



CHAMBRE DES COMMUNES  
HOUSE OF COMMONS  
CANADA

## Comité permanent du patrimoine canadien

---

CHPC



NUMÉRO 045



1<sup>re</sup> SESSION



41<sup>e</sup> LÉGISLATURE

---

TÉMOIGNAGES

Le jeudi 1<sup>er</sup> novembre 2012

—  
**Président**

L'honorable Rob Moore



## Comité permanent du patrimoine canadien

Le jeudi 1<sup>er</sup> novembre 2012

• (1530)

[Traduction]

**Le président (L'hon. Rob Moore (Fundy Royal, PCC)):** La séance est ouverte.

Bonjour à tous. Nous allons commencer.

Le comité souhaite la bienvenue aux témoins qui sont parmi nous.

Nous accueillons Denis Talbot, producteur et animateur télé de MusiquePlus inc., Avrim Katzman, professeur au Sheridan Institute of Technology and Advanced Learning, et John Mark Seck, président de BlackCherry Digital Media inc.

Par vidéoconférence, de Vancouver, en Colombie-Britannique, nous accueillons Dennis Chenard, directeur des Relations avec l'industrie du Centre for Digital Media, et Lance Davis, directeur financier de Slant Six Games et président du BC Interactive Group.

Nous accueillons aussi par vidéoconférence, de l'autre côté du pays, de Halifax, en Nouvelle-Écosse, Michael Johnston, président et chef de la direction de TeamSpace.

Je sais que la greffière a parlé à la plupart d'entre vous de votre déclaration préliminaire. En raison du nombre de témoins, nous essaierons de nous en tenir à environ sept minutes par témoin. Sans suivre un ordre particulier, nous vous demanderons de présenter vos déclarations préliminaires en suivant l'ordre de la feuille, en commençant par MusiquePlus.

Une fois les déclarations préliminaires terminées, il y aura une période de questions et de réponses jusqu'à la fin de la réunion.

J'avise le comité que je vais devoir partir dans environ 20 minutes et que notre vice-président, M. Nantel, me remplacera sans problème.

Cela étant dit, la parole est à vous, monsieur Talbot.

[Français]

**M. Denis Talbot (producteur et animateur télé, expert des jeux vidéos et nouvelles technologies, MusiquePlus inc.):** Merci beaucoup.

Je vous remercie de me recevoir aujourd'hui. C'est tout un honneur.

Je vais vous parler un peu de moi. Je travaille dans le domaine des communications depuis une trentaine d'années, dont 14 à MusiquePlus où j'y travaille toujours. J'anime l'émission *M. Net*. Au cours de ces 14 années, j'ai eu la chance d'observer la croissance du jeu vidéo dans mon coin de pays, c'est-à-dire à Montréal. J'ai vu s'établir des compagnies comme Ubisoft. À la barre de cette compagnie, il y avait beaucoup de gens très enthousiastes qui étaient prêts à se lancer dans cette nouvelle aventure de ce côté-ci de l'océan.

Ce que j'ai remarqué, surtout, c'était les jeunes qui sortaient de l'école, qui n'avaient pratiquement aucune expérience du marché du travail, qui venaient de finir un cours et qui, du jour au lendemain, se

retrouvaient aux commandes de projets. Dans le temps, on les appelait les projets « Lego » parce qu'ils étaient fondés sur des jeux pour enfants. Or 15 ans plus tard, ces mêmes personnes sont en charge des studios. Je pense notamment à Cédric Orvoine, qui est maintenant à Toronto et qui est en charge du studio d'Ubisoft. Au début, il travaillait aux relations avec la presse.

Le jeu vidéo est un médium malheureusement méconnu par la plupart des gens, peut-être même par certaines personnes qui sont assises autour de cette table. On ne parle pas seulement de gars de 35 ans qui vivent dans leur sous-sol ou leur salon et mangent des grignotines au fromage en jouant à des jeux vidéo. Ce sont des gens qui ont la passion de créer.

