

## **Jeff Melanson – Métamorphose de la créativité : Unity et l'avenir de l'innovation**

Animatrice : Maggie John

### **Vue d'ensemble :**

Jeff Melanson nous rejoint pour discuter de la manière dont les industries créatives utilisent la technologie pour rester innovantes. Jeff Melanson est réputé pour son approche originale de l'innovation perturbatrice, alliant une stratégie audacieuse à une vision pratique. En tant que partenaire stratégique d'Unity Technologies, partenaire du Stratagem Group, et conseiller chez Lansberg Gersick Advisors, il excelle dans l'identification des talents cachés et des opportunités de croissance. Melanson nous parle de son exemple préféré d'une entreprise qui reste innovante, et qui évolue pour se maintenir à la pointe de la technologie, à savoir Nintendo!

### **Voici quelques points forts de notre entretien :**

1. L'importance d'encourager les gens dès leur plus jeune âge à faire preuve de créativité, et à sortir des sentiers battus.
2. Le besoin de limiter le jargon technique afin de rendre la technologie plus accessible à un plus grand nombre de personnes.
3. Pourquoi le fait d'être ouvert au changement est une qualité de leadership importante pour guider les organisations dans leur transformation numérique.

### **MAGGIE :**

Nous sommes ici, en direct de Magnet Network Live. C'est moi qui vous accueille, Maggie John. Jeff Melanson vient tout juste de me rejoindre. Il est un leader dans les secteurs de la technologie et de la création, et est réputé pour favoriser l'innovation, la collaboration et la cohésion entre les secteurs. Il offre des conseils sur les

stratégies de transformation numérique, tout en mettant l'accent sur la créativité et le leadership en période de changement rapide. Bienvenue, Jeff.

**JEFF :**

Merci. Content d'être ici.

**MAGGIE :**

Racontez-nous ce qui se passe en ce moment chez Unity.

**JEFF :**

Unity est un moteur de jeu. Il s'agit du plus important moteur de jeu au monde. En effet, 72 % des jeux sont développés sur Unity. La plupart des applis mobiles sont construites sur Unity, etc. Ce que nous avons fait, c'est que nous avons utilisé la modalité d'un moteur de jeu, et que nous avons commencé à l'appliquer au reste du monde. Vous savez, il y a quatre ou cinq ans, avant que Mark Zuckerberg ne rebaptise son entreprise, le Metaverse n'était qu'une conversation, et nous sommes en quelque sorte le logiciel du Metaverse. Ainsi, nous créons des mondes immersifs, des situations de formation, et nous intégrons des environnements réels dans un moteur de jeu afin que vous puissiez interagir avec ces éléments de manière concrète. Donc, à bien des égards, cela revient à transposer la technologie que nous connaissons tous, d'un modèle bidimensionnel à un modèle interactif tridimensionnel.

**MAGGIE :**

D'accord. Dans ce cas, comment voyez-vous les industries créatives tirer parti de la technologie pour rester innovantes, tout en favorisant la cohésion et la collaboration au sein d'équipes diversifiées?

**JEFF :**

Vous savez, c'est marrant. Je pensais à cette question, et je suis assez vieux pour me souvenir des magasins de disques. Oui, quand vous entrez dans un magasin de disques...

