



CHAMBRE DES COMMUNES
HOUSE OF COMMONS
CANADA

Comité permanent du patrimoine canadien

CHPC



NUMÉRO 043



1^{re} SESSION



41^e LÉGISLATURE

TÉMOIGNAGES

Le jeudi 25 octobre 2012

Président

L'honorable Rob Moore

Comité permanent du patrimoine canadien

Le jeudi 25 octobre 2012

• (1535)

[Traduction]

Le vice-président (M. Scott Simms (Bonavista—Gander—Grand Falls—Windsor, Lib.)): Il y a eu un coup d'État. M. Nantel n'est pas ici.

Je vais faire les présentations.

Une voix: Vous avez été élu.

Le vice-président: J'ai été nommé au poste vacant de président, qui est maintenant occupé. Merci beaucoup.

Bienvenue. Conformément au paragraphe 108(2) du Règlement, nous menons une étude sur l'industrie canadienne du logiciel de divertissement.

J'aimerais souhaiter la bienvenue à nos invités. Vous avez le privilège d'être nos premiers invités. Nous avons hâte d'entendre votre témoignage.

Chers collègues, je vous présente M. Martin Carrier, vice-président et chef de studio à Jeux Warner Brothers Montréal. J'espère que j'ai bien prononcé votre nom. Nous accueillons également M. Richard Iwaniuk, directeur principal de la planification des activités du développement à BioWare ULC. Enfin, nous accueillons M. Luc Duchaine, directeur des communications à Ubisoft Divertissement. Merci d'être venus messieurs.

Nous allons commencer par Warner Brothers. Monsieur Carrier, vous avez 10 minutes. Ensuite, nous allons accorder 10 minutes chacun à M. Iwaniuk et à M. Duchaine. Après, ce sera la période de questions.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel (Longueuil—Pierre-Boucher, NPD)): J'avais pensé utiliser un petit truc pour pouvoir vous poser des questions. Cela n'a pas fonctionné. Je vous cède donc la parole.

Monsieur Carrier, on vous écoute.

M. Martin Carrier (vice-président et chef de studio, Jeux Warner Brothers Montréal): Premièrement, je vous remercie de l'occasion qui nous est offerte de témoigner devant vous aujourd'hui et de vous parler un peu de cette industrie qui, ma foi, a beaucoup évolué au fil du temps. Je ferai la première partie de ma présentation en français et la deuxième partie en anglais.

Mon nom est Martin Carrier. Je suis un fier résident de Longueuil, tout près de Montréal. Je représente aujourd'hui Jeux Warner Brothers Montréal. J'aimerais vous donner un aperçu de notre entreprise.

Vous connaissez notre nom à cause du cinéma. Tout le monde a certainement pu voir *Batman* cet été, qui a constitué un grand succès pour nous. Nous avons aussi d'importantes activités dans le domaine de la télévision. On pense à des émissions comme *The Big Bang Theory*, *Ellen*, tout comme *The Voice* — où je n'apparaîtrai jamais, je

peux vous le garantir — et beaucoup d'autres séries qu'on voit souvent à la télévision un peu partout dans le monde.

L'entreprise Warner Brothers est implantée au Canada depuis 1930. Nous sommes donc au Canada depuis plusieurs années, mais un peu moins à Montréal. Notre présence a des retombées économiques de plus de 500 millions de dollars, si on compte ce qui se fait en cinéma et en production télévisuelle. Il y en a beaucoup à Vancouver et à Toronto. Nous avons aussi de grandes marques que vous connaissez, comme Harry Potter et les DC Comics qui font partie de notre grande famille. Nous sommes très fiers d'être très présents au Canada.

Historiquement, nous avons produit beaucoup de films et d'émissions de télévision, mais depuis 2005, nous avons décidé de nous lancer dans la production de jeux vidéo. Pourquoi avoir décidé cela? Auparavant, nous accordions souvent des licences de jeux à des compagnies qui sont ici, soit Ubisoft ou Electronic Arts, pour faire des jeux, par exemple, avec Harry Potter ou *The Lord of the Rings*. En 2005, nous avons décidé de créer notre propre filiale de jeux vidéo pour mieux produire nos jeux. Ils étaient très bien faits auparavant, mais nous voulions que nos employés soient impliqués dans la production de jeux.

La filiale a donc été créée en 2005. À partir de 2008, un Canadien, Martin Tremblay, basé à Burbank, près de Los Angeles en Californie, a été nommé à la tête de cette filiale. Depuis, nous avons connu une croissance fulgurante et nous avons acquis plusieurs studios dans le monde. On pense par exemple à ceux de Seattle ou de Boston, avec une compagnie qui s'appelle Turbine et qui fait des jeux en ligne qu'on appelle des MMO. Nous avons embauché les gens de l'ancien Midway à Chicago qui a fait *Mortal Kombat*. Nous avons aussi beaucoup travaillé en Angleterre avec une compagnie qui s'appelle Rocksteady Studios Ltd qui a fait d'excellents jeux de Batman, et aussi une compagnie qui s'appelle TT Games qui fait les jeux Lego. Warner Brothers possède donc la licence pour faire tous les jeux vidéo avec la compagnie Lego. C'est un grand succès. On parle de plus de 80 millions de jeux vendus, ce qui est beaucoup.

Nous sommes très fiers de la qualité de nos jeux et nous croyons beaucoup en cette industrie.

Pourquoi nous sommes-nous implantés au Canada et avons-nous créé un studio à Montréal? J'espère que ces séances vous permettront de découvrir que le développement de jeux vidéo au Canada compte sur des talents qui figurent parmi les meilleurs au monde. Montréal est devenue une plaque tournante de cette industrie.

Pour ma part, je travaille au sein de cette industrie depuis 1997. J'ai travaillé avec mon collègue Luc, à l'époque, chez Ubisoft. En 2010, Martin Tremblay et moi avons décidé de créer un nouveau studio de jeux vidéo à Montréal.

[Traduction]

En 2010, sous la direction de Martin Tremblay, nous avons décidé de créer un tout nouveau studio de développement de jeux vidéo à Montréal, à partir de rien. Essentiellement, nous avons décidé de lancer une entreprise entièrement nouvelle, parce que nous savions, comme l'histoire nous l'avait déjà prouvé, qu'il y avait beaucoup de talent et d'excellentes possibilités dans le domaine du développement de jeux vidéo à Montréal. L'Office national du film a eu une influence sur l'industrie de l'animation au Canada. Cela a vraiment été un déclencheur pour notre industrie, qui a pris de l'expansion et qui a attiré des gens vers le développement de logiciels 3-D, les gens de Softimage, entre autres.

Si on ajoute à cela d'excellentes universités, beaucoup de talent artistique et énormément de créativité, surtout à Montréal, ce sont les choses qui ont engendré la création d'une industrie. À partir de 1997, le secteur du développement de jeux vidéo a connu une forte croissance. Nous savions que Montréal était un excellent endroit pour développer des jeux. Nous avons commencé par chercher partout dans le monde, de la Floride jusqu'à la Chine. Nous avons envisagé de nous installer dans différentes villes du monde, mais nous avons choisi Montréal.

Nous avons lancé notre studio de Montréal le 1^{er} juin 2010. Je suis très fier de dire qu'il y a aujourd'hui plus de 250 personnes qui y travaillent. La croissance de notre studio a été fulgurante. Les gens les plus talentueux de l'industrie des jeux vidéo travaillent avec nous dans notre studio de Montréal, ainsi que dans d'autres studios du pays.

Notre principale activité à Montréal, c'est évidemment le développement de jeux. Nous exploitons d'excellentes licences de Warner Brothers, notamment celles du groupe DC Entertainment, les super héros: Superman, Batman, Wonder Woman, etc. Nous avons deux grands secteurs de développement à Montréal. Il y a ce que nous appelons les jeux triple A, qui sont en quelque sorte les piliers de nos activités de développement et qui ont des budgets dans les dizaines de millions de dollars, de 30 à 50 millions de dollars. Il y a aussi des jeux en ligne. Ce sont des jeux gratuits qui sont accessibles sur Internet. Nous prévoyons les rendre accessibles sur les appareils mobiles.

Nous avons produit notre premier jeu à Montréal en version bêta, version qui est accessible à tous. Le jeu s'appelle Cartoon Universe et il se passe dans l'univers de Looney Tunes: Bugs Bunny et ses amis et Scooby-Doo, une autre source intarissable pour nous et une chose que les enfants aiment toujours. Je suis également heureux de pouvoir vous dire que notre premier jeu pour console va sortir en même temps que la nouvelle console Nintendo, Wii U, qui va être mise en vente le 18 novembre, et que nous sommes en train de préparer un jeu Batman, qui s'appellera Batman: Arkham City Armored Edition. Ce jeu va sortir en octobre.

[Français]

En somme, c'est une industrie en pleine effervescence dans le monde, mais aussi au Canada et certainement à Montréal. Il s'agit de gens qui sont impliqués dans le domaine des arts. Beaucoup d'artistes travaillent chez nous. Beaucoup de designers créent les intrigues et les progressions. Comme vous le savez, le jeu vidéo comporte une série de défis. Il faut parfois sauver la princesse, mais il ne s'agit pas seulement de cela. Il peut y avoir beaucoup de défis intéressants et de progressions. Cela se joue maintenant fréquemment en ligne. Donc, le jeu vidéo implique l'art, le design et aussi un très fort aspect technologique.

Chez nous, il y a beaucoup d'informaticiens et d'ingénieurs. Ce sont des gens qui sont bardés de diplômes. C'est toujours très intéressant de voir nos gens créatifs et nos gens cartésiens travailler ensemble et créer des produits qui s'exportent partout dans le monde.

On doit absolument être fiers du fait que des produits qui sont créés au Canada s'exportent partout. On en vend vraiment des millions d'unités. Ce sont des produits qui font rayonner le talent des jeunes Canadiens, que ce soit sur le plan artistique ou musical, parce que, vous le savez, il y a des trames sonores dans nos jeux. C'est vraiment quelque chose. S'il y a un point que j'aimerais souligner aujourd'hui, c'est qu'il s'agit vraiment de produits culturels. Nous engageons des gens qui sont créatifs, tant au plan artistique que technologique. Ils vont pousser les produits jusqu'à ce qu'ils soient parmi les plus sophistiqués en termes de connection sur Internet ou de fonctions multi-joueurs. Il s'agit de produits extrêmement sophistiqués.

En ce qui nous concerne, notre implantation au Canada a été un succès jusqu'à présent. C'est ce qu'on souhaite aussi à nos produits. Cela implique que des gens de talent vont vouloir venir s'implanter au Canada. Aujourd'hui, nous sommes capables d'aller chercher des gens talentueux un peu partout dans le monde. Nous espérons aussi que nous pourrions avoir une plus grande facilité à faire venir ici ces gens talentueux.

Quand j'ai gradué de l'université dans les années 1990, on parlait d'un *brain drain*. Maintenant, c'est l'inverse qui se produit, en tout cas dans notre industrie. C'est fort positif pour nous.

Encore une fois, je vous remercie de l'occasion que vous m'avez offerte aujourd'hui de prendre la parole devant votre comité. Je vais maintenant laisser la parole à mes collègues.

• (1545)

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci beaucoup, monsieur Carrier.

Je cède maintenant la parole à M. Iwaniuk.

[Traduction]

M. Richard Iwaniuk (directeur principal, Planification des activités et développement, BioWare ULC): Merci beaucoup.

Je vais vous dire un mot sur moi. Je travaille dans le secteur depuis 12 ans, toujours à BioWare ULC. Je suis comptable agréé de formation. J'ai été directeur principal des finances de l'entreprise pendant huit ans. Ensuite, je suis devenu directeur principal de la planification des activités du développement, poste que j'occupe depuis.

BioWare ULC possède deux studios au Canada. Le premier studio a été créé en 1995 à Edmonton, en Alberta. Nous avons également un studio à Montréal qui existe depuis moins longtemps. Il est en construction depuis environ quatre ans. C'est une toute nouvelle équipe que nous avons constituée à Montréal. En tout, notre entreprise compte 400 employés: environ 325 à Edmonton et 75 à Montréal. L'entreprise a été fondée par deux médecins qui viennent de prendre leur retraite le mois dernier. Ils se sont investis dans les activités de l'entreprise dès le début. Ils ont fait en sorte que le milieu de travail soit très propice à la création. Les valeurs fondamentales du studio sont la qualité des jeux et la qualité de vie dans le milieu de travail. Nous faisons venir des gens de partout dans le monde qui veulent travailler sur nos jeux, mais qui profitent aussi des avantages qu'offre un studio favorisant la créativité et où l'on s'occupe d'eux et de leur famille.

L'entreprise a été fondée en 1995 à Edmonton. Nous avons commencé à mettre des jeux sur le marché en 1996. Notre premier jeu s'appelait *Shattered Steel*. Nous produisons surtout des jeux en HD, ou des gros jeux. Ce sont des jeux pour ordinateur ou pour les grandes consoles. Les deux fabricants de consoles pour lesquels nous avons conçu des jeux sont Sony, qui fait le PlayStation, et Microsoft, qui fait le Xbox. Plus récemment, vu la vitesse à laquelle la technologie évolue et vu que les tablettes et les téléphones intelligents sont en train de devenir omniprésents dans notre industrie, nous avons aussi commencé à développer des jeux pour ces plateformes.

De notre point de vue, pour ce qui est de la qualité des jeux, les jeux que nous produisons sont des jeux de rôles. Ils sont très axés sur une histoire, ce qui fait que les décisions que le joueur prend dans le cadre de conversations modifient le déroulement du jeu. C'est un peu comme si le jeu était un roman. Même si le support est technologique, comme mon collègue le disait, nous employons beaucoup de concepteurs, de scénaristes, d'artistes et d'animateurs. C'est un groupe de gens très diversifié. Nous trouvons aussi qu'il n'y a que certains programmes universitaires au Canada qui permettent aux étudiants d'acquérir les ensembles de compétences que nous recherchons. Nous constatons nous aussi que nous devons faire venir des gens de partout dans le monde pour travailler sur nos jeux.

Je pense que c'est à peu près tout. Martin a parlé de la plupart des choses qui ont trait à l'industrie; je n'ai pas vraiment grand-chose d'autre à ajouter.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci, monsieur Iwaniuk.

La parole est maintenant à M. Duchaine.

M. Luc Duchaine (directeur des communications, Ubisoft Divertissement inc.): Merci beaucoup, monsieur le président.

Je vous remercie de nous accueillir aujourd'hui. C'est un plaisir de parler de notre industrie. C'est amusant d'entendre Martin, que je connais depuis très longtemps, soit depuis l'époque où nous travaillions tous deux à Ubisoft, et de voir que nous partageons la même passion et les mêmes préoccupations à l'égard de notre industrie.

Pour ma part, je représente Ubisoft. C'est le plus gros développeur au pays. Cette compagnie française, qui a été fondée en 1986, s'est établie au Canada en 1997 dans un studio à Montréal. De 50 employés en 1997, elle est passée à 350 en 2000, puis à 1 000 en 2005. Aujourd'hui, 2 300 personnes travaillent au studio, à Montréal. C'est sans compter l'ouverture, en 2005, du studio de Québec, qui compte maintenant 300 personnes, et l'ouverture, en 2010, du studio de Toronto, qui compte également 300 personnes. Nous avons aussi fait l'acquisition en 2008 de Hybride Technologies, une firme qui se spécialise dans les effets spéciaux pour le cinéma. Elle a travaillé à des films comme *Spy Kids* et *Avatar*. Cette firme appartient donc maintenant à Ubisoft.