J'observe souvent ce phénomène étant donné que je fais aussi des documentaires de tournage sur des jeux vidéo. Le dernier que j'ai fait est *Deus Ex: Human Revolution*, pour la compagnie Eidos Montreal. Pendant quatre ans, j'ai suivi le développement de ce titre. J'ai vu des situations dramatiques où des gens se trouvaient devant une impasse sur le plan technologique, mais réussissaient finalement à la contourner. Tout ça parce que les gens qui étaient là il y a 14 ans occupent maintenant des postes clés. Ils font face à des situations parfois difficiles, mais ils réussissent à contourner ces embûches grâce à leur expérience.

Les gens qui ont beaucoup d'expérience ne sont pas nombreux. Je me suis rendu compte de cela. La même personne qui, il y a trois ans, travaillait à Ubisoft, travaille maintenant à un autre projet chez Eidos. Elle va y travailler pendant trois ans, puis, quand un autre poste va s'ouvrir à BioWare à Vancouver, elle va décider de poser sa candidature. Or le départ de ces personnes laisse des trous béants. Ce sont des postes importants à combler.

Je suis allé à Paris récemment et j'y ai rencontré des gens d'Ubisoft France. Ils m'ont dit qu'ils aimeraient vraiment venir travailler au Canada. Ils avaient l'impression que les choses bougeaient ici, que c'était en quelque sorte la Mecque du développement, le Hollywood du jeu vidéo. Je leur ai dit de venir, mais ils m'ont répondu que le hic était les 16 ou 18 semaines d'attente.

Si j'avais une suggestion à vous faire, mesdames et messieurs, ce serait de réduire un peu ce délai pour permettre à ces cerveaux de s'en venir ici. Oui, le Canada est le Hollywood du jeu vidéo, mais il y a d'autres pays autour. Je pense entre autres à l'Angleterre. L'année dernière au MIGS, soit le Montreal International Games Summit, les représentants de ce pays distribuaient des sacs pour faire la promotion du *gaming* en Angleterre. Leur message était le suivant: « *Come and work with us in England; we have great conditions, great job offers.* »

C'est un milieu méconnu et il faudrait le faire connaître davantage, entre autres aux parents de ces jeunes. Je fais des conférences. J'ai fait une tournée dans 90 écoles dans le cadre d'une conférence intitulée « Vigilance sur le Net ». On y parlait de cyberintimidation et des emplois d'avenir dans le domaine du jeu vidéo. Je me suis rendu compte que les parents étaient complètement dépassés. Ils ont peur des jeux vidéo parce que si le jeune est à sa console, il n'étudie pas. Pour ma part, je leur explique que dans ce domaine, on a besoin d'architectes, d'ingénieurs, de comédiens, de techniciens en informatique et d'une foule d'autres personnes. Il s'agit sensiblement des mêmes emplois que dans le milieu du cinéma. En effet, le cinéma et le jeu vidéo se ressemblent énormément. La différence est que si nous créons un jeu mettant en vedette Lara Croft, nous ne sommes pas obligés de la payer 20 millions de dollars.

C'est un beau domaine que j'aimerais faire connaître davantage. Je ne sais pas si les gouvernements pourraient nous aider à le faire. Pour ma part, je le fais quotidiennement dans le cadre de mon *show*. J'essaie de convaincre les gens — et surtout les plus jeunes — de se diriger dans ce domaine. Une personne qui travaille dans ce milieu va avoir du travail pour le reste de ses jours.

• (1535)

[Traduction]

**Le président:** Merci.

Nous allons passer à Avrim Katzman, du Sheridan College Institute of Technology and Advanced Learning.

**M. Avrim Katzman (professeur, Sheridan College Institute of Technology and Advanced Learning):** Bonjour. Je m'appelle Avrim Katzman et je suis professeur au Collège Sheridan et coordonnateur de nos programmes de conception de jeux vidéo au collège.

Je vais commencer par un bref historique.

Le Collège Sheridan a été fondé en 1967 à la suite de l'adoption, en 1965, d'une loi ontarienne visant à créer une solution de rechange aux universités en matière d'enseignement postsecondaire. Le Collège Sheridan possède des campus dans l'ouest de la région du grand Toronto, à Brampton, à Mississauga et à Oakville.