**MAGGIE :** Je suis assez âgée pour m'en souvenir aussi.

**JEFF :**

D'accord. Donc, il y avait des sections différentes, et des étiquettes. Et je me suis toujours interrogé, car certaines choses ne correspondaient pas à l'une ou l'autre des catégories. Qu'il s'agisse de créativité ou de technologie, les gens disent souvent : « Je ne suis pas très attiré par la technologie ». En effet. Ou encore « Notre entreprise n'est pas une entreprise technologique ». Quand j'entends cela, cela m'inquiète parce que nous vivons dans un monde où tout est basé sur la technologie. Et vous savez, nous avons inventé des choses au cours de l'histoire et de l'évolution de l'humanité, n'est-ce pas? On peut parler de l'électricité ou des bâtiments, et les constructions dans lesquelles nous vivons à l'heure actuelle étaient considérées, à un moment donné, comme de nouvelles technologies. C'est pourquoi cette idée de ne pas participer, que ce soit dans le domaine de la créativité ou de la technologie... mais, si vous savez que l'histoire de l'évolution humaine repose sur le changement, la réinvention, et le renouvellement des idées, je pense vraiment que, sur le plan des systèmes et des personnes, nous devons éveiller ce sentiment de possibilité en chacun de nous, dans la mesure où nous sommes les créateurs de notre vie. Vous créez votre vie de manière continue. Je pense donc qu'une grande partie de ce que nous devons faire, non seulement dans l'industrie, mais aussi à titre individuel, est d'encourager les gens à voir leur propre potentiel créatif et leur propre potentiel d'innovation, plutôt que de leur dire, « oh, certains d'entre nous savent ce que cela signifie, et vous devez simplement nous faire confiance ».

**MAGGIE :**

Comment y parvenir?

**JEFF :**

Je pense que cela tient en partie au fait qu'en principe, c'est à l'école que l'on commence. Et cette idée de mesurer le talent de la manière dont nous le mesurons est tout à fait inadéquate, parce qu'en réalité, quels que soient vos tests, vous savez, et ceux d'entre nous, en général, mais pas toujours, qui ont réussi en partie, ont réussi parce que quelqu'un leur a dit, « Dis-donc, tu es doué pour ça », et cela a renforcé notre estime de soi, qui s'est ensuite répercutée dans d'autres domaines, etc. Et

j'aimerais que nos systèmes scolaires cherchent davantage à découvrir cette capacité chez tout le monde, parce que tout le monde possède des capacités, n'est-ce pas? Nous connaissons tous, dans nos familles ou parmi nos amis, des personnes dont le génie s'exprime de manière très atypique.

**MAGGIE :**

En effet.

**JEFF :**

Mais cela n'a pas été reconnu par le système scolaire. Et je n'ose imaginer le potentiel gaspillé et le nombre de personnes qui quittent ces systèmes en se disant qu'elles ne sont tout simplement pas douées. Ou, je ne suis pas intelligent. Ou, je ne sais pas faire ceci. Ou encore, je ne sais pas faire cela. Je préférerais inverser ces discours. Je pense donc que nous devons examiner nos systèmes éducatifs d'une manière un peu différente. En ce qui concerne les opportunités, la technologie ouvre, selon moi, de nouveaux horizons, qu'il s'agisse de l'intelligence artificielle ou de la transformation numérique. De tels horizons nous permettent de créer des opportunités beaucoup plus accessibles pour tous, ce qui n'était le cas jusqu'à présent.

**MAGGIE :**

Mais dans le domaine de la technologie, je pense qu'il y a des gens qui sont un peu plus branchés sur la technologie que d'autres, qui s'y intéressent peut-être un peu plus que les autres. Il s'agit probablement de ceux qui se disent : « Je fais le gadget, et j'utilise le gadget tous les jours ». Comment peut-on changer ce discours pour que les gens s'y intéressent davantage? Et qu'ils ne perçoivent plus la technologie comme quelque chose qui les dépasse, et dont ils ne souhaitent pas s'approcher parce que c'est insurmontable. C'est terrifiant. C'est le changement, toutes ces choses..., afin qu'ils puissent l'intégrer davantage.

**JEFF :**

C'est une très bonne question. Je pense qu'il s'agit en partie d'une question de langage, comme le langage que nous utilisons pour parler de différentes choses. Par