L'industrie canadienne du jeu vidéo, c'est 16 000 emplois, dont 8 000 au Québec. C'est beaucoup d'emplois. Nous sommes le troisième pays au monde en matière de production de jeux vidéo, après le Japon et les États-Unis, mais le plus important par habitant. Je pense qu'il est important de le mentionner. On parle d'environ 32 000 emplois au Japon et de 25 000 aux États-Unis. C'est une croissance intéressante pour l'industrie et pour nos sociétés. Cela nous permet de créer des jeux qui font figure de marques phares dans l'industrie du jeu vidéo. Il suffit d'aller visiter le salon du jeu vidéo, soit l'Electronic Entertainment Expo, ou E3, qui se tiendra en juin prochain, pour voir à quel point les jeux créés au Canada sont bien

représentés. À l'E3 de l'année dernière, les quatre plus gros titres d'Ubisoft étaient des jeux créés à Montréal et Toronto. Nous croyons que c'est un porte-bannière vraiment important pour le pays.

Au cours des 15 dernières années, Ubisoft a lancé plus de 80 jeux. Certains étaient des marques très importantes, par exemple Tom Clancy's *Splinter Cell*, Tom Clancy's *Rainbow Six*, *Just Dance* et, finalement, *Assassin's Creed*. *Assassin's Creed* est sans aucun doute le jeu le plus connu d'entre tous. Depuis son introduction en 2007, nous avons lancé quatre jeux. Le cinquième va être lancé mardi prochain. C'est donc une période vraiment très enivrante pour nous, au bureau. Nous attendons le lancement avec impatience. On parle de 38 millions d'unités vendues et de revenus de plus de 1,2 milliard de dollars générés par ce jeu. Par ailleurs, cette marque a dépassé les frontières du jeu vidéo. Nous avons une encyclopédie, des bandes dessinées et des romans. En outre, il y aura bientôt une adaptation au grand écran. Nous avons déposé des licences dans le passé, par exemple dans le cas du film *Avatar*, mais ce sont maintenant nos marques maison que nous mettons en avant pour le cinéma, par exemple la marque *Assassin's Creed*.

Martin a souligné plus tôt un point essentiel, mais je crois important de le souligner de nouveau. Il s'agit du rayonnement international que notre industrie suscite. Je sais que nos jeux vont vivre en Russie, en Afrique du Sud, en Australie, au Japon, partout en Europe et aux États-Unis. Sur ces jeux, on peut lire « Ubisoft Montreal presents » ou « Ubisoft Toronto presents ». Le nom de la ville est toujours présent. Nous croyons que ce rayonnement international est très intéressant pour le pays. C'est l'un des points sur lesquels j'insiste beaucoup. Je constate que l'industrie du cinéma, de la musique et du livre ont souvent une large couverture médiatique. Or l'industrie du jeu vidéo est plus importante que ces trois industries en termes de revenus. On parle de plus de 50 milliards de dollars américains par année. C'est donc une industrie réellement très importante.

Faire des affaires au Canada comporte de nombreux avantages. Il y a une politique fiscale intéressante dans certaines provinces, plus particulièrement au Québec et en Ontario, compte tenu des crédits remboursables qui sont de l'ordre de 37,5 p. 100 et de 40 p. 100, sans compter les crédits de RS&DE, au niveau fédéral. En plus des incitatifs fiscaux, nous avons un taux d'imposition parmi les plus faibles au monde à l'échelle de l'entreprise, des universités de très haut calibre, une culture de l'innovation et une population multiculturelle résolument ouverte sur le monde.

Bien qu'on en soit tous très heureux, ce succès demeure fragile. Je vais mettre en lumière trois éléments qui nous apparaissent vraiment essentiels pour assurer la croissance, l'innovation et le succès commercial de notre industrie.

Premièrement, l'innovation est sans contredit le premier pilier auquel il faut s'attarder. Cette innovation provient de deux pôles, soit les points de vue créatifs et technologiques. Au niveau créatif, il est impératif de pouvoir compter sur une main-d'oeuvre expérimentée, capable d'utiliser son expérience, ses compétences et son savoir pour proposer des idées novatrices. La dernière étude de TECHNOCompétences a révélé qu'il y avait en 2012 au Québec plus de 1 000 postes à combler et que la majorité d'entre eux nécessitait entre deux et sept ans d'expérience. Cette même étude a aussi indiqué un taux de croissance annualisé de 23,4 p. 100 entre 2002 et 2011. Je vous rappelle que le Québec représente la moitié de l'industrie du jeu vidéo au pays. C'est donc significatif.

•(1550)

Comme mes collègues l'ont dit, dans ce contexte de plein emploi, il faut se tourner vers l'étranger. Chez Ubisoft, en 2011-2012, 30 p. 100 de nos 467 nouveaux employés provenaient de l'étranger.

À ce propos, il existe présentement deux enjeux dont j'aimerais parler. Premièrement, il y a l'obtention de l'avis relatif au marché du travail. Le processus officiel, bien que géré par le gouvernement fédéral, varie d'une province à l'autre. Le Québec offre un processus simplifié pour certaines catégories d'emploi qui nous permet d'obtenir ce qu'on appelle l'AMT en 4 semaines ou moins.

Cependant, ce processus couvre approximativement 50 p. 100 de nos demandes. Pour le reste, on a des délais qui sont beaucoup plus longs. Dans le reste du pays, l'avis relatif au marché du travail accéléré permet un processus non limitatif et plus rapide. On croit donc que ce processus est intéressant. On doit souligner que ce processus a été adopté tout récemment. C'est un processus qui nous facilite la vie de façon marquée.

Le deuxième enjeu est la question des délais de traitement dans les ambassades. Il faut noter que, pour certains pays, il faut obtenir un visa pour venir au Canada. On parle d'un délai de deux à quatre mois. Ça peut même prendre jusqu'à six mois, comme le démontre un cas dans notre entreprise. En effet, on attend un employé chinois depuis six mois. Il s'agit ici d'un transfert à l'intérieur de notre compagnie. C'est le transfert d'un employé d'Ubisoft en Chine qui doit venir travailler chez Ubisoft au Canada. Il attend depuis six mois.

C'est la même chose pour les employés indiens, chinois, brésiliens, ukrainiens et roumains, qui représentent une forte proportion des programmeurs. On doit donc attendre longtemps avant d'avoir accès à leurs services. On parle d'un délai de six mois alors que le cycle de développement d'un jeu dure habituellement de 24 à 36 mois. C'est significatif.

Comme mes collègues l'ont dit, l'industrie connaît de nombreux bouleversements. On va avoir des nouvelles générations de consoles, la Wii U sera là bientôt. Les rumeurs sont persistantes. On dit que les autres manufacturiers vont en lancer. On parle de tablettes et de consoles. Il s'agit donc d'un investissement massif en recherche et développement qui est très important pour assurer notre compétitivité sur le plan international.

Le dernier budget a engendré une réduction des crédits réclamés chez nous. Je soupçonne que la situation est semblable pour le reste de l'industrie. Par exemple, le taux général passe de 20 p. 100 à 15 p. 100, et la portion admissible des salaires et traitements en recherche et développement de 65 à 60 p. 100, puis finalement à 55 p. 100. C'est une baisse importante. Pour nous, cela va représenter un manque à gagner important à un moment clé de notre évolution dans un nouveau marché.

Comme je l'ai mentionné précédemment, le taux de croissance est important, soit plus de 20 p. 100 au cours des dernières années, mais on manque de main-d'oeuvre. Pour pallier ce manque de main-d'oeuvre, les entreprises misent sur le développement accéléré de la relève. Pour ce faire, il faut tisser des liens avec les universités et les collèges et il faut investir massivement en matière de formation continue.

Toutefois, il existe trois freins majeurs à l'investissement en formation continue: premièrement, l'évolution fulgurante des compétences requises; deuxièmement, le manque d'intérêt de nos joueurs expérimentés à enseigner; et troisièmement, pour ceux qui veulent y aller, il y a un manque de soutien pédagogique, car le

meilleur programmeur au monde n'a pas nécessairement une formation de pédagogue.

Pour répondre à ces enjeux, on a mis sur pied un campus, en 2005, pour former la relève. Ce campus a fermé ses portes en 2010 et il a été remplacé par un autre programme qui vise à initier la relève aux jeux vidéos. On parle d'une initiative pour les 12 à 15 ans. Cela comprend un camp de base, un camp d'immersion pour les 15 à 18 ans, un concours universitaire et une école d'été pour les 18 à 25 ans.

Depuis la création de ce programme, nous avons embauché plus de 30 personnes. On parle de personnes talentueuses directement recrutées dans le cadre de ces initiatives. On croit donc que le rapprochement est important. Nos joueurs expérimentés s'engagent et trouvent une forme de responsabilité sociale, et ce, sans perdre leur rémunération de développeur et la possibilité de concevoir des jeux, ce qui est également important. Avec l'appui des différents ordres gouvernementaux, on croit que ce programme pourrait être déployé ailleurs au pays.

En conclusion, le succès commercial est une combinaison de tous les éléments que j'ai mentionnés. Il faut une idée novatrice appuyée par une technologie puissante et soutenue par une équipe expérimentée. C'est une équation mathématique qui va mener au succès commercial. Si vous enlevez une technologie et si vous enlevez les gens qualifiés, vous ne pourrez pas produire un jeu de qualité.

Nous croyons donc que l'investissement en recherche et développement, une plus grande mobilité internationale et une formation soutenue sont des conditions de succès pour la croissance, l'innovation et le succès commercial.

Merci beaucoup.

•(1555)

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci beaucoup, monsieur Duchaine.

Il est très excitant de vous entendre parler tous les trois. On a rarement accès à un secteur de l'économie aussi vivant que celui-là. C'est fantastique.

Sur ce, je vais céder la parole à notre collègue, M. Terence Young.

[Traduction]

M. Terence Young (Oakville, PCC): Merci, monsieur le président, et merci beaucoup aux témoins d'être venus. Vos exposés étaient très intéressants.

Monsieur Duchaine, vous avez mentionné que le faible taux d'imposition des sociétés était l'un des facteurs clés de l'expansion de votre entreprise au Canada. J'ai fait le calcul. Avez-vous dit que vous avez 2 600 employés au Canada à l'heure actuelle?

M. Luc Duchaine: Nous en avons presque 3 000 maintenant.

M. Terence Young: Presque 3 000. Nous comprenons cette situation de ce côté-ci de la Chambre. Je suis député du parti au pouvoir. C'est nous qui avons ramené le taux d'imposition des sociétés à 15 p. 100.

Pourriez-vous nous dire quelles sont les autres choses qui vous attirent au Canada, qui favorisent l'expansion de votre entreprise au Canada?

M. Luc Duchaine: Pour faire une histoire courte, ce qui s'est passé au départ, en 1997, c'est qu'un promoteur du Québec a rencontré les fondateurs de notre entreprise en France et les ont convaincus de venir ouvrir un studio au Québec, parce que la province offrait des allègements fiscaux. Lorsqu'il est rentré au Canada, il est allé voir le ministre des Finances du Québec de l'époque, M. Bernard Landry, et il lui a dit qu'une entreprise française voulait s'installer à Montréal, mais avait besoin d'allègements fiscaux. Il a en quelque sorte joué une partie de poker avec les deux. Ça a fonctionné, et on a conclu un marché avantageux. Martin était là lorsque le studio a ouvert ses portes, en 1997. Par ailleurs, ce qui était très bien, c'était que nous avions l'aspect innovation, l'aspect création à Montréal. Pour une entreprise française, il était important de s'installer à Montréal, où il y a beaucoup de francophones, mais Montréal était aussi un bon endroit où s'installer parce que la ville est entre l'Amérique du Nord et l'Europe.

Tous ces éléments nous ont vraiment aidés à nous établir au Québec. Je ne me rappelle pas les chiffres exacts de 1997, parce que l'allègement fiscal a été modifié depuis. Il a diminué avec le temps.

M. Terence Young: L'impôt fédéral a diminué aussi.

M. Luc Duchaine: L'impôt provincial aussi. Le taux en vigueur est toujours de 37,5 p. 100 au Québec. Voilà les diverses raisons. Le studio a pris de l'expansion, de façon exponentielle, je dirais. Nous avons produit deux ou trois bons jeux, mais c'est vraiment en 2002 que nous avons connu notre premier grand succès. Depuis, le studio compte parmi les meilleurs, s'il n'est pas le meilleur. À l'heure actuelle, c'est le plus grand studio indépendant du monde. C'est ce qui attire les gens.

M. Terence Young: Je représente la circonscription d'Oakville, en Ontario, et c'est là que se trouve le collège Sheridan. Récemment, on a déclaré que c'était la meilleure école d'animation du monde. Le collège offre également un programme de théâtre musical extraordinaire. Il forme des acteurs, entre autres.

Avez-vous conclu un partenariat ou collaboré avec le collège Sheridan de l'Ontario? Par ailleurs, quels sont les ensembles de compétences que vous avez le plus de difficulté à trouver?

• (1600)

M. Luc Duchaine: Pour ce qui est de la première question, je ne connais pas les détails concernant le collège Sheridan. C'est quelque chose que je pourrais vérifier auprès de notre studio de Toronto. Je suis à peu près certain qu'il y a eu des contacts entre les représentants du collège et de notre studio, parce que la culture des jeux vidéos est différente à Toronto et à Montréal. À Montréal, il y a de gros joueurs, comme BioWare, Electronic Arts, Warner Bros., THQ et Square Enix, tandis qu'à Toronto, la culture des jeux est différente, et les entreprises sont plus petites.

Je pense que notre studio était le premier grand studio à ouvrir ses portes à Toronto, alors je ne serais pas étonné que nous entretenions déjà une relation avec le collège Sheridan.

En réponse à votre seconde question, je dirais que les programmeurs sont toujours les employés les plus difficiles à recruter, parce que nous avons besoin de beaucoup de gens. Si on a les meilleurs programmeurs, mais pas d'artistes, cela pose problème. En ce moment, nous faisons venir des programmeurs étrangers, parce que le poste de programmeur a été désigné comme étant un poste clé. Cependant, nous ne pouvons pas avoir de poste clé d'artiste ou de concepteur de jeu, par exemple. Le poste de concepteur est probablement l'un des plus importants, voire le plus important, dans le domaine des jeux vidéos, parce que c'est la personne qui occupe ce poste qui définit toutes les règles. Au

Monopoly, par exemple, il y a un concepteur qui a décidé que lorsqu'on tombe sur Place du Parc, ça coûte cher, et que lorsqu'on tombe sur l'autre case bleue — dont j'oublie le nom, parce que je n'ai pas joué au Monopoly depuis longtemps — on reçoit encore plus d'argent.

Voilà en quoi consiste la conception de jeux. Ce sont les éléments de base. C'est là que les gens s'amuse. Dans le domaine de la conception, c'est très difficile. Il y a beaucoup de programmeurs qui sortent des écoles, mais peu de concepteurs.

M. Terence Young: Est-ce que votre entreprise a des rapports avec Exportation et développement Canada, plus précisément dans le cadre du Programme de garantie d'exportations.

M. Luc Duchaine: Je ne sais pas. J'imagine que je devrais vérifier.

M. Terence Young: Je pourrais peut-être simplement poser une question à tous les gens qui sont ici. Je pense que vous savez que l'industrie du logiciel de divertissement, votre association, a déclaré qu'elle appuyait le projet de loi C-11, la Loi sur la modernisation du droit d'auteur. Est-ce que les entreprises que vous représentez appuient cette mesure législative? En quoi viendrait-elle en aide aux entreprises que vous représentez ou à votre industrie dans l'ensemble?