Depuis l'ouverture de ses portes, une des composantes clés du Collège Sheridan a été son volet sur les arts et la conception graphique. La charte du Collège Sheridan souligne que le rôle des arts et de la conception graphique est un élément central de la mission du collège et insiste sur l'importance de saisir les occasions, de faire preuve de souplesse et d'assurer une intégration avec la croissance économique de la région. Cette vision principale s'appuie sur l'importante reconnaissance que les arts appliqués englobent beaucoup de secteurs interreliés en croissance, y compris l'animation.

Le Collège Sheridan a lancé son programme d'animation en 1968. Puisqu'on a misé sur ce programme tôt dans l'histoire du collège, nous sommes devenus un chef de file international de renom en la matière. Au pays et à l'étranger, le Collège Sheridan et l'animation sont devenus des synonymes. On a inclus l'animation par ordinateur en 1985, et le fait d'avoir reconnu rapidement l'importance des investissements dans la technologie informatique, du point de vue de l'enseignement et des entreprises, a eu un impact majeur sur l'élaboration des programmes en arts.

Beaucoup de diplômés du programme d'animation du Collège Sheridan ont connu par la suite un grand succès dans les domaines de l'animation et des effets spéciaux. Ils ont obtenu la reconnaissance de l'industrie sous la forme de distinctions et de prix, y compris

plusieurs Oscars et de nombreuses nominations. En 2012, Animation Career Review a mis le programme d'animation du Collège Sheridan au premier rang à l'échelle mondiale.

Au cours des 10 à 15 dernières années, nous avons constaté une transition. En effet, un nombre croissant de nos diplômés trouvent un emploi dans l'industrie des jeux vidéo. Ce n'est pas peu dire: bon an mal an de 40 à 60 p. 100 de nos diplômés en animation trouvent un emploi dans une entreprise de jeux vidéo. La reconnaissance de l'importance culturelle des jeux vidéo et des talents requis pour assurer la durabilité dans l'industrie nous a poussés à créer un baccalauréat en arts appliqués en conception de jeux vidéo, qui sera offert à compter de septembre 2013.

En tant que plus importante école d'art au Canada, le Collège Sheridan possède un excellent dossier en matière d'innovation dans le domaine de l'apprentissage appliqué et a tissé de bons liens avec l'industrie. Le Collège Sheridan est résolu à former de solides partenariats avec l'industrie et la collectivité, qui favoriseront la croissance sociale et économique dans la région en offrant des solutions vitales aux problèmes de l'industrie grâce à la recherche appliquée et l'enseignement.

Le Collège Sheridan cherche activement des occasions de partenariat avec les chefs de file de l'industrie en Ontario, au Canada et en Amérique du Nord. La solide gamme de programmes du Collège Sheridan, comme les programmes qui portent sur les médias numériques, les jeux vidéo et l'animation, offre de nombreux débouchés. Les diplômés du Collège Sheridan sont très réputés et convoités. Par exemple, Corus Entertainment, à Toronto, est l'un des plus importants mécènes, employeurs de diplômés et partenaires du Collège Sheridan. La participation active d'employés de tous les niveaux du groupe Corus et de ses filiales a joué un rôle important dans la réussite du Collège Sheridan en tant qu'établissement d'enseignement numéro un dans le domaine de l'animation.

Le groupe Corus a été le premier à appuyer la création du nouveau centre d'animation du Collège Sheridan. L'entreprise a aussi renouvelé son engagement en matière de soutien au mentorat des étudiants, de stages et de communication de renseignements. Le groupe a appuyé bon nombre des initiatives et des demandes que le Collège Sheridan a présentées au Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie du Canada et à la Société de développement de l'industrie des médias de l'Ontario. Le groupe Corus a versé plus de 400 000 \$ à l'appui du Collège Sheridan.

Notre relation avec notre partenaire de l'industrie Walt Disney Animation Studios remonte à la création du programme, en 1968. En 1997, Disney a créé des bourses d'études permanentes pour les étudiants des programmes d'animation du Collège Sheridan, et l'entreprise continue de jouer un rôle actif dans le cadre des comités consultatifs du programme et en appuyant des activités de stage chaque été.

