un état des lieux situé, non une projection

L'intégration de l'IA n'est ni immédiate, ni automatique, ni neutre : elle suppose une hybridation réfléchie entre expertise humaine et outils algorithmiques.

APPRENTISSAGES

Une réussite organisationnelle

Des acquis solides en matière d'apprentissages d'équipe et de processus de travail.

PROTOTYPE

Un prototype fondateur

Une base concrète sur laquelle appuyer les futures expérimentations du secteur.

STRATÉGIE

Un jalon stratégique

Un point d'appui pour l'adaptation responsable de l'audiovisuel public aux transformations en cours.

Le projet offre une base solide pour poursuivre l'exploration, structurer les usages et accompagner l'avenir — de manière cohérente, responsable et culturellement ancrée.

1. Articles scientifiques

Anantrasirichai, N., Zhang, F., & Bull, D. (2025). *Artificial intelligence in creative industries: Advances prior to 2025*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2501.02725>

Boden, M. A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms* (2nd ed.). Routledge.

Brem, A., & Hörauf, D. (2025). ‘Artificial creativity?’ AI’s short- and long-term impact on creativity. *Research-Technology Management*, 68(2), 54–58. <https://doi.org/10.1080/08956308.2025.2450756>

Cake, S. (2025). Artificial intelligence as a collaborative tool for script development. *Media Practice and Education*, 26(3), 302–317. <https://doi.org/10.1080/25741136.2025.2454074>

Celis Bueno, C., Chow, P. S., & Popowicz, A. (2025). Not “what”, but “where is creativity?”: Towards a relational-materialist approach to generative AI. *AI & Society*, 40, 339–351. <https://doi.org/10.1007/s00146-024-01921-3>

Chen, Y., Wang, Y., Yu, T., & Pan, Y. (2024). The effect of AI on animation production efficiency: An empirical investigation through the network data envelopment analysis. *Electronics*, 13(24), 5001. <https://doi.org/10.3390/electronics13245001>

Das, M., Dey, A., & Dey, A. (2024). Artificial intelligence and creativity in animation: Exploring the intersection of automated tools and human expression. *International Journal of Applied Research*, 10(7), 145–150.

De Masi, V., Di, Q., Li, S., & Song, Y. (2025). Design principles for AI-assisted filmmaking. *Computer Vision & Creative Arts*, 1(1). <https://doi.org/10.63385/cvca.v1i1.60>

Ding, A. W., & Li, S. (2025). Generative AI lacks the human creativity to achieve scientific discovery from scratch. *Scientific Reports*, 15, 9587. <https://doi.org/10.1038/s41598-025-93794-9>

Doshi, A. R., & Hauser, O. P. (2024). Generative AI enhances individual creativity but reduces the collective diversity of novel content. *Science Advances*, 10(28), eadn5290. <https://doi.org/10.1126/sciadv.adn5290>

Gao, H.-A., Geng, J., Hua, W., Hu, M., Juan, X., Liu, H., Liu, S., Qiu, J., Qi, X., Wu, Y., Wang, H., Xiao, H., Zhou, Y., Zhang, S., Zhang, J., Xiang, J., Fang, Y., Zhao, Q., Liu, D., ... Wang, M. (2025). *A survey of self-evolving agents: On path to artificial super intelligence*. arXiv.

Gavran, I. (2025). The impact of artificial intelligence on the production and editing of audiovisual content. *Postdigital Science and Education*. <https://doi.org/10.1515/pdte-2025-0022>

Guo, A., Sathyanarayanan, S., Wang, L., Heer, J., & Zhang, A. X. (2025). From pen to prompt: How creative writers integrate AI into their writing practice. In *Proceedings of the 2025 ACM Creativity & Cognition Conference*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3698061.3726910>

Guzman, A. L., & Lewis, S. C. (2024). What generative AI means for the media industries, and why it matters to study the collective consequences for advertising, journalism, and public relations. *Emerging Media*, 2(3). <https://doi.org/10.1177/27523543241289239>