Commençons peut-être par M. Carrier.

M. Martin Carrier: Notre association, l'ACLD, Association canadienne du logiciel de divertissement, a appuyé le projet de loi. Ce qui nous intéresse en particulier dans ce projet de loi, c'est la protection de la propriété intellectuelle, qui est d'une importance capitale dans notre secteur. Nous investissons des millions de dollars dans la création et la préservation de marques, et nous recherchons assurément cette protection qui est prévue par les projets de loi présentés.

M. Terence Young: Pour protéger votre propriété, vous devez embaucher davantage de gens, ce qui est exactement ce que vous faites, n'est-ce pas?

M. Martin Carrier: Exactement.

M. Terence Young: Monsieur Iwaniuk.

M. Richard Iwaniuk: Notre réponse est similaire. Nous appuyons assurément le projet de loi. Comme d'autres personnes ici présentes l'ont mentionné, l'industrie des jeux est une industrie internationale.

Les ventes de BioWare sont réparties à parts égales entre l'Amérique du Nord et le reste du monde, de façon générale. Il est très bon qu'il y ait au Canada des lois que nous puissions appuyer et qui puissent régler la situation. Il y a encore du travail à faire au sein de notre industrie pour ce qui est du reste du monde.

M. Luc Duchaine: Je n'ai rien à ajouter à ce qui a été dit. Il est important pour nous de protéger notre propriété intellectuelle. C'est ainsi que les choses fonctionnent. C'est la raison pour laquelle des produits de marque sont transformés en films, et c'est là que se trouve notre profit. Le contenu est un élément clé pour nous.

M. Terence Young: Merci.

Monsieur Carrier, est-ce que l'entreprise que vous représentez entretient des liens avec Exportation et développement Canada?

M. Martin Carrier: Pas de lien direct.

M. Terence Young: Et la vôtre, monsieur Iwaniuk?

M. Richard Iwaniuk: Non.

M. Terence Young: Donc la question ne se pose pas. Pourriez-vous nous dire si vous prévoyez que la création d'emplois et la croissance vont être continues dans l'ensemble de votre industrie?

Allez-y, monsieur Carrier.

M. Martin Carrier: Nous le souhaitons à coup sûr. Ce que je peux vous dire, c'est que, lorsque nous avons commencé à préparer l'expansion de notre studio de Montréal et de nos autres studios, le dollar canadien valait 80 ¢ américains. Maintenant, les deux devises sont à égalité.

Nous avons eu la chance de bénéficier d'excellents programmes de soutien dans le cadre du crédit d'impôt relatif aux multimédias, surtout au Québec. Tant que nous pourrons offrir des mesures concurrentielles et un milieu concurrentiel, je crois que le secteur doit continuer de prendre de l'expansion, pour autant également que nous connaissions du succès.

Il s'agit d'un secteur en croissance qui embauche beaucoup de gens qui viennent d'obtenir leur diplôme, alors tant que les conditions gagnantes existeront et qu'il y aura des gens talentueux, notre expansion va pouvoir se poursuivre, idéalement.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci, monsieur Carrier. Merci, monsieur Young.

Monsieur Cash, la parole est à vous.

[Traduction]

M. Andrew Cash (Davenport, NPD): Merci, monsieur le président.

Je suis très content que vous soyez ici. Le moment que nous vivons est important, parce qu'il s'agit d'une industrie du secteur des arts et du divertissement en général qui est assez nouvelle, si on la compare à celle de la musique, du cinéma, du théâtre et des autres arts auxquels nous pensons lorsque nous parlons d'art et de culture. En fait, comme vous l'avez dit, vous employez surtout des gens créatifs pour mettre au point les jeux que vous produisez. Ce sont, de façon générale, des produits axés sur une histoire.

Il est important pour nous de savoir comment fonctionne votre industrie, de quoi vous avez besoin et ce que vous aimeriez obtenir de notre part pour appuyer votre industrie et favoriser la croissance du secteur et de l'emploi pour nos artistes, concepteurs et programmeurs. Nous sommes très intéressés à savoir ce que vous avez à dire.

J'aimerais mettre les choses en contexte un peu.

Monsieur Duchaine, je pense que vous avez mentionné que votre jeu le plus important a dépassé...

• (1605)

M. Luc Duchaine: C'était 1,2 milliard de dollars.

M. Andrew Cash: Combien d'unités cela représente-t-il?

M. Luc Duchaine: Il s'agissait d'*Assassin's Creed*. C'est plus de 38 millions d'unités.

M. Andrew Cash: Dans le monde?

M. Luc Duchaine: Oui.

M. Andrew Cash: Ce sont des chiffres proprement étonnants. Je suis curieux de savoir si vous pensez souvent à la façon dont ce succès est présenté aux Canadiens, si, par exemple, un artiste canadien vendait 38 millions d'exemplaires d'un CD, je n'ai pas vérifié les chiffres, mais je pense que ce serait de l'ordre des ventes de *Thriller* de Michael Jackson, et ce sont des ventes de cet ordre

pour les jeux vidéo, mais les Canadiens l'ignorent en général. Je pense qu'il serait important qu'ils le sachent.

En parlez-vous? Croyez-vous que cet aspect de la chose soit important?

M. Luc Duchaine: Vous venez de toucher l'un des principaux points pour lesquels je me bats.

La semaine prochaine, nous allons lancer la nouvelle version d'*Assassin's Creed*. Je pousse mon équipe à attirer le plus possible l'attention des médias là-dessus, parce que notre industrie, comme vous l'avez mentionné, même si elle a environ une trentaine d'années maintenant — elle a été lancée dans les années 1970 — est encore une jeune industrie, si on la compare à celle de la musique. Il y a encore des gens qui pensent que notre industrie est un regroupement d'informaticiens boutonneux. Il y a encore des gens qui nous voient comme des jeunes qui passent leur temps dans le garage de leurs parents à développer des jeux. C'est triste, en un sens.

Nous essayons d'obtenir de la visibilité, et de faire en sorte que les médias de masse prêtent attention à ce que nous faisons. J'écoutais la radio l'autre jour, et l'animateur parlait avec énormément d'enthousiasme du fait qu'une chanteuse québécoise nommée Marie-Mai venait de vendre 40 000 albums. J'étais dans ma voiture, et ça me rendait fou. Elle reçoit toute l'attention, et ce, dans une province où ce que nous faisons...

Je me rappelle l'époque où j'ai participé au projet *Avatar*. Je me suis rendu en Australie pour la promotion d'*Avatar*, et deux employés de BioWare ont pris le même vol pour rentrer de Sydney. Nous représentions tous des entreprises canadiennes, et nous étions en Australie. Quand avez-vous entendu parler pour la dernière fois de cinéastes ou de musiciens canadiens connus partout dans le monde? C'est crucial, et nous déployons des efforts en ce sens. Je pense que Martin a déjà été chef des communications de l'entreprise que je représente. Je pense que nous essayons tous d'obtenir le plus de visibilité possible. Nous espérons simplement que les médias de masse vont finir par nous considérer davantage comme une industrie d'adultes. Aujourd'hui, la moyenne d'âge des joueurs est dans la trentaine. Il ne s'agit plus d'adolescents de 15 ans seuls dans leur salon. C'est une industrie qui a pris de l'envergure.

M. Martin Carrier: Si vous me permettez d'ajouter quelque chose, je dirais que, pour moi, les jeux vidéo sont le secret bien gardé du Canada, en un sens. C'est une industrie qui a connu énormément de succès, et qui a aussi des défis à relever, bien sûr, mais c'est une grande industrie qui aide le Canada à se faire connaître dans le monde. Ce matin, j'ai lu un article dans *La Presse*. J'imagine qu'il faut que nous travaillions à notre image, mais l'auteur de l'article posait la question suivante: « Les jeux vidéo sont-ils sains pour les jeunes? » Bien sûr qu'ils sont sains. Ils ont beaucoup évolué au fil du temps. Nous sommes encore aux prises avec cette image d'adolescents terrés dans le sous-sol pendant des heures. Les jeux vidéo sont beaucoup plus que cela aujourd'hui, lorsqu'on pense au contact, au fait que les gens bougent devant la télévision. Les jeux vidéo poussent les gens à interagir, à partager leurs expériences et à créer des liens avec d'autres gens de partout dans le monde.

Je pense que notre industrie a beaucoup plus d'envergure que cela. C'est une industrie qui a dépassé de beaucoup les clichés qui ont pu la caractériser dans le passé.

• (1610)

M. Andrew Cash: Assurément.

Il y a un problème qui se pose dans le secteur des arts et de la culture du Canada en général, et c'est le fait que, par exemple, des scénaristes aillent travailler à Los Angeles. Il y a aussi des musiciens et des acteurs de chez nous qui font la même chose. Si nous pouvions créer un contexte permettant à nos artistes de rester au Canada, je pense que ce serait mieux pour tout le monde.

Ce que je vous entends dire aujourd'hui, c'est essentiellement qu'il y a dans votre secteur des gens qui veulent venir ici. L'analogie n'est pas parfaite. Il y a une énorme industrie à Los Angeles, je le sais, mais vous pouvez peut-être nous dire pourquoi les gens veulent venir ici, et cela nous aidera peut-être à trouver une façon de faire en sorte que les artistes d'autres secteurs restent ici.

M. Richard Iwaniuk: Chose certaine, de mon point de vue et lorsque je regarde les entreprises qui existent à Montréal et dans l'ensemble du Canada, c'est l'engagement à l'égard de la qualité, et, dans notre secteur, c'est un milieu de développement très respecté. Cette qualité vient de la qualité des milieux de travail et de la capacité d'embaucher les bonnes personnes pour faire le travail.

À mon sens, les entreprises d'ici ont vraiment réussi à se tailler une bonne réputation au sein de l'industrie. C'est l'une des raisons pour lesquelles les gens veulent venir ici. Il y a des gens qui veulent s'installer à Edmonton, imaginez, seulement pour travailler chez BioWare. Il y a aussi des gens qui veulent s'installer à Montréal parce qu'ils veulent travailler pour Ubisoft ou Warner. Il s'agit de créer d'excellents milieux de travail. Il s'agit de constituer une propriété intellectuelle que les gens voudront contribuer à créer. Ils veulent participer au processus de création parce qu'il s'agit d'une propriété qui est respectée partout dans le monde. Il s'agit d'un aspect qui est fondamental pour nous en particulier.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Je vous remercie, monsieur Iwaniuk.

La parole est maintenant à M. Scott Simms.

M. Scott Simms: C'est bien. Merci, monsieur le président.

[Traduction]

Tout d'abord, bienvenue parmi nous, comme je l'ai dit déjà.

Une chose que je trouve intéressante au sujet des jeux vidéo, c'est qu'il y a beaucoup de gens — et c'est lié à ce que M. Cash disait — qui ne connaissent pas la valeur artistique de ces jeux. Tout le monde pense que c'est le fruit d'un travail de nature technique. Les gens pensent qu'il s'agit de connaître les ordinateurs et les langages de programmation, et ce n'est pas le cas. Il faut beaucoup d'imagination.

On est loin de l'époque de Pitfall Harry et de Pac-Man. Les jeux ont évidemment dépassé cela, et ils sont même devenus la source d'inspiration pour les films, comme vous le disiez tout à l'heure. Il y a une histoire à raconter. J'ai l'impression qu'il y a beaucoup plus de travail qu'on pense sur le plan de la scénarisation, du développement de concept, de toutes ces choses qu'on fait à Hollywood. On joue à ce niveau également.

M. Richard Iwaniuk: Assurément.

En réalité, notre équipe s'occupe du développement. Elle compte jusqu'à 180 ou 200 personnes lorsqu'un jeu est en plein processus de développement. Là-dessus, plus de 70 p. 100 des gens s'occupent de l'aspect artistique, qu'il s'agisse du graphisme, de l'animation ou du concept du jeu, et il y a beaucoup moins de technologie là-dedans.

M. Scott Simms: Oui, et j'ai remarqué qu'il y a aussi beaucoup d'acteurs très connus dont on pense qu'ils ne font que des films. Ils ne font rien dans les autres domaines. Ils n'osent pas s'aventurer dans

le domaine de la télévision, mais ils font des voix dans les jeux vidéo. Voilà qui montre également à quel point il s'agit d'une industrie importante et à quel point les jeux ont une valeur artistique.

Monsieur Duchaine, vous avez dit tout à l'heure — et j'imagine que c'est un peu la même chose pour les autres — que vous offrez une formation interne assez intense à tous les niveaux.

M. Luc Duchaine: Oui, nous n'avons pas le choix.

M. Scott Simms: D'accord, c'était ma question. J'ai l'impression que vous n'avez vraiment pas eu le choix. En quoi les politiques gouvernementales vous aident-elles à former des gens dans cette industrie en particulier?

M. Luc Duchaine: Nous avons conclu certaines ententes à l'époque avec le gouvernement du Québec pour former des gens. Le secteur a vraiment connu une forte croissance à Montréal au cours des 15 dernières années. Lorsque nous sommes arrivés, en 1997, il y avait peut-être un ou deux autres développeurs à Montréal, et, grâce au talent des gens, à l'aide du gouvernement et peut-être un peu à la chance, il y a aujourd'hui à Montréal un véritable écosystème des jeux vidéo. Nous étions là, et Electronic Arts est arrivé en 2002 ou 2003, je crois. Ensuite Warner s'est installé, ainsi que THQ, puis Square Enix et Eidos. Tous les gros joueurs se sont installés à Montréal.

Nous ne sommes pas en concurrence, localement, pour le recrutement de gens de talent, parce que je connais beaucoup de gars qui travaillent pour Warner et il y a des gens qui passent d'une entreprise à l'autre. Nous avons déjà travaillé ensemble. Nous nous connaissons plutôt bien. Toutes les semaines, il y a des gars qui changent d'entreprise. Il y en a qui reviennent, et d'autres qui vont ailleurs. Nous n'avons pas d'autre choix que de créer ce programme de formation pour nous assurer que... il y en a qui sont allés travailler ailleurs, ailleurs qu'à Ubisoft. Il n'y avait pas de garantie d'emploi à la fin du programme.

C'est la raison pour laquelle nous avons créé quatre nouveaux programmes pour les gens de 12 à 25 ans, afin de les intéresser aux jeux vidéo. Dans les années 1980, lorsque j'étais adolescent, travailler dans le domaine des jeux vidéo ne faisait pas partie des possibilités. Mon frère me disait toujours d'arrêter de jouer à des jeux vidéo parce que cela n'allait me mener nulle part. J'ai fait le tour du monde grâce aux jeux vidéo, j'ai fait un assez bon pari en continuant de jouer aux jeux vidéo.

Pour en revenir à l'aspect artistique, il y a des artistes et des animateurs de calibre mondial qui travaillent sur nos jeux pour faire en sorte que nos personnages bougent de façon plus fluide. Pour ce qui est des artistes, nous avons des gars qui font des livres. Je connais un artiste qui produit des oeuvres d'art et les vend à un éditeur lorsqu'il veut prendre des vacances. L'éditeur lui donne quelques milliers de dollars, et lui part en vacances avec sa famille. L'aspect artistique est important.

Je suis dans le domaine depuis 16 ans maintenant, et il faut encore que je convainque les membres de ma famille que je ne suis pas qu'un programmeur parmi tant d'autres.