Pixar Animations Studios, une division de Disney, répond aux besoins en matière de logiciels du Collège Sheridan en offrant aux étudiants en animation des licences complètes pour ses logiciels exclusifs. De plus, l'entreprise participe activement au mentorat des étudiants du collège, bon nombre d'entre eux bénéficiant de stages d'été très convoités.

Nous avons une relation de longue date avec DreamWorks Animation. Par le truchement de sa fondation créée en 2001, DreamWorks Animation offre deux bourses d'études annuelles à des étudiants au baccalauréat en arts appliqués des programmes d'animation par ordinateur. Les animateurs de DreamWorks jouent un rôle actif en examinant les portfolios des étudiants et en visitant régulièrement le collège pour encadrer les étudiants. Chaque année, des étudiants font des stages dans les studios de DreamWorks, en Californie.

Le Collège Sheridan a fait des médias numériques une priorité stratégique. Compte tenu de ses antécédents en matière d'enseignement appliqué de renommée internationale dans le domaine des médias numériques et de ses diplômés primés dans le domaine, le collège a prouvé son engagement à l'égard de la recherche et du développement par la création et le soutien du Screen Industries Research and Training Centre, appelé le SIRT.

● (1540)

Créé au début de 2010, le SIRT a pour objectif de favoriser l'innovation axée sur la collaboration avec les industries ontariennes du cinéma, des jeux vidéo et de la télévision. Le SIRT travaille en collaboration avec des partenaires de l'industrie, des établissements d'enseignement et du gouvernement pour réaliser des recherches fondées sur la collaboration et fournir aux professionnels des grand et petit écrans et des jeux vidéo du Canada la formation requise pour donner un avantage concurrentiel au pays. Le SIRT est situé stratégiquement en plein cœur du quartier du cinéma de Toronto, au Pinewood Toronto Studios, le plus important complexe de studios d'enregistrement du Canada. À l'aide d'une technologie à la fine pointe, les chercheurs du SIRT travaillent avec des partenaires de l'industrie de diverses façons qui sont primordiales pour l'amélioration des techniques et des pratiques visant à réduire les délais et les coûts de la production de films, d'émissions de télévision et de jeux vidéo.

En moins de deux ans, le SIRT s'est taillé une place en tant qu'intervenant important dans les secteurs du petit et grand écrans et des jeux vidéo au Canada et a tissé des liens directs entre l'innovation dans la recherche appliquée et les pratiques de production. Pour assurer sa durabilité, le SIRT a besoin du soutien de ses partenaires de l'industrie pour renforcer sa capacité de recherche et améliorer son infrastructure. Parmi ces partenaires, mentionnons la 3D Camera Company, Panavision Canada, Vicon, la Guilde canadienne des réalisateurs, Deluxe, et Side Effects Software, pour ne nommer que ceux-là.

Il y a plusieurs années, quand nous avons créé initialement le programme de notre baccalauréat en arts appliqués en conception de jeux vidéo, Ubisoft Montréal a annoncé qu'elle voulait s'installer dans la région de Toronto. Nous avons vite compris que le fait de compter Ubisoft parmi nos partenaires serait excellent pour notre programme et pour l'industrie dans la région de Toronto. Nous avons communiqué avec Ubisoft, à Montréal, et organisé des réunions là-bas. Trois représentants du Collège Sheridan ont pris l'avion pour Montréal afin d'aller rencontrer des dirigeants au siège social de Ubisoft. Ça a été le début d'une relation qui continue de croître encore aujourd'hui.

Le personnel d'Ubisoft a présenté des exposés et des démonstrations dans des salles pleines à craquer du Collège Sheridan. L'entreprise a participé activement aux comités consultatifs de notre programme et, en septembre dernier, le Collège Sheridan et Ubisoft se sont entendus officiellement pour travailler ensemble afin de définir des projets de recherche conjoints qui favoriseront le perfectionnement de techniques de production virtuelle et de capture

de jeu à Toronto et partout dans le monde. Ce partenariat constitue une occasion unique de collaborer et de créer un centre d'excellence mondial pour la recherche, un programme et une formation dans le domaine de la narration interactive fondée sur des pratiques de production virtuelle.