- Heigl, R. (2026). Generative artificial intelligence in creative contexts: A systematic review and future research agenda. *Management Review Quarterly*, 76, 955–992. <https://doi.org/10.1007/s11301-025-00494-9>
- Huang, Z. (2023). Overview of the application of artificial intelligence in computer animation. In *Proceedings of the 2023 International Conference on Machine Learning and Automation*. <https://doi.org/10.54254/2755-2721/40/20230620>
- Jia, H. (2024). The application and impact of artificial intelligence in the field of animation as well as the existing disadvantage. *Transactions on Computer Science and Intelligent Systems Research*, 5.
- Konzack, L. (2025). Generative AI, simulacra, and the transformation of media production. *Athens Journal of Mass Media and Communications*, 11(3). <https://doi.org/10.30958/ajmmc.11-3-3>
- Lazarte, E. G. F., Paccotaie, M. T. J., Heredia, R. C. R., & Loyola, T. M. V. (2025). Audiovisual narrative in the age of artificial intelligence: Advances, trends and challenges: A systematic review. *Journal of Educational and Social Research*. <https://doi.org/10.36941/jesr-2025-0001>
- Mizrahi, M., Shani, C., Stanovsky, G., Jurafsky, D., & Shahaf, D. (2025). *Cooking up creativity: A cognitively-inspired approach for enhancing LLM creativity through structured representations*. arXiv.
- Sharma, H., & Juyal, A. (2023). Future of animation with artificial intelligence. *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 4(2SE), 180–187. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v4.i2SE.2023.559>
- Shiiku, S., Marjeh, R., Anglada-Tort, M., & Jacoby, N. (2025). *The dynamics of collective creativity in human-AI hybrid societies*. arXiv.
- Stark, L. (2024). Animation and artificial intelligence. In *Proceedings of the ACM*. <https://doi.org/10.1145/3630106.3658995>
- Sun, P. (2024). A study of artificial intelligence in the production of film. *SHS Web of Conferences*, 183, 03004. <https://doi.org/10.1051/shsconf/202418303004>
- Tang, M., & Chen, Y. (2024). AI and animated character design: Efficiency, creativity, interactivity. *The Frontiers of Society, Science and Technology*, 6(1). <https://doi.org/10.25236/FSST.2024.060120>
- Tang, Y., Li, H., Lan, M., Ma, X., & Qu, H. (2025). Understanding screenwriters' practices, attitudes, and future expectations in human-AI co-creation. In *Proceedings of the 2025 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '25)*. Association for Computing Machinery.
- Tsao, J., Liang, C. X., Nogues, C., & Wong, A. (2026). Perceptions and integration of generative artificial intelligence in creative practices and industries: A scoping review and conceptual model. *AI & Society*, 41, 2259–2278. <https://doi.org/10.1007/s00146-025-02667-2>
- Tsiavos, V., & Kitsios, F. (2025). The digital transformation of the film industry: How artificial intelligence is changing the seventh art. *Telecommunications Policy*, 49(8), 103021. <https://doi.org/10.1016/j.telpol.2025.103021>
- Vainikka, E., Soronen, A., & Kallio, S.-M. (2025). Is prompt engineering the future of screenwriting? Views of professional screenwriters and commissioners about the impact of AI technologies on their profession. *Critical Studies in Television: The International Journal of Television Studies*, 20(1), 54–72. <https://doi.org/10.1177/17496020241269277>
- Wang, L. (2025). Artificial intelligence in animation creation. *Asia-Pacific Journal of Creative Research & Innovation*. <https://doi.org/10.47116/apicri.2025.04.02>

2. Articles de presse, analyses et documents médiatiques

Amidi, A. (2024, September 3). Quebec's animation and VFX industries are collapsing, over 50% of all jobs lost in 20 months. *Cartoon Brew*. <https://www.cartoonbrew.com/business/quebecs-animation-and-vfx-industries-are-collapsing-over-50-of-all-jobs-lost-in-20-months-242823.html>