• (1615)

M. Scott Simms: Assistez-vous à des conférences — des conférences sur le cinéma, sur l'écriture, les choses de ce genre — sur les arts plus consacrés, comme l'écriture, les arts graphiques, le graphisme et autre chose de ce genre? C'est la première partie de ma question.

La seconde partie, c'est: est-ce que vous bénéficiez de programmes comme ceux, disons, de l'Office national du film et de Téléfilm Canada, ou encore de quoi que ce soit de lié au Fonds des médias du Canada?

M. Luc Duchaine: Pas que je sache pour ce qui est de l'Office national du film, parce que nous ne faisons pas de films en tant que tel, nous faisons des jeux vidéo. Nous assistons cependant à un paquet de conférences sur les arts et l'écriture. Il y a deux ans, j'ai participé au Festival international du film de Toronto. Nous avons organisé un débat avec Jon Landau, le producteur d'*Avatar*, et des gens de l'industrie des jeux vidéo de Toronto. Nous essayons d'obtenir le plus de visibilité possible. Nous avons participé à Sundance. Nous essayons d'être partout pour faire connaître notre industrie et attirer des scénaristes ou d'autres gens. L'aspect narratif est très important, alors oui, il faut que nous participions aux événements de ce genre.

M. Scott Simms: Excusez-moi, il ne me reste pas beaucoup de temps et j'aimerais vous poser la question à tous, mais est-ce que vous avez affaire au ministère du Patrimoine canadien pour quoi que ce soit?

M. Luc Duchaine: Pas que je sache.

M. Richard Iwaniuk: Oui. BioWare a été racheté à deux reprises. En 2005, notre entreprise a été rachetée, et nous avons discuté avec des représentants de Patrimoine canadien à l'époque. C'était...

M. Scott Simms: Concernant l'acquisition.

M. Richard Iwaniuk: Concernant l'acquisition, oui.

M. Martin Carrier: Warner Brothers n'oeuvre pas directement dans le domaine des jeux vidéo, assurément, mais une chose que j'aimerais dire, c'est que vous avez parlé du Fonds des médias du Canada et que ce fonds a été extrêmement utile pour soutenir des entreprises de moins grande envergure que la nôtre, des entreprises qui venaient d'être lancées, des gens qui réussissent à percer de façon indépendante et qui veulent développer de nouveaux jeux.

Je connais une entreprise de Montréal qui s'appelle Red Barrels et qui est en train de développer son propre jeu vidéo avec l'aide du FMC, le Fonds des médias du Canada. Ce soutien est extrêmement utile à notre industrie, parce que nous avons besoin d'entreprises de tous les types pour que l'écosystème puisse exister, des grandes entreprises comme la nôtre, mais aussi de petites entreprises nouvelles qui peuvent percer et être le prochain Ubisoft ou le prochain BioWare.

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Il vous reste 45 secondes.

M. Scott Simms: Pas mal.

Permettez-moi de revenir à l'aspect formation. Y a-t-il des gens qui sont parrainés d'une façon ou d'une autre par le gouvernement provincial ou le gouvernement fédéral? Par exemple, est-ce qu'une personne qui est au chômage — c'est quelque chose qui se fait beaucoup dans notre région — peut obtenir une formation par l'intermédiaire du ministère des Ressources humaines et alors être admise à votre programme de formation, ou est-ce que vous financez tout?

M. Luc Duchaine: Pour les cours offerts en ligne, Ubisoft a reçu du financement du gouvernement, mais, en ce moment, nous finançons la formation avec des partenaires externes. Autodesk, qui fait des logiciels, par exemple, s'associe à nous pour former des gens.

M. Richard Iwaniuk: Dans notre cas, nous finançons la majeure partie de la formation nous-mêmes. Il y a des programmes de stage

dans le cadre desquels nous collaborons avec des universités du Canada, mais nous finançons la plupart des programmes.

M. Martin Carrier: Nous offrons des programmes de bourse dans les universités. C'est ainsi que nous soutenons cela...

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci, monsieur Carrier.

[Traduction]

Aviez-vous une question à compléter?

M. Scott Simms: Non, je voulais simplement faire un dernier commentaire. J'essayais simplement de comprendre le fonctionnement du financement gouvernemental pour des choses comme les arts et la culture. J'essaie de voir quelle est votre part. J'ai l'impression que ce n'est pas grand-chose.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci beaucoup, monsieur Simms.

[Traduction]

Monsieur Calandra, vous avez la parole.

● (1620)

M. Paul Calandra (Oak Ridges—Markham, PCC): Merci.

Je me demandais si l'un de vous trois ou vous tous pouviez simplement parler un peu plus de la propriété intellectuelle et des mécanismes de protection qui sont nécessaires, surtout dans le cadre de nos accords commerciaux, en ce qui concerne la propriété intellectuelle, et ce que nous pouvons améliorer si ce que nous faisons en ce moment n'est pas adéquat.

M. Martin Carrier: Certainement. Bien sûr, simplement pour le dire encore une fois, la propriété intellectuelle est la chose dans laquelle nous investissons. Il s'agit de nos marques. C'est notre façon de créer du contenu. C'est vraiment d'une importance capitale dans notre domaine.

Il est certain que nous cherchons à obtenir une protection par tous les moyens pour ce qui est de la PI, et surtout en ligne. Parfois, il n'est pas très clair que tout est protégé comme nous le souhaiterions. Évidemment, en tant que propriétaire de PI, nous recherchons la meilleure protection qui soit en ligne ou dans les autres médias. Pour nous, c'est assurément quelque chose d'important.

M. Richard Iwaniuk: De la même manière, pour ce qui est de BioWare en particulier, nous possédons la majeure partie de la PI sur laquelle nous travaillons, alors nous consacrons pas mal de temps et d'efforts à l'application des règles qui protègent notre PI.

Il y a un équilibre à trouver. Nous ne voulons pas punir les gens qui achètent et utilisent notre contenu, et je parle des sites de gens qui aiment nos jeux et de leur désir d'ajouter du contenu aux mondes que nous avons créés. Nous essayons de trouver un équilibre à ce chapitre afin de nous assurer que ce sont vraiment les violations de l'extérieur que nous cherchons à prévenir.

M. Paul Calandra: Est-ce que c'est Internet qui est le lieu du plus grand nombre d'atteintes à la propriété intellectuelle? Est-ce qu'il y a des pays qui vous causent plus de difficultés que d'autres, dans le contexte où nous cherchons à favoriser encore plus le succès de votre industrie et l'exportation de vos produits?

Que devrions-nous chercher?

M. Luc Duchaine: Je dirais que le piratage est l'un des éléments qui mettent peut-être en péril nos droits de propriété intellectuelle.

À l'heure actuelle, le marché des jeux sur PC est en train de changer un peu. Il y a ce qu'on appelle les jeux gratuits. Je ne sais pas dans quelle mesure vous savez de quoi il s'agit. Dans un premier temps, vous pouvez jouer gratuitement aux jeux de ce genre, mais si, à un moment donné, vous voulez renforcer votre personnage, vous devez payer. Certaines personnes dépensent beaucoup d'argent là-dessus. Vous seriez impressionné par les sommes qu'elles dépensent pour cela. Il s'agit de milliers de dollars. On appelle ces personnes les « baleines » — il s'agit d'un sobriquet dont on les affuble couramment dans le domaine des jeux vidéo. Elles représentent plus ou moins 1 p. 100 des personnes qui jouent aux jeux de ce genre; cela dit, environ 90 p. 100 des gens ne paient pas un sou pour jouer à ces jeux.

Les jeux sur PC — et même ceux sur console — que nous créons sont systématiquement piratés. Je ne sais pas si l'on a déjà chiffré ce que cela nous coûte, mais on parle de beaucoup d'argent. Je vais laisser les gens faire le calcul. Il y a des jeux dont nous avons vendu disons, 50 000 ou 100 000 copies, mais auxquels jouent, comme nous le savons, environ un million de personnes. Au moyen d'un simple calcul, on peut établir le nombre de copies que nous aurions dû vendre... Certains n'achèteront jamais une copie d'un jeu vidéo. Toutefois, à mes yeux, il s'agit de piratage. Il s'agit de vol. Ces gens volent quelque chose qui ne leur appartient pas. Les gens ne devraient pas faire ça.

Il s'agit d'un domaine où nous pourrions avoir besoin d'aide. Cela coûte de l'argent. Comme Martin l'a dit, la conception d'un jeu de qualité supérieure coûte des dizaines de millions de dollars.

M. Paul Calandra: Bien entendu, des milliers de personnes perdent leur emploi en raison du vol de contenu.

Au cours des audiences relatives au projet de loi C-11, nous avons beaucoup entendu parler des verrous numériques. Bien des gens ont fait observer que nous pourrions les supprimer. Quel est votre point de vue à ce sujet? Dans quelle mesure l'absence de verrous numériques aurait-elle un effet sur votre industrie?

M. Richard Iwaniuk: Je ne connais pas la signification de ce terme.

M. Paul Calandra: Un verrou numérique sert à bloquer un contenu de manière à ce que personne ne puisse le voler.

M. Richard Iwaniuk: Cela renvoie essentiellement à la GND. La suppression de la GND — si c'est bien de cela que vous parlez — est une question délicate. À ce sujet, BioWare a adopté une stratégie différente. Diverses méthodes sont employées au sein de notre industrie. L'une des méthodes que nous utilisons est celle de la connectivité en ligne, qui exige l'authentification des utilisateurs par les serveurs. Cela permet de vérifier la légitimité de la licence. L'arrivée des jeux sociaux nous a incités à adopter d'autres modèles de fonctionnement, par exemple celui des jeux gratuits, dans le cadre duquel les gens peuvent jouer gratuitement et l'acheter s'ils le souhaitent par la suite, mais qui exige la connectivité en ligne.

Pour notre part, nous travaillons très fort pour tenter d'établir une relation avec nos clients. Nous continuons à leur offrir du contenu. Nous continuons à leur offrir de la valeur dans l'espoir qu'ils continueront à respecter nos droits de propriété intellectuelle.

• (1625)

M. Paul Calandra: Vous avez évoqué les universités. Je sais que, en principe, l'éducation est une compétence qui relève d'un autre échelon de gouvernement.

Nous avons affaire à un secteur qui connaît une croissance rapide. Ce secteur offre de très bons emplois, des emplois bien rémunérés.

De toute évidence, des centaines de milliers d'emplois sont accessibles aux personnes possédant une solide formation. Que faut-il faire pour remédier à ce blocage auquel vous vous heurtez en ce qui concerne nos collègues et nos universités? Il est merveilleux de pouvoir compter sur le collège Sheridan, le collège Humber et peut-être même le collège Centennial — qui est situé dans votre circonscription —, mais vu la conjoncture économique, il me semble évident que, si nous faisons plus de choses de ce genre, des étudiants obtiendraient des diplômes et pourraient aller directement sur le marché du travail et décrocher des emplois très payants.

Avez-vous des suggestions à formuler pour amener les collègues et les universités à s'intéresser à ce secteur de manière à ce que vous n'ayez plus à compter sur nos missions à l'étranger pour qu'elles vous fournissent les travailleurs étrangers dont vous avez besoin pour occuper ces emplois?

M. Richard Iwaniuk: À notre avis, là encore, l'industrie a fait beaucoup de chemin au cours des quelques dernières années. Nous commençons à établir une masse critique. Les universités commencent à prendre conscience du fait qu'il s'agit d'un programme viable. Prenons la technologie, par exemple. Je ne sais pas ce qui se passe dans les autres entreprises, mais pour notre part, nous n'avons embauché aucun programmeur qui ne possédait pas un diplôme de maîtrise en programmation et une compréhension spécifique de la programmation de jeux vidéo. Bon nombre de nos employés proviennent de l'Université de l'Alberta, qui dispose d'un département spécialisé en programmation de jeux vidéo.

Cela commence à être de plus en plus fréquent, car la création des concepts, la création des niveaux et même le volet artistique ont évolué. Même la rédaction du scénario d'un jeu vidéo est une activité différente de la rédaction d'un roman ou de toute autre forme de récit linéaire. Il faut que les universités commencent à investir dans des programmes spécialisés en jeux vidéo.

M. Luc Duchaine: Je crois qu'il convient d'ajouter qu'il est bien que les universités investissent là-dedans, mais que, comme je l'ai mentionné, à l'heure actuelle, dans notre industrie, il y a une pénurie de ce que nous appelons des employés chevronnés. Nous estimons que, à ce chapitre, nous avons atteint un plateau. C'est à ce moment-là que les choses deviennent de plus en plus difficiles, et c'est la raison pour laquelle les employés passent d'une entreprise à l'autre. Ils reçoivent des offres. Je connais des gens qui ont quitté notre entreprise pour une autre, même si cela leur occasionne quelques difficultés sur le plan financier. Pourquoi font-ils cela? Parce qu'il n'y a aucun stress — une personne qui possède sept ou huit années d'expérience en programmation peut trouver un autre emploi en une semaine. C'est aussi facile que cela.

Certes, le fait de former des personnes qui immigreront ici est une bonne chose, mais en revanche, si nous voulons demeurer concurrentiels, nous devons disposer d'un nombre suffisant d'employés chevronnés. À mon avis, à ce chapitre, les choses commencent à être difficiles, du moins à Montréal. Les experts confirmés ne se multiplient pas.

En ce qui concerne les nouveaux arrivants, ceux-ci doivent, comme les autres, acquérir de l'expérience et gagner leurs galons avant d'occuper l'un de ces postes de haut niveau. En outre, nous devons demeurer des figures de proue si nous voulons vendre nos jeux, car notre industrie est vraiment exigeante.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci, monsieur Duchaine.

[Traduction]

Je suis désolé, le temps est écoulé.

[Français]

Pour qu'on soit tous au diapason, pourrais-je demander à M. Iwaniuk de nous donner la définition d'un DRM? On a parlé de *digital lock*, mais vous avez répondu avec un autre acronyme, soit le DRM.

[Traduction]

M. Richard Iwaniuk: Dans notre industrie, l'acronyme GND renvoie à « gestion numérique des droits ». C'est exactement de cela qu'il s'agit: la manière dont nous gérons les droits numériques pour les utilisateurs du contenu.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci.

Nous commençons une nouvelle ronde de questions. La parole est maintenant à M. Matthew Dubé, pour cinq minutes.

M. Matthew Dubé (Chambly—Borduas, NPD): Merci, monsieur le président.

Merci, messieurs, d'être parmi nous aujourd'hui.

J'ose dire, au risque d'insulter quelques personnes, que mon âge me donne une perspective unique sur votre industrie. Vous avez souligné, de même que mon collègue M. Cash, le débat soulevé par l'évolution de votre industrie. On s'interroge sur la valeur artistique et culturelle que votre industrie apporte ici au Canada, au Québec et partout dans le monde.

Dans cette optique, je suis d'accord avec vous, monsieur Duchaine, sur la grande importance des concepteurs. Toutefois, on constate de plus en plus l'importance des acteurs qui font, par exemple, les voix de personnages, ou encore des scénaristes. Si je me souviens bien, un professeur que j'ai eu en histoire à l'Université McGill avait vérifié la véracité des faits du jeu *Assassin's Creed*. C'est le genre de choses intéressantes qu'on observe.

Dans les dernières années, des efforts ont été faits pour s'assurer que, comme pour les films, les jeux vidéo sont disponibles en français et que le doublage se fait au Canada, notamment au Québec. J'ose dire que vous êtes des pionniers à cet égard. C'est normal, puisque votre compagnie est française et que son noyau est au Québec.