Ubisoft Toronto travaillera aussi avec le Collège Sheridan pour qu'il puisse continuer d'offrir des programmes à la fine pointe dans le cadre du baccalauréat en arts appliqués en conception de jeux vidéo et du certificat d'études supérieures en création de niveaux de jeux vidéo ainsi que des programmes liés au cinéma, à la télévision et à l'animation qui bénéficieront des pratiques de capture du jeu et de production virtuelle. Cette collaboration aidera à positionner le Canada en tant que chef de file de l'innovation dans le perfectionnement et l'adoption de nouvelles pratiques de production virtuelle qui sont en voie de devenir un élément clé de la narration interactive dans les industries du jeu vidéo, du cinéma et de la télévision.

Au Collège Sheridan, nous aimons penser que notre rôle est de prendre les rêves des jeunes et d'en faire des possibilités de carrière, mais, bien sûr, nous ne sommes qu'un des éléments de l'équation. Nous ne pouvons pas y arriver tout seuls. Nous avons besoin d'une forte participation du gouvernement et de l'industrie si nous voulons réaliser notre mission.

Merci.

● (1545)

**Le président:** Merci, monsieur Katzman.

Nous allons passer à John Mark Seck, président de BlackCherry Digital Media inc. La parole est à vous.

**M. John Mark Seck (président, BlackCherry Digital Media inc.):** BlackCherry a été créée en 2004. Nos bureaux sont situés à Ottawa. Au départ, il s'agissait d'une petite entreprise, nous étions trois employés qui offraient des services dans le domaine des médias interactifs. Dans les premiers temps, on se concentrait sur les services pédagogiques interactifs sur le Web. Notre clientèle était composée principalement d'entreprises de production cinématographique et télévisuelle du Canada et du gouvernement.

Au cours des cinq dernières années, nous avons pris une décision. Puisque nous avons une certaine expérience en production de jeux vidéo, nous avons décidé de nous y consacrer exclusivement. Nous avons réalisé un certain nombre de projets dignes de mention au cours des trois dernières années. L'un d'eux est Path of the Elders, en 2009-2010, qui a été produit en partenariat avec l'Université Carleton et les Cris de Mushkegowuk. Nous avons créé ce jeu éducatif et le site Web Explore Treaty 9.

Nous avons produit le Virtual Safety Village en partenariat avec le Safe Communities Partnership de Sault Ste. Marie. Il s'agit d'une expérience virtuelle en ligne qui permet aux enfants d'apprendre des choses au sujet de la sécurité à la maison et à l'extérieur.

Au cours des deux dernières années, nous avons travaillé sur un autre projet en partenariat avec l'Université Carleton, qui s'appelle First Encounters. Il s'agit d'un jeu et d'un projet éducatif qui cible des thèmes autochtones et qui permet aux jeunes de comprendre ce qu'a dû être l'expérience des premiers Européens qui se sont installés au Canada.

En fait, le gros de notre travail a été de nature éducative et axé sur le jeu.

En 2010, une investisseuse, Dan Yang, a communiqué avec moi. Elle essayait, essentiellement, de concevoir un iPad pour les enfants. Elle avait besoin du contenu pour l'appareil. Elle a demandé à notre entreprise de créer le contenu initial de l'appareil, puis elle m'a demandé de créer une autre entreprise en tant que succursale de notre entreprise et de mettre cette entreprise sur pied. Elle a crû au cours de la dernière année et demie et compte maintenant 40 employés. C'est une belle réussite. Le produit est maintenant en vente chez des détaillants à l'échelle de l'Amérique du Nord. Ça s'appelle VINCI.

Au cours des deux dernières années, notre entreprise s'est vraiment concentrée davantage sur la production de jeux vidéo. Nous comptons maintenant 15 employés. Notre croissance actuelle est assez forte. Nous avons des représentants en Californie. Nous discutons avec Ubisoft, Slimstown et EA de la possibilité de travailler sur des jeux occasionnels. Nous terminons actuellement des travaux pour Beeline, Capcom et Jim Henson.

Au cours des dernières années, nous avons pour ainsi dire fait la transition aux jeux vidéo tout en poursuivant certains de nos travaux dans le domaine des médias interactifs. C'est très certainement dans le domaine des jeux vidéo que nous avons connu notre croissance, et c'est là où nous voyons le plus d'occasions. Nous prévoyons doubler notre effectif au cours de la prochaine année.