Farah, H. (2023, July 20). AI tool creates 'South Park' episodes with user in starring role. *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2023/jul/20/ai-tool-creates-south-park-episodes-with-user-in-starring-role>

Gill, J. (2025, March 25). Q&A: 'Flow' animation director says AI should be tool, not creator. *Context*. <https://www.context.news/ai/q-and-a-flow-animation-director-says-ai-should-be-tool-not-creator>

Hart, R. (2025, September 8). OpenAI comes for Hollywood with *Critterz*, an AI-powered animated film. *The Verge*. <https://www.theverge.com/news/773584/openai-animated-feature-film-critterz>

IndieWire. (2025). Oscars 2026: Academy announces rules changes on AI and international film. *IndieWire*. <https://www.indiewire.com/awards/industry/academy-rule-changes-98th-oscars-ai-1235117204/>

Reuters. (2025, June 27). 'A.I.' director Steven Spielberg opposed to using AI in front of the camera. *Reuters*. <https://www.reuters.com/business/media-telecom/ai-director-steven-spielberg-opposed-using-ai-front-camera-2025-06-27/>

3. Rapports institutionnels et études sectorielles

Académie canadienne du cinéma et de la télévision – section Québec. (2025). *Professionnalisation durable des talents issus de la diversité et des talents de la relève*. Fonds des médias du Canada.

AlixPartners. (2025). *2025 media & entertainment industry predictions report*.

Cappello, M. (Ed.). (2024). *AI and the audiovisual sector: Navigating the current legal landscape*. European Audiovisual Observatory.

Centre national du cinéma et de l'image animée. (2024). *Quel impact de l'IA sur les filières du cinéma, de l'audiovisuel et du jeu vidéo ? Cartographie des usages de l'intelligence artificielle*. CNC.

European Commission, Joint Research Centre. (2025). *Generative AI outlook report: Exploring the intersection of technology, society, and policy* (JRC142598, EUR 40337). Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/1109679>

European Parliament. (2020). *The use of artificial intelligence in the audiovisual sector*. European Parliament.

European Parliament & Council of the European Union. (2024). *Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 laying down harmonised rules on artificial intelligence and amending Regulations (EC) No 300/2008, (EU) No 167/2013, (EU) No 168/2013, (EU) 2018/858, (EU) 2018/1139 and (EU) 2019/2144 and Directives 2014/90/EU, (EU) 2016/797 and (EU) 2020/1828 (Artificial Intelligence Act)*. Official Journal of the European Union.

Groupe de travail sur l'avenir de l'audiovisuel au Québec. (2025). *Souffler les braises : Pour une stratégie nationale de l'audiovisuel au Québec*. Ministère de la Culture et des Communications du Québec.

Institut national de l'image et du son. (2025). *L'étude macrosectorielle des besoins de formation du secteur de l'audiovisuel : Tendances, enjeux et compétences 2026–2029*. INIS.

■ SOURCES

Patrimoine canadien. (2023). *Impact de l'intelligence artificielle sur les industries créatives*. Gouvernement du Canada.

Raymond Chabot Grant Thornton. (2025). *Investir dans une infrastructure de production virtuelle pour demeurer compétitif : Rapport final*. Bureau du cinéma et de la télévision du Québec.

SAG-AFTRA. (2025). *Artificial intelligence: Resources & downloads*. SAG-AFTRA.

TechnoCompétences. (2025). *Diagnostic sectoriel 2025–2028 : Portrait de la main-d'œuvre dans le secteur des technologies de l'information et des communications (TIC) au Québec*. TechnoCompétences.

Télé-Québec. (2025). *L'IA, de la sidération à la démocratisation*. VP Stratégie, recherche et innovation – Veille stratégique.

World Economic Forum. (2025). *Future of jobs report 2025*. World Economic Forum.