J'adresse ma question à vous trois. Au-delà du personnel qui s'occupe de l'aspect technologique, il y a des artistes qui travaillent, notamment des acteurs. Que faites-vous, en tant qu'entreprises canadiennes, pour vous assurer d'un contenu canadien?

• (1630)

M. Luc Duchaine: De notre côté, on va essayer ceci, notamment pour les acteurs.

Les jeux sont développés en premier en anglais, on ne se le cachera pas. Mon collègue, ici présent, disait que 50 p. 100 de ses jeux sont vendus en Amérique du Nord. Nous, c'est 40 à 50 p. 100, et les États-Unis représentent 90 p. 100 de ce pourcentage du marché. Le Québec représente une petite portion.

Nos jeux sont quand même en français, c'est important de le mentionner. Oui, nous sommes une compagnie française. Alors, nous allons essayer de travailler avec des acteurs de chez nous, de Toronto, de Montréal. Vous avez parlé d'*Assassin's Creed*. Plusieurs acteurs québécois ont prêté leur voix pour la version française. Aussi, nous allons essayer de travailler avec des auteurs de chez nous.

À talent égal, on va travailler avec des gens de chez nous. Si on est en mesure d'avoir un talent vraiment exceptionnel, on va l'engager. Par exemple, pour certains jeux, on a travaillé avec l'Orchestre symphonique de Malmö, de Suède. On essaie d'avoir une certaine variété dans ce qu'on fait, mais, pour l'aspect artistique, on essaie aussi d'investir dans le talent local. C'est une chose qu'on essaie partout. La majorité des employés sont de chez nous. La majorité sont canadiens, dont beaucoup de Québécois. On essaie d'investir dans le talent local. Quand on peut le faire, on le fait.

M. Martin Carrier: Chez nous, d'emblée, les jeux sont développés en français et en anglais. En fait, tous les jeux faits à Montréal sont dans les deux langues. C'est très important pour nous. C'est important également pour nos employés qui parlent anglais, français et une multitude d'autres langues. Ils viennent de partout, surtout du Canada, mais aussi de partout dans le monde.

J'aimerais peut-être élargir un peu la définition du mot « artiste ». Des gens font les voix, d'autres font la musique. On a aussi énormément de talents locaux. On fait aussi beaucoup ce qu'on appelle la capture de mouvements. C'est souvent pour créer des extraits des sections non interactives qui révèlent parfois un peu l'intrigue de l'histoire. On fait beaucoup de travail là-dessus à Montréal et on utilise des artistes locaux.

Ce ne sont pas nécessairement des artistes qu'on verrait devant la caméra. Ce sont aussi des artistes du mouvement, sauf qu'ils sont en *spandex* et qu'ils ont des petits points un peu partout sur leur corps. Ce sont donc des artistes du mouvement.

Très souvent, dans les jeux vidéo, nos animateurs sont aussi des mimes. Cela fait appel à plusieurs secteurs culturels auxquels on ne penserait pas nécessairement.

M. Matthew Dubé: Vous venez tous deux de souligner plusieurs points. On pense facilement aux écoles et à tout ce qui est disponible sur le plan de la technologie. Toutefois, à quel point vos décisions de rester à Montréal, par exemple, ou à Toronto, sont-elles influencées par la disponibilité de talents locaux, qu'il s'agisse de musiciens, d'acteurs ou d'autres artistes qui sont disponibles dans la région et prêts à travailler avec vous et qui sont fondamentalement bien encadrés?

M. Luc Duchaine: C'est critique. Cela fait partie de notre industrie. Sans tous ces talents, on ne pourrait pas avoir l'industrie ici. C'est intéressant parce qu'on l'a développée nous-mêmes. Elle s'est développée avec les années. Justement, on parlait de masse critique et c'est pourquoi aujourd'hui, on a des Québécois et des Canadiens qui travaillent partout dans le monde chez de nombreux développeurs. En effet, ils ont acquis cette expérience et ils se sont développés.

C'est pourquoi on reste. Je ne vous cacherai pas que quand nous sommes arrivés, en 1997, plusieurs personnes venaient de France, mais les autres sortaient des écoles, celles de cinéma, notamment. Il n'y avait pas vraiment de formation. On a donc appris sur le tas. C'est pour ça que cette industrie est jeune. Je n'ai pas 40 ans et je fais partie des vieux. La moyenne d'âge chez nous est de 33 ans et je fais vraiment partie des vieux. Je dis cela sans blague. C'est une industrie jeune. C'est pourquoi on reste.

La masse critique de talents s'est développée, ce qui a amené d'autres joueurs et a entraîné une masse critique plus grande. On a donc acquis une réputation internationale. Maintenant, les talents locaux et les talents internationaux veulent travailler chez nous. Montréal a pour cela une réputation internationale sur le plan des jeux.

M. Matthew Dubé: C'est intéressant, merci.

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci monsieur Duchaine. Merci monsieur Dubé.

La parole est à M. Jim Hillyer.

• (1635)

[Traduction]

M. Jim Hillyer (Lethbridge, PCC): J'aimerais revenir sur quelque chose que vous avez dit. À la question de savoir si les jeux vidéos étaient sains, vous avez répondu par l'affirmative. Je ne contesterai pas cette réponse. Ils peuvent être sains ou malsains — tout dépend de la manière dont on envisage les choses. Mes préoccupations ne sont pas vraiment liées au contenu du jeu lui-même et à la question de savoir s'il contient trop de scènes à caractère violent, sexuel ou autre. À mon avis, l'industrie fait du bon travail au moment d'étiqueter les jeux et de mettre en garde les consommateurs en ce qui a trait à leur contenu.

Vous avez fait allusion aux gens qui s'enferment dans leur sous-sol pour jouer à des jeux vidéos toute la journée. En tant que parent, il s'agit là de ma principale préoccupation. Les parents peuvent choisir à quels jeux jouent les enfants. Ils peuvent également déterminer combien de temps ils jouent à ces jeux. Dans les publicités de bière, on dit aux gens qu'ils doivent consommer de l'alcool de façon responsable. Dans les publicités de casinos, on dit aux gens qu'ils doivent connaître la limite à ne pas franchir. Est-ce que l'industrie a une quelconque responsabilité à assumer pour ce qui est de la dépendance aux jeux vidéos? Il faut bien le reconnaître: les jeux en ligne peuvent créer une dépendance non pas chez toutes les personnes, mais chez certaines personnes. À vos yeux, est-ce qu'il s'agit là d'une chose dont l'industrie devrait se préoccuper?

M. Martin Carrier: Comme c'est le cas avec tout produit de divertissement, la modération a bien meilleur goût. Cela vaut également pour le sport. Il y a des gens qui s'entraînent pour courir le marathon et qui finissent par contracter le syndrome du stress tibial. Il incombe à chacun de varier ses divertissements ou ses jeux. Il revient également aux parents, dans une certaine mesure, de veiller à ce que leurs enfants jouent à des jeux appropriés, des jeux qui leur conviennent. Nous créons d'excellents produits dont les gens s'entichent. Il s'agit peut-être de l'un des effets secondaires. À mon avis, les gens qui jouent à nos jeux sont très responsables. À coup sûr, au sein de l'industrie, nous croyons que, bien souvent, c'est aux joueurs qu'il revient de savoir exactement où fixer la limite.

M. Jim Hillyer: Je vois que des gens approuvent d'un signe de la tête, de sorte que, s'il n'y a rien à ajouter...

M. Luc Duchaine: Je suis d'accord avec ce qui vient d'être dit. La même chose vaut pour le cinéma, la télévision et bien d'autres formes de divertissement. Les jeunes doivent faire preuve d'autodiscipline, et leurs parents aussi. Il faut fixer une limite — c'est le conseil que je prodigue à tous mes amis qui ont des enfants. Il incombe aux parents de le faire.

M. Jim Hillyer: Merci beaucoup. Je ne veux pas que nous passions trop de temps là-dessus.

Nous avons parlé de la raison pour laquelle le Canada est présent au sein de l'industrie, et de quelques-unes des choses qui ont bien fonctionné dans cette industrie. Pouvez-vous mentionner quelques-uns des obstacles auxquels se bute l'industrie? Qu'est-ce qui l'empêche de passer au niveau supérieur? Vous pourriez nous parler des marchés et des autres choses de ce genre, mais pourriez-vous indiquer, pour le bénéfice du comité, quels obstacles gouvernementaux — s'il y en a — vous empêchent de réaliser les objectifs que vous vous êtes fixés?

M. Richard Iwaniuk: Nous avons tous fait allusion à l'embauche, à la capacité d'obtenir les services de gens lorsque nous en avons besoin. Là encore, j'insisterai sur le fait que nos organisations doivent compter le plus grand nombre de personnes chevronnées — nous avons besoin d'elles pour continuer à innover et à faire progresser l'industrie. À coup sûr, il s'agit là, à notre avis, du principal avantage qu'offre la collaboration avec le gouvernement — cela nous permettra d'améliorer ce processus. Nous avons besoin de ces gens. Nous avons besoin de créateurs de contenu chevronnés pour continuer à aller de l'avant.

M. Jim Hillyer: J'ai déjà travaillé pour une école technique. Les gens qui voulaient travailler dans l'industrie des jeux vidéos étudiaient la programmation par ordinateur. L'accent était mis en grande partie sur la programmation pour les entreprises. Les gens disaient qu'ils n'étaient pas assurés de décrocher un emploi chez EA Sports et de travailler à la conception des meilleurs jeux vidéos du monde. D'aucuns allaient même jusqu'à dire que cela était assimilable au fait de jouer dans les « ligues majeures ». À présent, on dit que les personnes qui savent programmer ces jeux ont un emploi assuré pour le reste de leur vie. Est-ce que les écoles commettent une erreur en disant aux gens qu'ils ne doivent pas passer trop de temps à apprendre à élaborer des jeux?

M. Luc Duchaine: Je ne saurais dire s'il s'agit d'une erreur. Je ne les jugerai pas là-dessus, car il s'agit de leur domaine d'expertise.

Lorsque j'étais à l'école de commerce, on nous poussait à étudier la comptabilité, car il était très bien vu à l'époque d'être comptable agréé. Et puis, soudainement, le vent a tourné, et j'ai étudié le marketing. Je n'ai pas suivi les recommandations qu'on nous donnait, et cela m'a été utile. En outre, bon nombre des personnes qui enseignent ne connaissent pas notre industrie. Ils possèdent des connaissances générales sur la programmation par ordinateur liée aux jeux ou sur d'autres éléments du genre.

Il est important que ces gens apprennent à connaître notre industrie. Un bon programmeur aura toujours un emploi, ce qui n'est probablement pas le cas d'un mauvais programmeur, car dans notre industrie, c'est le talent qui est roi. Si vous n'avez pas de talent, vous ne travaillerez pas. Vous pouvez essayer...

• (1640)

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci, monsieur Duchaine.

[Traduction]

Merci, monsieur Hillyer. Je suis désolé, votre temps est écoulé.

[Français]

Je vais maintenant céder la parole à Mme Sitsabaiesan.

[Traduction]

Mme Rathika Sitsabaiesan (Scarborough—Rouge River, NDP): Le talent est roi ou reine.

M. Luc Duchaine: Je préfère travailler avec une femme, si elle est très talentueuse.

Mme Rathika Sitsabaiesan: Merci à vous tous d'être parmi nous.

Mes questions porteront sur un sujet légèrement différent.

Monsieur Iwaniuk, vous avez mentionné que, durant la phase de conception d'un jeu, environ 70 p. 100 du travail était effectué non pas par des programmeurs, mais par des artistes.

Ma question s'adresse à vous tous. Pourriez-vous nous expliquer le cycle de vie de la conception d'un jeu? Combien de personnes participent à ce processus, et combien d'étapes y a-t-il de la conception à la mise en marché?

M. Richard Iwaniuk: BioWare réalise des jeux de rôles. Le processus varie légèrement selon le genre de jeux.

Au sein de notre entreprise, le cycle de vie de la conception d'un jeu dure habituellement trois ans. Le cycle de conception peut durer aussi peu que deux ans si nous prenons comme point de départ des technologies existantes, et peut également durer quatre ans, voire cinq, dans le cas d'une nouvelle franchise, d'une nouvelle PI, et que nous partons de zéro. Cela dit, en moyenne, il faut compter de deux ans à trois ans et demi.

Au départ, l'équipe de travail est relativement petite. Elle est habituellement composée des créateurs de contenu. Ce sont eux qui font la conception générale du jeu, qui établissent sa mécanique et qui déterminent à quoi il ressemblera. Il s'agit de la phase créative du projet. Après cette étape, nous élaborons un prototype, et c'est à ce moment-là que nous commencerons à réfléchir aux caractéristiques dont nous voulons doter le jeu. Par la suite, nous passons à l'étape de la mise à l'essai, ou de la validation de la conception. Pour nous, c'est à ce moment que la technologie entre en jeu.

Mme Rathika Sitsabaiesan: La phase de conception met à contribution des rédacteurs, des scénaristes ou des artistes, ce genre de...

M. Richard Iwaniuk: Oui. Des artistes, des dessinateurs d'animation, des scénaristes, des dessinateurs-créateurs et, habituellement, les producteurs exécutifs. L'équipe de direction du projet s'occupe du remue-ménages.

Nous travaillons un peu sur le prototype. Nous établissons les fonctionnalités que nous pouvons, selon nous, réaliser, et dressons la liste des innovations que nous voulons intégrer au jeu. Une fois que nous avons effectué ce que nous appelons une tranche verticale — il s'agit essentiellement d'une validation de conception — et que les outils sont prêts pour que nous puissions commencer à verser le contenu dans le moteur de jeux, nous passons à l'étape de la production, qui dure généralement de 12 à 18 mois selon l'ampleur du jeu.

Mme Rathika Sitsabaiesan: Combien d'employés — et quel type d'employés participent à l'étape de la production?

M. Richard Iwaniuk: Lorsque nous sommes au coeur du processus de production, les équipes comptent de 150 à 200 personnes. L'équipe de programmation peut compter de 50 à 70 personnes — là encore, cela varie selon que le jeu est fondé sur une nouvelle technologie ou sur une technologie existante. Le reste des employés sont des créateurs de contenu — les artistes, les dessinateurs d'animation, les scénaristes, les dessinateurs-créateurs — les concepteurs de niveaux de jeux — sans compter les responsables de la cinématique.

Comme nos jeux sont fondés sur un scénario, notre équipe compte énormément d'experts en cinématique, en animation et en conception, ce qui est différent de ce que l'on observe dans les équipes qui créent d'autres genres de jeux.

Mme Rathika Sitsabaiesan: Est-ce que les deux autres témoins ont quelque chose à ajouter, ou est-ce que les choses se passent essentiellement de la même façon au sein de leur entreprise?

M. Luc Duchaine: Hormis quelques infimes détails, les choses se passent essentiellement de la même façon.

M. Martin Carrier: En ce qui concerne le nombre de personnes qui travaillent à la conception d'un jeu, notre effectif varie selon une courbe en cloche assez classique. Au départ, l'équipe compte un petit nombre de personnes qui s'occupent de la conception, de la création artistique, de la technologie et de toutes sortes d'autres choses, et vient ensuite l'étape de la validation de la conception, à laquelle participe cette petite équipe. Une fois cette étape franchie, nous accroissons notre effectif. Un grand nombre de personnes interviennent à tous les échelons de la production du jeu, puis l'effectif diminue une fois la phase de production terminée.