**Le président:** Merci, monsieur.

Et maintenant, de la belle ville de Vancouver, en Colombie-Britannique, nous accueillons Dennis Chenard et Lance Davis, du Centre for Digital Media.

Allez-y, messieurs.

**M. Dennis Chenard (directeur, Relations avec l'industrie, Centre for Digital Media):** Bonjour à tous.

Je m'appelle Dennis et je représente le Centre for Digital Media de Vancouver. Il s'agit d'une initiative très intéressante. C'est un site de 19 acres que se partagent l'Université de la Colombie-Britannique, l'Université Simon Fraser, l'Institut des technologies de la Colombie-Britannique et l'Université Emily Carr — quatre des principales universités de Vancouver — et qui est principalement consacré aux médias numériques. Je parle du Centre for Digital Media.

Un de nos principaux services est notre programme d'études de maîtrise en médias numériques, qui date de 2007 et qui est principalement au service de l'industrie du jeu vidéo. Il s'agit d'un programme issu de l'industrie, pour l'industrie. Les chefs de file de l'industrie, en collaboration avec le groupe de travail du premier ministre sur la technologie, ont déterminé que ce secteur affichait une telle croissance qu'il y avait une forte demande pour des dirigeants formés qui comprennent les médias numériques, qui peuvent devenir d'excellents producteurs de contenu et qui peuvent collaborer. Grâce à la création du programme, nous avons réussi à recruter des gens de talent dans le monde entier. Environ 60 p. 100 des étudiants qui s'inscrivent au programme viennent de l'étranger, et environ 90 p. 100 de ces étudiants choisissent de rester à Vancouver s'ils ont l'occasion de le faire.

Au fil des ans, le milieu des jeux vidéo de la région a légèrement changé sa visée. Nous allons donc aborder la question sous l'angle de la concurrence.

Vancouver a accusé une certaine diminution de ses activités avec un certain nombre de grands studios, du moins avec les plus gros, qui y étaient présents jusque-là. Cela étant dit, on a vu naître un certain nombre de petites entreprises dans le domaine des jeux occasionnels et des jeux pour téléphones mobiles. Cependant, nous avons aussi perdu un certain nombre de nos diplômés, qui ont décidé

de saisir des occasions à l'étranger. J'ai cinq étudiants qui sont partis pour Berlin l'année dernière.

Un des domaines qui nous intéressent vraiment, du moins, en Colombie-Britannique, c'est la croissance de l'industrie du jeu vidéo et des mesures de soutien connexes, tant pour les plus grandes sociétés que pour les nouvelles entreprises.

Un autre élément que j'ai constaté dans le cadre d'événements internationaux, c'est que le Canada semble être très bien représenté à l'échelle des provinces, mais pas autant sur le plan national. Cela dit, nous bénéficions de solides liens avec l'industrie. Un de mes collègues du côté de l'industrie, Lance, représente Slant Six Games, l'une des plus importantes compagnies de jeux vidéo en ville. Il est aussi représentant de BCI. Je lui céderai la parole dans une seconde.

La raison pour laquelle je m'intéresse au sujet aujourd'hui, c'est que chaque fois que nous pouvons discuter de ce qui permettrait d'améliorer la stratégie du Canada en matière de médias numériques et d'augmenter les débouchés pour les jeunes diplômés et les gens de talent, j'y suis favorable.

Je vais passer le microphone à Lance, qui vous parlera de l'état de l'industrie en Colombie-Britannique.

● (1550)

**M. Lance Davis (directeur financier, Slant Six Games, président de BC Interactive Group, Centre for Digital Media):** Merci beaucoup, Dennis.

C'est un privilège pour moi d'être parmi vous aujourd'hui et de participer au processus d'entrevue et de rétroaction, alors je vous remercie beaucoup pour cela.

De plus, je suis content de voir que l'industrie de la création de jeux vidéo — et l'industrie des technologies numériques en général, l'industrie du divertissement — est un élément reconnu du patrimoine canadien. Ça fait partie de notre culture, il n'y a aucun doute là-dessus.