exemple, je me souviens avoir été formé en tant que musicien quand j'étais jeune. Je suis ensuite allé à l'école de commerce, et le premier mois passé dans cette école, je me suis dit : « Je suis un imbécile ». J'entendais donc tous ces termes, et je savais que je ne les connaissais pas, comme si je ne comprenais pas la langue, et que je n'arrivais pas à la décoder. Une fois que j'ai appris le sens des mots, j'ai compris qu'ils ne parlaient pas vraiment de grand-chose, mais qu'ils utilisaient un langage plastique. Je ne veux pas seulement critiquer le monde des affaires; tous les secteurs disposent d'un cadre exclusif excluant toute personne qui ne fait pas partie du secteur. Le monde de la technologie est vraiment désastreux à cet égard. Il y a tellement de jargon inutile, comme les acronymes et autres, et même pour quelqu'un comme moi, dont l'expérience est entièrement liée aux secteurs créatifs. Au cours des cinq dernières années, j'ai presque exclusivement dirigé des projets de transformation numérique à grande échelle, et la valeur que j'apporte est la capacité de parler de la technologie de manière simple, pour que les personnes qui ne sont pas expertes en la matière puissent la comprendre. Et ce qui est étonnant, c'est que lorsque j'ai commencé à travailler avec Unity, vous savez, avec des employés, avec une entreprise de grande envergure... je me suis dit qu'il devait y avoir une quantité de gens comme moi, capables de présenter ces produits sur le marché, et d'expliquer les fonctions de ces produits aux personnes non initiées. Pas vraiment. Je pense donc qu'il existe de nombreuses façons de se familiariser avec la technologie et qu'il n'est pas nécessaire d'être ingénieur pour en profiter. Qu'il s'agisse de marketing ou autre, il faut savoir faire preuve d'imagination pour réfléchir à la manière dont la technologie peut créer de nouvelles possibilités dans nos communautés et nos entreprises. C'est passionnant, et c'est l'aboutissement de la vie, n'est-ce pas? Si vous pensez aux villes dans lesquelles nous vivons, à Toronto, et même à l'endroit où nous nous trouvons en ce moment pour enregistrer ce balado, les milliers d'inventions humaines qui ont rendu ce moment possible, comme ce que vous et moi sommes en train de faire. Nous vivons autour d'un grand nombre de personnes qui nous ont précédés par leurs idées. Nous sommes capables d'avoir toute une foule d'idées, et nous devons donner aux gens les moyens de les explorer par eux-mêmes.

**MAGGIE :**

Excellent. Quelles sont les qualités de leadership essentielles pour accompagner les organisations à surmonter les défis de la transformation numérique et de l'automatisation?

**JEFF :**

À mon avis, l'un des aspects les plus importants du leadership en période de changement technologique est la création d'une communauté au sein de l'organisation où les idées peuvent vraiment venir de n'importe où. Et les gens disent : « Oh, nous formons une seule et même équipe. C'est un peu comme si on était une famille. Chaque personne a son mot à dire. » Mais par le passé, nous avons tout construit en fonction de hiérarchies et de silos, même si nous prétendons que ce n'est pas le cas, c'est ainsi que nous avons organisé les choses. Et il se passe tellement de choses en ce moment, en particulier avec la convergence des technologies, je crois que la plupart des gens utilisent ce terme. Prenons l'exemple de l'Intelligence artificielle. Ils utiliseront des termes semblables, ou feront allusion au jumelage numérique sans vraiment savoir ce que cela veut dire. Et cela occasionnera une certaine complexité. Par conséquent, les organisations ont, à mon avis, besoin de créer une approche plus égalitaire où les idées peuvent venir de n'importe où dans l'organisation. Je pense que le véritable défi de la nuance est probablement une application psychologique individuelle de cela aussi. Toutefois, nous avons tendance à nous attacher à tout ce que nous avons fait par le passé, et qui a fonctionné, n'est-ce pas? Si nous réussissons quelque chose, cela devient notre nouveau mode opératoire.

**MAGGIE :**

Pourquoi changer?

**JEFF :**

Et en général, lorsque les conditions évoluent autour de nous, nous ne sommes pas très doués pour dire : « Il y a trois ans, nous avons fait ceci, et c'était une très bonne chose ». Je pense donc qu'il s'agit en partie de savoir comment, de manière simultanée, conserver la fierté de son patrimoine tout en restant ouvert aux nouvelles possibilités. Et je le constate souvent dans les systèmes d'entreprises familiales, par exemple, où il y a un fondateur et beaucoup de ces systèmes, mais