L'étape d'assurance de la qualité est également très importante. Durant cette phase, des personnes mettent le jeu à l'essai, ce qui, en fait, est une excellente façon d'entrer dans l'industrie. Ils doivent jouer je ne sais combien de fois au jeu. En passant, il s'agit d'un travail — il ne s'agit pas simplement de jouer pour le plaisir. Cela diminue progressivement, et ensuite, nous expédions le jeu aux commerçants ou, s'il s'agit d'un jeu en ligne, nous procédons à un lancement.

Mme Rathika Sitsabaiesan: Chaque jeu que vous créez exige la participation d'au moins 300 personnes. Une fois passé le processus créatif initial — l'étape de création du jeu en tant que telle et du concept qui le sous-tend —, est-ce que la phase de développement du produit met à contribution des équipes totalisant 200 ou 300 personnes?

• (1645)

M. Martin Carrier: Cela varie. Dans le cas de quelques-uns des jeux sur lesquels nous travaillons, à savoir des jeux en ligne de moins grande envergure, l'équipe de projet comprendra jusqu'à 40 personnes, et bien souvent, le même ratio de un pour un s'applique en ce qui concerne les testeurs.

M. Luc Duchaine: J'ai déjà été directeur de production. À cette époque, par exemple, j'ai créé un jeu pour iPad avec une équipe de 14 personnes. Ainsi, c'est...

Mme Rathika Sitsabaiesan: D'accord. En quelque sorte, ce sont les...

M. Luc Duchaine: Toutefois, nous disposons d'une équipe de 400 personnes.

Mme Rathika Sitsabaiesan: Ce sont les jeux destinés à un marché vaste qui exigeront des équipes comptant un tel nombre de personnes.

M. Richard Iwaniuk: Si l'on tient compte de tous les intervenants — les personnes chargées de la localisation, de la traduction, de l'assurance de la qualité à l'échelle mondiale et des processus de certification requis pour que le jeu puisse être exploité sur diverses plateformes —, bien plus de 600 personnes participent à la réalisation de ces jeux.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci, madame Sitsabaiesan.

Je cède maintenant la parole à M. Terence Young.

[Traduction]

M. Terence Young: Merci, monsieur le président.

Quelqu'un m'a dit récemment que les besoins du Canada en matière de transmission de données — ces données que l'on transmet au moyen d'appareils portatifs et de tous les dispositifs — allaient être multipliées par 16 au cours des cinq prochaines années. Je présume que votre industrie est en bonne partie responsable de cela.

Nous avons parlé du nombre de personnes qui peuvent participer à un projet, mais si l'on tient compte des activités dérivées suscitées par votre industrie, on constate qu'on a affaire à une énorme industrie des télécommunications. Dans la région du Grand Toronto, il y a six entreprises qui travaillent à la création de réseaux de transmission.

Je viens de passer en revue la liste des professions mobilisées par votre industrie — des artistes, des dessinateurs-animateurs, des musiciens et des acteurs, sans compter les comptables, les experts en cinématique et les spécialistes du marketing dont vous avez également besoin.

Monsieur Iwaniuk et monsieur Carrier, pouvez-vous nous indiquer brièvement de quelle façon vous embauchez vos scénaristes? S'agit-il de personnes qui font déjà partie de votre organisation? Combien de personnes travaillent à la rédaction d'un scénario? Je suis curieux de savoir cela.

M. Richard Iwaniuk: Nos jeux sont très axés sur le scénario, de sorte que, en règle générale, nous disposons d'un scénariste en chef et de 5 à 15 autres scénaristes qui rédigent du contenu.

Nos scénarios comptent de 50 000 à 70 000 lignes et plus de un million de mots.

M. Terence Young: Qu'en est-il des acteurs? On voit bien que certaines des voix sont synthétisées, mais quelques-unes d'entre elles sont des voix humaines.

Embauchez-vous des acteurs? Combien pouvez-vous en embaucher pour un projet?

Je vous demanderais de répondre tous deux à cette question.

M. Martin Carrier: Nous embauchons manifestement beaucoup d'acteurs. Dans le cas de Warner Brothers, les choses sont quelque peu différentes, vu que beaucoup de personnages que nous utilisons possèdent leur propre voix préétablie. Si je travaille sur Bugs Bunny, je ne peux pas toujours...

M. Terence Young: Mel Blanc, n'est-ce pas?

M. Martin Carrier: Tout à fait. En quelque sorte, nous le ressuscitons pour une fin de semaine.

Nous utilisons parfois des pistes préenregistrées lorsque nous savons exactement où se dirige le dialogue. Nous avons recours aux associations regroupant des artistes locaux. À Montréal, par exemple, l'UDA nous fournit des articles locaux dont nous pouvons utiliser le talent.

M. Terence Young: Pour les voix hors champ.

Et vous, monsieur Iwaniuk?

M. Richard Iwaniuk: Là encore, vu la complexité de nos jeux et le nombre de mots qu'ils contiennent, nous avons énormément recours aux doubleurs. Nous venons de terminer la trilogie *Mass Effect*, trois jeux lancés sur une période de sept ans. Le principal doubleur était Mark Meer, qui est né et a grandi à Edmonton.

M. Terence Young: Pourriez-vous nous expliquer comment fonctionne votre communauté en ligne et nous indiquer combien de Canadiens en font partie?

M. Richard Iwaniuk: Vous parlez de la communauté en ligne de BioWare.

La création de cette communauté remonte à 1999. Le nombre de personnes qui en font partie varie selon nos ventes à l'échelle mondiale. Les Nord-Américains sont probablement surreprésentés au sein de cette communauté au regard de nos ventes réelles. Je dirais que de 5 à 10 p. 100 du trafic généré par les membres de la communauté l'est au Canada.

M. Terence Young: Cela représente combien de personnes?

M. Richard Iwaniuk: Notre communauté compte de 3,5 à 5 millions de membres.

M. Terence Young: C'est incroyable.

Je me souviens que, un jour, chez moi, il y a huit ou dix ans, je suis descendu à la salle de jeu. Mon fils a actuellement 25 ans, de sorte que mon anecdote remonte probablement à 10 ans. Il portait un casque d'écoute et jouait avec sept autres garçons en même temps. Je lui ai dit que le souper était prêt, et il m'a répondu: « papa, je suis occupé, tu sais ». Il était en communication avec ces autres garçons. Il ne connaissait rien d'eux, pas même leur lieu de résidence. C'est à ce moment que j'ai commencé à prendre conscience du pouvoir exercé par les communautés de ce genre. Elles ont une énorme influence.

Est-ce que les entreprises que vous représentez font des dons de bienfaisance ou participent à des activités d'organisations philanthropiques

M. Richard Iwaniuk: Tout à fait.

M. Luc Duchaine: Nous participons à deux ou trois programmes. Le principal est celui du Club des petits déjeuners, organisme qui vient en aide aux enfants. Nous avons récemment fait un don de plus de 100 000 \$. Nous avons tenu un grand événement dans notre studio. Nous faisons également des dons à un autre organisme. Notre entreprise est située dans le quartier Mile-End, à Montréal. Nous donnons beaucoup d'argent aux organismes communautaires locaux. Nous avons un comité qui examine toutes sortes de demandes qui nous sont soumises. Nous donnons de 500 à 1 000 \$ à diverses sociétés. Chaque année, nous donnons des milliers de dollars.

• (1650)

M. Richard Iwaniuk: Même chose pour nous. L'entreprise a été fondée par deux médecins, de sorte qu'une bonne partie de nos activités philanthropiques visent les enfants. À Edmonton, il y a l'Hôpital pour enfants Stollery, établissement que nous sommes très chanceux d'avoir et que nous soutenons depuis plus de 10 ans. Nous lui avons versé — par l'entremise de programmes ou de dons directs — plusieurs centaines de milliers de dollars.

M. Martin Carrier: L'une des caractéristiques des entreprises de création de jeux vidéos, c'est qu'elles s'installent souvent dans des quartiers où d'autres sociétés ne veulent pas s'établir.

Les locaux d'Ubisoft sont situés dans le quartier Mile-End, à Montréal. Lorsque je travaillais là, en 1997, l'endroit était désertique. À présent, il s'agit de l'un des quartiers les plus courus à Montréal.

Warner Brothers s'est installée à la Place Dupuis près de la place Émilie-Gamelin, dans l'Est de Montréal, l'un des quartiers les plus rudes de la ville, mais qui reprend assurément de la vigueur. La Grande Bibliothèque du Québec est située tout près. En fait, nous avons été les premiers à faire des dons de jeux vidéos à cet établissement et à l'amener à offrir des jeux à sa clientèle. Comme nous sommes établis dans un quartier à l'avenir prometteur, nous collaborons avec des organisations locales qui aident les jeunes à sortir de la rue. Nous avons embauché plusieurs de ces jeunes, et quelques-uns d'entre eux ont obtenu une promotion et sont passés à notre service de mise à l'essai.

M. Terence Young: Vu les lieux où vous vous établissez, vous contribuez également à la revitalisation des villes. Il s'agit d'un objectif et d'une grande contribution de cette industrie.

Merci beaucoup.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci, monsieur Young.

Merci beaucoup, messieurs.

Comme c'est un sujet qui m'intéresse beaucoup, j'aimerais poser quelques questions. En tant que vice-président du comité, j'ai eu l'accord de nos amis d'en face à ce sujet.

D'abord, vous avez dit que le capteur de mouvements et l'animation impliquaient beaucoup de travail et un grand nombre d'artistes. Vous avez peut-être tous vu l'émission *Tout le monde en parle*, il y a environ deux semaines, où Micheline Lanctôt disait que jouer ce type de rôle était le rêve de sa vie. C'est une comédienne du Québec qui est très expérimentée. C'est certainement pour elle un beau défi sur le plan artistique.

Dans le cas d'un jeu vidéo de ce genre, est-ce que les cas de réussite sont dus aux personnes, à la direction artistique et au design, ou plutôt aux têtes d'affiche et aux effets spéciaux?

M. Luc Duchaine: C'est une combinaison. Ça prend un monde intéressant, un univers captivant et une technologie pour le soutenir. Certains jeux très simples réussissent bien, mais je considère le portrait global. Si le monde est intéressant et que la technologie le soutient, tout ça mis ensemble va donner une recette gagnante. Selon moi, c'est dans ces conditions que le succès va avoir lieu.

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Vous parlez d'un film et suivez le processus inverse. À partir du film *Le Seigneur des anneaux*, vous avez créé un jeu vidéo. Vous faites maintenant le chemin inverse. Vous avez créé dans un jeu un univers si intéressant qu'on en fait un film.

M. Luc Duchaine: C'est de plus en plus le cas, et je pense qu'il en va de même pour mon collègue de BioWare ULC. Je pense à certains de nos jeux et je n'inclus pas ici des jeux comme *Just Dance*, avec lesquels on danse devant la télé. C'est amusant, mais un peu limité. Il y a, par exemple, *Assassin's Creed* ou *Mass Effect*. Les univers sont si riches qu'il y a vraiment lieu de les porter au grand écran.

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Je voulais vous poser une autre question.

Quand je travaillais au Cirque du Soleil, il y avait souvent de la main-d'oeuvre locale qui travaillait aux productions. Il y avait aussi des athlètes qui venaient d'ailleurs pour des performances spéciales. Il y avait toutefois une masse critique d'employés locaux. Par contre, pour ce qui est du design et de la mise en scène, il y a une signature artistique. Cela demande des précédents. Il faut avoir fait cela auparavant.

Essentiellement, la main-d'oeuvre qui arrive de l'étranger oeuvre-t-elle plus particulièrement au design ou à la programmation informatique?

M. Martin Carrier: C'est vraiment pour l'ensemble des métiers. Je peux vous donner un exemple très clair. On avait besoin d'un expert des communautés virtuelles. On a trouvé cette personne en Corée. On l'a donc fait venir de Corée pour qu'elle s'installe à Montréal et nous apporte cette expertise.

Il est important de comprendre que quand on embauche un expert étranger, cela nous permet souvent de l'entourer de dix personnes locales qui vont apprendre de cette personne et absorber ce savoir. L'important n'est donc pas tellement qu'on embauche quelqu'un de l'étranger, mais qu'autour de cette personne, dix autres personnes peuvent travailler.

Le vice-président (M. Pierre Nantel): C'est très intéressant.

En ce qui a trait à la visibilité, vous mentionniez qu'une chanteuse au Québec se pétait les bretelles d'avoir vendu 40 000 disques

M. Luc Duchaine: C'est la nouvelle.

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Honnêtement, si j'étais elle, je le ferais. Vendre 40 000 disques est une réussite de nos jours. Vous savez peut-être d'ailleurs que le nombre de disques vendus pour obtenir un disque d'or au Canada est passé de 50 000 à 40 000, parce que les disques ne se vendent presque plus. Quand on en a vendu 40 000, on obtient un disque d'or.

Aimeriez-vous avoir une sorte de certification pour un tel rayonnement? Aimeriez-vous pouvoir indiquer que vous avez franchi le cap du million? Est-ce une chose que vous considéreriez?

● (1655)

M. Luc Duchaine: Bien évidemment, ça peut être un élément intéressant pour les équipes sur le plan de la reconnaissance de nos jeux ou des accomplissements. Souligner le fait qu'on a atteint un certain nombre de millions ou de centaines de milliers d'exemplaires au Canada serait certainement intéressant pour les gens.

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Bien sûr, vous et les gens qui investissent dans vos compagnies le savent bien. Vous voyez les chiffres de vente obtenus et vos investisseurs se satisfont de cela.

Toutefois, dire qu'on a vendu un disque de platine permet de vanter un disque. Dans les petites industries locales, comme au Québec, cela a été particulièrement fort, comme partout en Amérique du Nord. C'est comme un deuxième lancement. C'est donc intéressant. Une telle chose pourrait-elle vous intéresser?

J'ai une dernière question à vous poser. Elle a trait à la culture numérique générale, dans la mesure où vous avez un produit qui va plus loin que son environnement. Vous avez des attentes et des besoins technologiques. Clairement, vous manquez de main-d'oeuvre spécialisée dans certains domaines.

Croyez-vous qu'on pourrait faire davantage sur le plan du développement culturel, artistique et créatif pour créer une conscience dans le monde du numérique au Canada? Croyez-vous qu'on peut faire mieux à cet égard?

M. Martin Carrier: C'est une très bonne question.

[Traduction]

M. Richard Iwaniuk: Lorsqu'il s'agit de mieux faire connaître l'univers numérique au Canada, notre industrie fait du bon travail auprès de ses membres, mais non pas auprès de l'ensemble de la population. Voilà à quoi tout se résume. Cela nous ramène à vos questions précédentes.

Sommes-nous satisfaits de ce que nous faisons? Tout à fait. Est-ce que nous célébrons nos réussites, nos succès monstres, par exemple la vente de un million d'exemplaires d'un jeu pour plateforme Xbox? Oui. Nous célébrons avec Microsoft et tous nos partenaires. Nous diffusons des communiqués de presse à ce sujet, mais ceux-ci sont essentiellement destinés aux médias spécialisés dans le domaine des jeux vidéos. Ils ne font pas l'objet d'une vaste diffusion.

Une voix: Exact.

M. Richard Iwaniuk: C'est simplement la manière dont les choses ont fonctionné.

Sommes-nous parvenus à faire une percée sur le marché du grand public? Oui, de plus en plus d'articles sont publiés dans le *New York Times*. De plus en plus de critiques de nos jeux sont publiées dans la presse de grande diffusion. Cela contribue à la création de la masse critique dont nous parlions plus tôt. Cette percée est de plus en plus visible.