Je vais adopter brièvement un point de vue global.

L'année dernière, en 2011, à l'échelle mondiale, l'industrie a généré plus de 55 milliards de dollars de recettes. On parle de ventes de jeux et de matériel et de tous les services en périphérie. C'est du sérieux.

À plus petite échelle, ici, en Colombie-Britannique, nous ne sommes plus le lieu numéro un au pays dans le domaine de la conception de jeux vidéo. Nous nous accrochons maintenant difficilement à la deuxième place. Nos amis, au Québec, nous ont ravi la première place, en grande partie en raison du programme de crédits d'impôt dont ils bénéficient.

Certaines provinces ont réagi en offrant des programmes de crédits d'impôt, ce qui a créé des déséquilibres sur le plan de la concurrence au pays. Malheureusement, on a constaté un exode de personnes extrêmement qualifiées de la Colombie-Britannique vers d'autres endroits pour y trouver des emplois. Par conséquent, chez BC Interactive, en collaboration avec nos amis de DigiBC et grâce au soutien très apprécié de personnes comme Dennis et d'organismes comme le Centre for Digital Media, nous nous efforçons de maintenir notre position, de redevenir premiers de classe et aussi de promouvoir l'industrie à l'échelle mondiale. BC Interactive représente l'industrie du jeu vidéo, ici, en Colombie-Britannique. Nous nous efforçons de nous unifier, puis de répandre la « bonne nouvelle » à notre sujet.

Actuellement, environ 4 000 personnes travaillent dans l'industrie de la conception de jeux vidéo dans la province. Le nombre de travailleurs est malheureusement à la baisse. Comme je l'ai déjà dit, il faut mettre en place des mesures constructives pour freiner le déclin.

D'un point de vue un peu plus constructif, nous croyons qu'il y a beaucoup d'occasions à saisir. J'aime utiliser l'image de la « tempête parfaite ». Actuellement, la Colombie-Britannique a tous les ingrédients nécessaires non seulement pour se régénérer et croître et ainsi redevenir le centre qu'elle a déjà été, mais aussi pour rester un joueur compétitif à l'échelle mondiale. Nous interagissons avec des gens de partout sur la planète. Chez Slant Six Games, nous avons travaillé avec des diffuseurs en Asie, aux États-Unis, en Allemagne et ailleurs, et c'est la nature même de notre industrie. C'est merveilleux que, au Canada, nous puissions fournir nos services à ces personnes.

Si c'est possible, nous aimerions que des mesures constructives soient prises pour éliminer les déséquilibres concurrentiels actuels qui découlent du fait que certaines provinces offrent des crédits d'impôt de 40 p. 100. Nous avons récemment demandé la mise en place d'un crédit d'impôt pour les médias numériques, et nous l'avons obtenue. Malheureusement, il s'élève à 17,5 p. 100, et cela ne nous a pas permis de garder notre main-d'oeuvre et d'arrêter l'hémorragie.

Nous souhaitons ardemment la création d'un crédit d'impôt fédéral pour les médias numériques. Ce serait extrêmement utile, et les provinces seraient peut-être moins tentées de mettre en place des programmes spéciaux, si vous me permettez l'expression. Je le dis sans vouloir vous offenser.

Ce ne sont pas seulement des programmes spéciaux. Le Québec est devenu numéro un en moins de quatre ans, et la contribution de l'industrie au PIB dans cette province est absolument stupéfiante. Grâce à nos 4 000 employés ici, en Colombie-Britannique, notre contribution au PIB de la province dépasse facilement les 500 millions de dollars par année.

J'ai été un peu déçu de voir le rapport Jenkins et de constater l'adoption de certaines de ses recommandations, y compris la diminution du programme de RS et DE. Je comprends que certains des fonds de ce programme seront transférés au PARI, et peut-être aussi un peu dans des programmes de capital-risque, mais vous devez comprendre que les gens que nous représentons ne sont pas admissibles à ces programmes. Il serait peut-être nécessaire que le programme de RS & DE soit un peu plus proactif en ce sens.