vous savez aussi, des gens ordinaires qui ont eu une idée qui a pris son envol et qui, 40 ans plus tard, a permis à leur entreprise d'atteindre une valeur d'un milliard de dollars. Incroyable! Bien entendu, ces personnes sont très, très fières de leur idée. Parfois, lorsque je travaille avec ces systèmes, je dois leur dire : imaginez que vous soyez né aujourd'hui dans le système que vous avez créé, et que tout d'un coup vous ayez une idée, et que votre père ou votre mère vous dise : « Non, non, nous n'avons jamais fait les choses de cette façon ». Donc, pour revenir à votre question, je pense qu'en tant que dirigeant, vous devez vraiment trouver un équilibre entre la fierté, l'identité, le patrimoine, et toutes ces choses que vous avez créées avec votre équipe, en sachant qu'il est possible que vous ayez besoin de tout remettre en question, car toutes ces choses ne sont peut-être plus d'actualité. C'est pourquoi la capacité à faire preuve d'humilité constitue, à mon avis, une compétence de leadership importante.

**MAGGIE :**

Avez-vous déjà vu cela bien fonctionner au sein d'une organisation?

**JEFF :**

Celle qui est en fait l'une de mes études de cas préférées, c'est l'exemple de Nintendo, et la plupart des gens connaissent son histoire. Mais ce qu'un grand nombre de personnes ne savent pas c'est que lorsque Nintendo a été créée, il s'agissait d'une société de cartes à jouer. C'était la première société de cartes à jouer au Japon. C'était une entreprise familiale pendant environ, je ne sais pas au juste, je ne me souviens plus des dates précises. Pendant des années, ils ont fabriqué les cartes Hakanuta, qui ont fait la réputation de Nintendo comme étant la meilleure entreprise de cartes à jouer du Japon.

**MAGGIE :**

Très intéressant.

**JEFF :**

C'est ainsi qu'ils ont fonctionné pendant quelques générations. Puis l'électricité et la technologie ont commencé à se développer. Et ils se sont dit : « Eh bien, peut-être

qu'on pourrait passer des jeux de cartes aux jeux de société ». Ils se sont donc mis à faire des jeux de société. Puis l'électronique a fait son apparition. Et je crois que leur premier jeu s'appelait Duck Hunt. C'était donc leur jeu.

**MAGGIE :**

Je me souviens de Duck Hunt.

**JEFF :**

De ce fait, Nintendo a participé à ce projet. En effet. Puis ils se sont dit : « Oh, eh bien, peut-être qu'on peut étudier le concept des jeux d'arcade ». Ainsi, ils sont passés des cartes à jouer aux jeux de société, puis aux jeux électroniques, pour en arriver aux jeux d'arcade. Et puis, ils se sont dit : « Et si, au lieu d'aller dans les salles d'arcade, tout le monde pouvait avoir son propre appareil à la maison? ». Ils se sont alors lancés dans la création de personnages comme Super Mario et autres, ce qui a permis de mettre en place un système familial où, s'ils s'étaient contentés de dire « Nous ne sommes qu'une société de cartes à jouer, nous ne faisons pas ce genre de choses », rien de tout cela n'aurait pu se produire. Quelques années plus tard, ils ont créé une entreprise d'un milliard de dollars en restant fidèles au principe de base, à savoir « Notre but est de construire une communauté à travers les jeux », mais en trouvant différents moyens de respecter ce principe de base. Je pense donc qu'il s'agit d'un excellent exemple, et je suis convaincu qu'à petite ou grande échelle, chaque personne a la possibilité de saisir ces opportunités dans la vie. Mais parfois, nous nous retrouvons bloqués, et nous nous retrouvons toujours à faire la même chose. Nous n'obtenons pas les résultats escomptés, etc. Ceci dit, en regardant vos communautés, vos familles, vos relations, ou vos environnements de travail de cette façon, et en vous demandant comment co-crée, co-concevoir un environnement qui, encore une fois, reflète le meilleur de ce que nous sommes ensemble, et le meilleur de ce que nous sommes capables de réaliser.

**MAGGIE :**

Jeff, merci.

**JEFF :**

Je vous en prie.

**MAGGIE :**

C'était Jeff Melanson. Il est le partenaire stratégique de Unity.