M. Martin Carrier: Comme je l'ai toujours dit, je saurai que nous aurons réussi...

[Français]

Je saurai que notre industrie aura enfin atteint une certaine maturité et aura acquis une certaine reconnaissance quand, dans le journal du samedi, je pourrai consulter le « cahier Jeux vidéo », comme on peut consulter le cahier « Cinéma » ou le cahier « Arts et spectacles ». On aura alors une véritable reconnaissance.

On a beaucoup de travail à faire et beaucoup de reconnaissance à acquérir. Un festival du jeu vidéo se tenait à Vancouver l'année dernière, soit les Canadian Videogame Awards. On va continuer d'appuyer cela pour favoriser un meilleur rayonnement de notre industrie.

M. Luc Duchaine: Il y a un facteur clé, notamment le fait que la prochaine génération de gens qui vont écrire et qui vont faire de la télé aura grandi avec les jeux vidéo. Par conséquent, ça va devenir davantage un automatisme.

C'est sans méchanceté pour ceux qui font actuellement de la télé, mais ils n'ont pas grandi avec les jeux; ce sont leurs enfants qui grandissent avec les jeux. Ils jettent donc encore sur l'industrie un regard que j'appelle « l'exception ». C'est *cute* une fois par année de faire un reportage sur le jeu vidéo. Ça fait partie de la liste, comme la première tempête de neige, au sujet de laquelle il faut faire un reportage.

Dans un mois se tiendra le Sommet international du jeu de Montréal. Pendant deux jours, on va entendre parler de jeux, mais après le 15 novembre, ça va être fini. On va passer à autre chose.

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci, monsieur Duchaine.

Je vais céder la parole à mon collègue M. Paul Calandra. J'ajoute aussi que — on en a convenu tout à l'heure avec M. Calandra —, si quelqu'un a d'autres questions à poser, il doit se manifester. Car au bout du compte, dès qu'on aura épuisé nos questions, on terminera notre rencontre.

Monsieur Calandra, vous avez la parole.

[Traduction]

M. Paul Calandra: Plutôt que de poser une question, je vais vous demander de faire quelque chose. Un peu plus tôt, vous avez évoqué les problèmes que vous éprouvez au moment d'attirer les personnes qualifiées. Au lieu de nous fournir, à ce moment-ci, des précisions à ce sujet, vous pourriez transmettre ultérieurement un document énonçant quelques-unes des difficultés avec lesquelles vous êtes aux prises et quelques recommandations de mesures à prendre pour y remédier. Nous pourrions examiner cela. Je vous serais reconnaissant de le faire.

J'ai une dernière observation à formuler à l'intention de Warner Brothers. Je ne sais pas si Scooby-Doo est quelque chose de nouveau ou non, mais pour mes filles, il s'agit d'un véritable feuilleton dont elles sont impatientes de connaître la suite. Ainsi, je vous remercie. C'est impressionnant. Cette année, ma fille se déguisera en Daphne.

Une voix: Un excellent choix, si je peux me permettre.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Je vous remercie beaucoup.

M. Cash a une question à poser.

● (1700)

[Traduction]

M. Andrew Cash: Merci.

Vous nous avez présenté un très bon panorama, et nous aimerions vous remercier de cela. Je voudrais savoir dans quelle mesure les compressions effectuées dans le cadre du dernier budget, dans le secteur de la recherche et du développement, ont une incidence sur votre industrie.

M. Richard Iwaniuk: Chez BioWare, surtout au cours de nos premières années, nous avons eu la grande chance de pouvoir compter sur une foule de programmes gouvernementaux, par exemple Premiers emplois en sciences et technologie, le PARI, le Programme de diversification de l'économie de l'Ouest et, à coup sûr, les programmes de crédits d'impôts en matière de RS&DE. Tous ces programmes ont fortement contribué à notre croissance, et nous n'avons pas vraiment eu besoin de faire appel à des investisseurs externes.

Quant à nous, nous formons un studio relativement stable et assez important qui fait partie d'une organisation comptant 9 000 employés. Les programmes continuent d'être très importants pour que nous puissions continuer à stimuler l'innovation au sein de notre organisation. Ce sont les petites équipes de développement qui ont réellement besoin d'un soutien continu. Je présume qu'elles ont probablement été plus directement touchées que nous par ces compressions.

M. Martin Carrier: Si vous le permettez, j'aimerais simplement ajouter que notre industrie connaît une croissance très rapide. Bien sûr, il y a le volet artistique, mais le volet technologique et celui de la diffusion en ligne sont très importants, de sorte que, pour nous, la recherche et le développement ne cessent jamais, et c'est ce qui nous permet de conserver un avantage concurrentiel.

M. Andrew Cash: De fait, le budget comprenait des compressions en matière de recherche et de développement. À votre avis, à la lumière de ce que vous avez dit, à savoir que les petites entreprises dépendent et ont besoin de subventions de R-D et qu'il s'agit d'une industrie en croissance, la décision du gouvernement était-elle judicieuse?

M. Luc Duchaine: Même pour les grands studios comme le nôtre, ces fonds demeurent importants. La recherche et le développement sont cruciaux. Nous sommes le studio phare — le plus grand studio — de l'entreprise. Nous faisons beaucoup de recherche et de développement. Le fait de disposer de moins d'argent pour la recherche et le développement peut nuire à notre capacité d'investir et de conserver notre place au sein des chefs de file mondiaux. Cela est important.

Nous sommes toujours en croissance. Cela vaut pour nous, et cela vaut également pour notre studio de Toronto, qui compte actuellement 300 personnes et prévoit en employer 800 dans deux ou trois ans. Beaucoup de gens iront travailler là-bas. Pour notre studio, c'est la même chose — nous prévoyons poursuivre notre expansion. Nous ne nous limiterons pas à Montréal. La recherche et le développement sont d'une importance critique. Comme je l'ai mentionné durant ma déclaration préliminaire, il faut que nous puissions continuer de bénéficier des crédits d'impôts pour la recherche scientifique et le développement expérimental afin de pouvoir continuer à investir. L'industrie se trouve à un moment décisif de son histoire — selon certaines publications, elle est en régression. C'est ce qu'indiquent certaines statistiques relatives aux ventes, mais grâce aux tablettes, aux téléphones intelligents et à Facebook, la population qui a accès aux jeux vidéos n'a jamais été aussi vaste qu'elle ne l'est aujourd'hui. À l'heure actuelle, quelque 1,8 milliard de personnes dans le monde disposent d'un tel accès aux jeux vidéos, alors qu'environ 200 millions de personnes possèdent une console. Il s'agit d'un marché en plein essor, et nous devons être en mesure de nous adapter. Au sein de notre industrie, les choses évoluent extrêmement rapidement, et la recherche et le développement sont donc essentiels pour nous.

M. Andrew Cash: Oui, et comme il s'agit d'une industrie axée sur l'exportation, vous vendez vos produits partout dans le monde. Pouvez-vous nous dire quelques mots à propos des répercussions sur votre industrie de la valeur élevée du dollar canadien?

M. Luc Duchaine: Je ne ferai pas de commentaire à ce sujet puisque je ne sais pas si cela a une incidence. Ce qui compte pour nous, c'est le coût de la main-d'oeuvre, vu que nous vendons non pas des produits physiques, mais des produits numériques, et qu'ils sont fabriqués un peu partout dans le monde. Je ne saurais donc pas quoi dire à propos des répercussions que cela peut avoir sur nos coûts.

M. Martin Carrier: Cela a des répercussions sur le développement. Nos coûts de main-d'oeuvre sont à la hausse par rapport à ce que nous avions prévu dans nos premiers plans d'affaires, mais dans une certaine mesure, Montréal demeure un milieu concurrentiel et un vaste réservoir de talents. Bien sûr, si la valeur du dollar canadien est à la hausse, cela fait augmenter nos coûts dans notre établissement principal.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci, monsieur Carrier.

Merci, monsieur Cash.

Je cède maintenant la parole à Mme Wai Young.

[Traduction]

Mme Wai Young (Vancouver-Sud, PCC): Merci de vous être présentés ici messieurs. Comme je l'ai dit plus tôt, mon fils est un fervent amateur de jeux vidéos, et je m'y connais donc un tout petit peu en la matière.

J'aimerais poser quelques questions de portée générale. Elles ont peut-être été posées plus tôt, et si c'est la cas, je m'en excuse. Je passerai ensuite à des questions portant plus précisément sur votre vision de ce que sera l'avenir dans cinq ou dix ans, car comme vous l'avez indiqué, les choses évoluent très rapidement.

Tout d'abord, pouvez-vous m'indiquer combien l'industrie compte d'entreprises et d'employés à l'échelle du Canada?

• (1705)

M. Luc Duchaine: L'industrie emploie environ 16 000 personnes.

M. Richard Iwaniuk: Plus ou moins 16 000 employés. Il s'agit du chiffre le plus récent.

Mme Wai Young: De façon approximative, combien d'entreprises oeuvrent dans le secteur?

M. Richard Iwaniuk: Quelque 360 entreprises.

M. Luc Duchaine: Mon dieu, je ne me rappelle plus le nombre.

M. Richard Iwaniuk: Oui, je crois qu'il y en a environ 350.

Mme Wai Young: Excellent. De toute évidence, il s'agit d'un secteur en plein essor.

Vous avez mentionné plus tôt qu'il était très difficile pour vous de trouver de la main-d'oeuvre qualifiée. Est-ce que cela est vrai pour toutes les professions, pour tous les secteurs que vous avez mentionnés, à savoir la rédaction, la création et la programmation?

M. Richard Iwaniuk: Oui, au sein de notre industrie, les choses évoluent très rapidement, et même de plus en plus rapidement. Il y a 10 ans, lorsque nous voulions embaucher une personne, nous publiions une petite annonce indiquant que nous étions à la recherche d'un programmeur ou d'un artiste. À présent, lorsque nous faisons paraître une petite annonce, nous indiquons que nous sommes à la recherche d'un artiste qui connaît un outil, un réseau ou une technologie très spécifique. Nos besoins sont devenus beaucoup plus ciblés. À notre avis, cela fait partie du problème — il est très difficile de trouver des employés chevronnés qui peuvent exercer ces fonctions spécifiques.

M. Luc Duchaine: Si je peux me permettre une petite comparaison, et je suis le roi des comparaisons minables, voici: quand on fabriquait des trucs simples, un ou deux gars pouvaient le faire. Maintenant, nous avons besoin de types spécialisés pour chaque menu détail. C'est pour cette raison que c'est une comparaison minable, parce que, en même temps, plus nos jeux sont spécialisés grâce à des étrangers qui y travaillent, plus nous aurons besoin de quelqu'un qui s'occupera de l'animation faciale, d'un autre qui fera les animaux, d'un autre encore qui fera le cycle de marche, et d'un gars qui s'occupera du comportement au ralenti. Nous sommes devenus hautement spécialisés.

Pour revenir à votre question de faire venir des gens, nous avons beaucoup moins de problèmes à trouver des programmeurs étant donné la façon de faire avec l'AMT. C'est différent. Je sais que c'est une responsabilité mixte fédérale et provinciale, mais au Québec, cela peut prendre jusqu'à quatre semaines pour les programmeurs, par exemple, tandis que, pour d'autres emplois, cela peut prendre beaucoup plus de temps. Dans le reste du Canada, c'est ultra rapide. Le processus accéléré d'obtention de l'AMT nous permet de recruter des gens plus rapidement.

Mme Wai Young: C'est une bonne raison d'envisager d'installer un studio à Vancouver, peut-être.

Cela dit, vous avez décrit votre courbe de distribution normale. Vous semblez avoir une très bonne conception de ce que vous devez faire, vu vos années d'expérience dans ce secteur, n'est-ce pas? En le sachant, n'auriez-vous pas pu prévoir que vous alliez avoir besoin d'une personne dans quatre semaines et, par conséquent, présenter une demande ou faire appel à un chasseur de tête pour trouver quelqu'un, peut-être six mois avant, ou quelque chose du genre?

M. Luc Duchaine: Nous essayons de le faire. Dans notre entreprise, nous développons de 15 à 20 jeux environ, en même temps. Pour certains jeux, ça ira très bien, et pour d'autres, il y aura des difficultés, comme c'est le cas dans tout processus de création. Parfois, vous prévoyez qu'un jeu sera lancé, disons, au trimestre quatre de cette année, mais des changements surviennent, par exemple, la sortie d'un nouveau jeu, ce qui modifie un peu la donne, et vous devez donc changer la portée de votre jeu.

Nous essayons de planifier le plus possible, mais parfois, nous ne le pouvons pas. C'est une industrie concurrentielle. Lorsque votre programmeur en chef part, vous avez besoin d'un gars pour le remplacer immédiatement. Si vous n'avez personne, vous devez trouver quelqu'un ou prendre une personne affectée à un autre projet, mais vous vous retrouverez quand même avec un poste devenu vacant, que vous devrez combler.

M. Richard Iwaniuk: J'ajouterais que, ce qui est différent, entre autres, au sujet de notre industrie, c'est qu'elle est incroyablement dépendante à de nombreux égards. Vous y avez fait allusion. C'est différent de la production cinématographique, où le cheminement est très linéaire. Les choix dans le domaine des jeux ouvrent des horizons qui peuvent attirer les gens. La dépendance est beaucoup plus grande, et si une des personnes dont vous dépendez vous fait faux bond, vous vous retrouvez alors avec des problèmes de ressources et vous devez jouer des coudes pour trouver quelqu'un.

Idéalement, j'aimerais beaucoup dire que, dans quatre semaines, je sais que j'aurai besoin de telle ou telle personne. Nous essayons, mais ce n'est pas quatre semaines. C'est ça le problème. Cela pourrait prendre quatre mois ou six mois, selon le genre de personnes que vous recherchez. Comme vous devez d'abord trouver ces personnes, le processus complet prend du temps.

Mme Wai Young: On dirait également que votre secteur connaît une grande mobilité. Les gens semblent aller et venir ou partir vers différents pays. Peut-être, lorsqu'ils ont fini de travailler sur un jeu, qu'ils prennent une année ou deux de congé ou bien ils s'en vont en Australie ou ailleurs, je n'en ai aucune idée.

Diriez-vous que c'est vrai, qu'il y a beaucoup de mobilité dans votre secteur?

M. Richard Iwaniuk: Oui, et c'est ce qui arrive. En somme, les studios construisent des lieux de destination et ce sont des chefs de file en matière de technologie et d'innovation au sein de l'industrie. C'est pourquoi les gens restent dans votre organisation.

Les gens partent, inévitablement. C'est la réalité. Nous parlons d'un groupe d'âge très jeune et très mobile. C'est beaucoup plus facile pour eux de faire leur valise et de déménager à San Francisco pour travailler chez des concurrents.

• (1710)

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci beaucoup, monsieur Iwaniuk.

Je suis désolé, madame Young, nous n'avons plus de temps.

Je pense que cela a été très, très intéressant...

M. Paul Calandra: Il y a d'autres questions.

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Oh!

M. Paul Calandra: Peut-être que quelqu'un pourrait intervenir. Je sais que c'est leur tour. Ils ont le choix d'avoir un autre tour.

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Voulez-vous faire un autre tour?

Une voix: Oui.

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Très bien, allez-y.

Monsieur Cash.

[Français]

Une voix: Est-ce qu'on commence un autre tour?

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Est-ce nécessaire de commencer un autre tour?

[Traduction]

Voulez-vous un tour complet?

M. Paul Calandra: J'aimerais poser d'autres questions, s'il y a un autre tour.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Je m'excuse, monsieur Cash. La parole est à vous.

[Traduction]

M. Andrew Cash: Juste une précision rapide: monsieur le président, pourquoi la rotation n'est-elle pas respectée?

Je veux dire, le gouvernement vient tout juste de poser une question. Est-ce que ce n'est pas à notre tour maintenant?

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Absolument, c'est à vous.

[Traduction]

M. Andrew Cash: Oh! C'est donc mon tour, après tout. Excellent.

J'ai quelques questions qui découlent de celles posées dans les derniers tours.

Tout d'abord, vous avez un studio magnifique à Toronto, dans ma circonscription. Ubisoft emploie beaucoup de jeunes personnes qui vivent dans la collectivité. Ils ne font pas un long trajet pour se rendre au travail, ce qui est parfait. Nous avons besoin de plus d'entreprises de ce genre à Toronto, c'est sûr. À Toronto, le taux de chômage est bien supérieur à la moyenne nationale; tout ça est donc formidable. C'est une des raisons pour lesquelles je pense que ce secteur est si important.

Je suis quand même curieux à propos de la mobilité, parce que nous avons également beaucoup de gens au pays qui travaillent de contrat en contrat. J'ai l'impression que la question ici est d'empêcher les gens de se déplacer, entre autres. Je me demande s'il y a des moyens d'inciter les travailleurs à rester au sein de vos entreprises.

Je suis simplement curieux de savoir pourquoi ils ont la bougeotte.

M. Luc Duchaine: Il y a beaucoup de raisons.

Nous travaillons beaucoup avec des équipes de base — un producteur, un directeur de la création, un directeur artistique —, et, parfois, nous voulons conserver l'équipe de création. Parfois, elle vient juste de terminer un jeu.

Il y a beaucoup de raisons. Il y a autant de raisons qu'il y a de gens. Pour certains, c'est parce qu'ils veulent créer une nouvelle PI. Ils ont fait deux jeux de la même franchise, et ils veulent faire quelque chose de nouveau. À l'interne, si nous n'avons pas cette ouverture, ils iront vers un autre studio.

Parfois, c'est à cause de la famille. S'ils déménagent à l'extérieur de Montréal, c'est parce qu'ils retournent en Europe, par exemple. Lorsqu'ils arrivent à la mi-trentaine et qu'ils ont une femme — ou un mari, mais notre industrie comprend surtout des hommes —, ils retournent à la maison parce qu'ils veulent que leurs enfants soient près des grand-parents.

Nous essayons de les convaincre. Nous essayons de leur offrir des occasions. Toutefois, à un moment donné, je ne dirais pas qu'il y a une limite, mais disons qu'ils gagnent 60 000 \$ et que nous leur en offrons 75 000. C'est important de ne pas commencer une guerre des enchères et offrir 80 000 \$, 85 000 \$, et ainsi de suite. Comme industrie, c'est important de ne pas provoquer une surenchère.

Il y en a qui obtiendront une somme faramineuse et seront promus rapidement ailleurs. Je ne sais pas si c'est le cas à Edmonton, mais en ce qui nous concerne, nous avons beaucoup de gros studios à Montréal.

Nous essayons de garder les gens, mais ils ont tous leurs raisons pour partir. Certains reviennent. D'autres veulent travailler sur une marque précise. Si vous voulez travailler sur *Mass Effect*, eh bien, vous devez déménager à Edmonton. Si vous voulez travailler sur *Batman*, vous devez travailler chez Warner. Si vous voulez travailler sur *Assassin's Creed*, vous devez venir nous voir chez Ubisoft.

Ça tient à la franchise également.

M. Andrew Cash: Oui.

Est-ce que quelqu'un veut ajouter quelque chose?

M. Martin Carrier: Je pense que la mobilité interne entre les studios est le signe, particulièrement à Montréal, d'un riche écosystème de talents qui peuvent circuler d'un studio à l'autre. Les gens sont vraiment orientés par les projets. Ils veulent travailler à un défi particulier dans un jeu de DC ou dans un jeu de BioWare, et ainsi de suite. Ils se sentent libres de bouger. C'est une bonne chose de pouvoir accéder à cette combinaison de talents.

M. Andrew Cash: Bien, merci.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Monsieur Calandra, vous avez la parole.

[Traduction]

M. Paul Calandra: Monsieur Carrier, vous dites que vous avez ouvert une division des jeux vidéo en 2005. Pourriez-vous me répéter ce que vous avez dit à propos de la croissance de votre industrie ces dernières années?

M. Luc Duchaine: Dans les 10 dernières années au Québec, le taux annuel est de 23,4 p. 100 au chapitre de l'emploi. Pour notre part, nous sommes passés de 0 à 3 000 emplois en 15 ans, au Canada.

• (1715)

M. Paul Calandra: C'est un taux de croissance remarquable vu la hausse du dollar depuis, et vous parvenez tout de même à poursuivre votre croissance. En fait, monsieur Carrier, vous avez lancé une toute nouvelle division dans un contexte où le dollar est élevé.

Selon certaines personnes, la réduction des impôts pour les entreprises — les petites, moyennes, voire les grandes entreprises — est une mauvaise idée, cela élimine les emplois, anéantit la croissance et ne fait rien pour encourager les gens ou les entreprises à prospérer et à investir au Canada. Êtes-vous d'accord avec ce point de vue?

M. Luc Duchaine: Qui veut répondre?

M. Martin Carrier: Je répondrai de façon générale.

M. Paul Calandra: Je veux le savoir, de façon précise. Si je hausse les impôts de votre entreprise de 10 p. 100 ou plus que toute autre administration dans votre entourage, cela aurait-il une incidence sur votre décision de rester ou non au Canada?

M. Andrew Cash: J'invoque le Règlement, monsieur le président.

Tout d'abord, le député demande à nos invités de répondre à une question hypothétique qui n'a rien à voir avec le sujet discuté. C'est faire preuve d'un manque de respect.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Je m'excuse, monsieur Cash.

[Traduction]

C'est une question de débat.

M. Scott Simms: Ils sont arrivés ici la première fois en 1997, alors prenez garde à qui vous faites des compliments.

M. Paul Calandra: Je n'ai aucun problème à exprimer ma satisfaction à un gouvernement qui a aidé une industrie à connaître un tel essor. Je demande si les taux d'imposition ont une incidence sur votre décision d'investir.

M. Martin Carrier: Évidemment, nous examinons tous les aspects de la concurrence. À vrai dire, une des raisons pour lesquelles l'industrie a connu une telle croissance, en particulier au Québec, c'est que nous avons obtenu des allègements fiscaux favorables de la part du gouvernement du Québec. Cela a joué un rôle fondamental dans l'industrie. Comme c'est le cas avec n'importe quelle entreprise, nous recherchons le milieu le plus concurrentiel.

M. Paul Calandra: D'accord.

L'opposition, l'opposition officielle en particulier, s'est montrée extrêmement critique de notre gouvernement, qui favorise le recours à des travailleurs formés à l'étranger pour occuper les postes vacants lorsque des Canadiens ne peuvent pas le faire.

Nos données sur l'immigration révèlent que nous avons élargi les programmes dans ce domaine, parce que nous ne pouvions pas remédier à une partie de cette pénurie. Si nous faisons ce que l'opposition nous a demandé de faire et que nous supprimons complètement le programme, quelles seraient les conséquences sur votre entreprise demain?

M. Andrew Cash: J'invoque le Règlement.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Excusez-moi, monsieur Calandra. Un instant, s'il vous plaît.

J'aimerais demander à nos témoins s'ils se sentent à l'aise de répondre à cette question. S'ils ne le sont pas, ils peuvent sans problème ne pas y répondre.

[Traduction]

M. Paul Calandra: Non, je ne suis pas d'accord. J'ai posé une question aux témoins, et je m'attends à ce qu'ils répondent. C'est une question assez simple. Quelles conséquences aura sur cette industrie l'élimination du programme des travailleurs formés à l'étranger qui consiste à faire venir des travailleurs étrangers au pays?

M. Andrew Cash: J'invoque le Règlement.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Désolé, monsieur Calandra, mais M. Cash invoque le Règlement.

[Traduction]

M. Andrew Cash: Mon ami en face décrit l'opposition de manière erronée, encore une fois. Quoi qu'il en soit, cela ne fait pas partie de l'analyse que nous nous efforçons de faire actuellement.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Je m'excuse mais, comme président, je considère que cela fait partie de l'étude. Par contre, je vais demander à M. Calandra, ici présent, de ne pas chercher à blâmer le parti d'en face devant les invités. Vous pouvez poser toutes les questions que vous voulez, mais pas en disant que « les crétins de l'autre côté pensent ceci ou cela ». C'est tout ce que je vous demande. Posez les mêmes questions, mais sans blâmer l'opposition. Nous en ferons tout autant, d'ailleurs.

Je vous laisse poursuivre, monsieur Calandra, à moins que vous préféreriez entendre la réponse des témoins tout de suite.

[Traduction]

M. Paul Calandra: Si nous faisons ce que l'opposition officielle nous a demandé de faire et que nous éliminions complètement le programme et que vous étiez incapable d'attirer des professionnels formés à l'étranger pour pallier cette pénurie, quelle serait l'incidence sur votre entreprise?

M. Luc Duchaine: D'abord, lorsque vous parlez du programme, je ne suis pas sûr de savoir auquel vous faites allusion.

M. Paul Calandra: Vous n'obtenez pas d'AMT. Vous ne vous tournez pas vers des professionnels formés à l'étranger pour combler les postes que les Canadiens ne peuvent pas combler.

M. Luc Duchaine: Pour nous, comme je l'ai mentionné dans mon introduction, 30 p. 100 de nos employés recrutés l'année dernière

provenaient de l'étranger. C'est ainsi parce que, au Québec, nous avons 1 000 postes à combler pour lesquels nous avons besoin de candidats comptant deux à sept ans d'expérience. Pour nous, c'est important de pouvoir faire venir des gens de l'étranger.

Le Canada s'est établi comme ayant le plus grand nombre de développeurs de jeux vidéo au monde par habitant. Le pays est devenu une destination pour les gens. Dans le monde entier, les gens les plus talentueux veulent travailler ici.

Si un poste vacant de programmeur avec 15 années d'expérience n'est pas comblé dans un secteur essentiel, peu importe d'où provient ce programmeur, cela a une incidence sur notre compétitivité à l'échelle mondiale. C'est un problème pour nous, parce que les gars en Chine auront ce programmeur, et ils seront meilleurs que nous. Nous voulons les meilleurs talents au monde.

• (1720)

M. Paul Calandra: Je vous remercie de votre intervention. Je l'apprécie.

Maintenant, je propose une motion d'ajournement.

[Français]

Le vice-président (M. Pierre Nantel): Merci beaucoup. J'accepte votre motion d'ajournement.

Messieurs Duchaine, Iwaniuk et Carrier, je vous remercie beaucoup de vos témoignages. Je suis désolé de ce dérapage de fin de séance. Vous serez sûrement très heureux de savoir que nous allons recevoir M. Denis Talbot.

À ce sujet, je me croise les doigts car je pense qu'il a lui-même beaucoup contribué à créer un bassin de créateurs.

Merci beaucoup. Au revoir.

La séance est levée.

POSTE  MAIL

Société canadienne des postes / Canada Post Corporation

Port payé

Postage paid

Poste-lettre

Lettermail

**1782711
Ottawa**

*En cas de non-livraison,
retourner cette COUVERTURE SEULEMENT à :
Les Éditions et Services de dépôt
Travaux publics et Services gouvernementaux Canada
Ottawa (Ontario) K1A 0S5*

*If undelivered, return COVER ONLY to:
Publishing and Depository Services
Public Works and Government Services Canada
Ottawa, Ontario K1A 0S5*

Publié en conformité de l'autorité
du Président de la Chambre des communes

PERMISSION DU PRÉSIDENT

Il est permis de reproduire les délibérations de la Chambre et de ses comités, en tout ou en partie, sur n'importe quel support, pourvu que la reproduction soit exacte et qu'elle ne soit pas présentée comme version officielle. Il n'est toutefois pas permis de reproduire, de distribuer ou d'utiliser les délibérations à des fins commerciales visant la réalisation d'un profit financier. Toute reproduction ou utilisation non permise ou non formellement autorisée peut être considérée comme une violation du droit d'auteur aux termes de la *Loi sur le droit d'auteur*. Une autorisation formelle peut être obtenue sur présentation d'une demande écrite au Bureau du Président de la Chambre.

La reproduction conforme à la présente permission ne constitue pas une publication sous l'autorité de la Chambre. Le privilège absolu qui s'applique aux délibérations de la Chambre ne s'étend pas aux reproductions permises. Lorsqu'une reproduction comprend des mémoires présentés à un comité de la Chambre, il peut être nécessaire d'obtenir de leurs auteurs l'autorisation de les reproduire, conformément à la *Loi sur le droit d'auteur*.

La présente permission ne porte pas atteinte aux privilèges, pouvoirs, immunités et droits de la Chambre et de ses comités. Il est entendu que cette permission ne touche pas l'interdiction de contester ou de mettre en cause les délibérations de la Chambre devant les tribunaux ou autrement. La Chambre conserve le droit et le privilège de déclarer l'utilisateur coupable d'outrage au Parlement lorsque la reproduction ou l'utilisation n'est pas conforme à la présente permission.

On peut obtenir des copies supplémentaires en écrivant à : Les Éditions et Services de dépôt
Travaux publics et Services gouvernementaux Canada
Ottawa (Ontario) K1A 0S5
Téléphone : 613-941-5995 ou 1-800-635-7943
Télécopieur : 613-954-5779 ou 1-800-565-7757
publications@tpsgc-pwgsc.gc.ca
<http://publications.gc.ca>

Aussi disponible sur le site Web du Parlement du Canada à l'adresse suivante : <http://www.parl.gc.ca>

Published under the authority of the Speaker of
the House of Commons

SPEAKER'S PERMISSION

Reproduction of the proceedings of the House of Commons and its Committees, in whole or in part and in any medium, is hereby permitted provided that the reproduction is accurate and is not presented as official. This permission does not extend to reproduction, distribution or use for commercial purpose of financial gain. Reproduction or use outside this permission or without authorization may be treated as copyright infringement in accordance with the *Copyright Act*. Authorization may be obtained on written application to the Office of the Speaker of the House of Commons.

Reproduction in accordance with this permission does not constitute publication under the authority of the House of Commons. The absolute privilege that applies to the proceedings of the House of Commons does not extend to these permitted reproductions. Where a reproduction includes briefs to a Committee of the House of Commons, authorization for reproduction may be required from the authors in accordance with the *Copyright Act*.

Nothing in this permission abrogates or derogates from the privileges, powers, immunities and rights of the House of Commons and its Committees. For greater certainty, this permission does not affect the prohibition against impeaching or questioning the proceedings of the House of Commons in courts or otherwise. The House of Commons retains the right and privilege to find users in contempt of Parliament if a reproduction or use is not in accordance with this permission.

Additional copies may be obtained from: Publishing and Depository Services
Public Works and Government Services Canada
Ottawa, Ontario K1A 0S5
Telephone: 613-941-5995 or 1-800-635-7943
Fax: 613-954-5779 or 1-800-565-7757
publications@tpsgc-pwgsc.gc.ca
<http://publications.gc.ca>

Also available on the Parliament of Canada Web Site at the following address: <http://www.parl.gc.ca>