Mon collègue, M. Talbot, a mentionné l'allègement de certaines politiques d'immigration, la réduction des délais pour présenter des demandes et faire venir des gens de talent ici et peut-être l'offre d'un congé fiscal pour attirer certaines personnes d'autres pays et d'autres territoires dans notre bon pays. Nous aimerions aussi que l'établissement des priorités en matière de formation et d'enseignement inclue le domaine numérique et la conception de jeux vidéo et ses aspects artistiques et sonores, etc. Bon nombre d'importantes disciplines interviennent dans la création typique d'un jeu vidéo de nos jours.

Au moment d'examiner la réglementation du CRTC, pourquoi ne pas envisager un ensemble plus solide de règles touchant l'accès à large bande? Les jeux sont de plus en plus offerts sur support numérique et en ligne. En fait, c'est la nouvelle génération, alors tout ce qui pourrait accélérer ce changement serait très apprécié.

En ce qui a trait au délai pour obtenir des AMT pour les personnes qui veulent immigrer, si nous pouvions faire quoi que ce soit de constructif pour réduire le délai, ce serait parfait.

Je crois que notre temps est presque écoulé, et c'est pourquoi, encore une fois, je vous remercie de nous avoir permis de participer à tout ça. Nous sommes prêts à répondre à toutes vos questions, et, au-delà de la séance d'aujourd'hui, nous restons à votre entière disposition.

• (1555)

Merci.

**Le vice-président (M. Pierre Nantel (Longueuil—Pierre-Boucher, NPD)):** Merci beaucoup, monsieur Davis.

[Français]

Nous passons maintenant à M. Johnston, de TeamSpace, à Halifax.

Monsieur Johnston, vous avez la parole.

[Traduction]

**M. Michael Johnston (président et chef de la direction, TeamSpace):** Bonjour aux membres du comité et aux autres témoins.

Merci beaucoup de m'avoir invité et de me permettre de participer à la réunion en cette journée très pluvieuse, de Halifax, par vidéoconférence.

Je suis le fondateur et président de TeamSpace. Nous sommes un studio de développement situé ici, à Halifax. TeamSpace compte sur un effectif à temps plein d'environ 80 personnes, dont la plupart vivent ici, en Nouvelle-Écosse. Nous avons quelques employés à Toronto, aux États-Unis et en Angleterre. TeamSpace a environ 12 ans. Affichant une croissance stable, elle a été nommée à cinq reprises l'une des entreprises affichant la croissance la plus rapide des provinces de l'Atlantique.

Natif de la Nouvelle-Écosse, j'ai fondé TeamSpace après avoir obtenu un diplôme à Harvard et avoir fait carrière dans les TI à Boston. Je suis très fier du fait que nous ayons réussi à créer une entreprise de niveau mondial ici, dans les Maritimes.

L'activité principale de TeamSpace est le génie logiciel pour des projets de médias interactifs. Comme beaucoup d'entreprises dans la région et, je le soupçonne, à l'échelle nationale, nous avons construit notre entreprise à la fois en concluant des contrats de services et en mettant au point des jeux originaux assortis de droits de propriété intellectuelle.

Nous travaillons très peu sur de grandes superproductions pour console. Nous ciblons plutôt les autres importants segments de l'industrie du logiciel de divertissement et leur offrons nos services: les sites Web interactifs, les jeux vidéo occasionnels sur le Web, les mondes virtuels multijoueurs en ligne, les jeux sociaux sur des plateformes comme Facebook et les jeux mobiles pour téléphones intelligents et tablettes. Je dirais que cette stratégie, qui consiste à créer de nombreux petits jeux et à réaliser plusieurs petits projets, nous a permis de mieux gérer nos ressources humaines. Cela nous a permis de maintenir en poste un nombre stable et croissant d'employés de talent plutôt que d'avoir à embaucher puis à remercié d'importants contingents pour travailler sur de grands projets.

Dans le cadre de nos activités dans le secteur du logiciel de divertissement, nous cibons principalement les grandes entreprises de médias et les télédistributeurs qui possèdent la propriété intellectuelle et les droits sur des personnages populaires et qui octroient des licences pour leur utilisation. Ces entreprises génèrent une bonne partie des recettes du divertissement en ligne grâce à l'utilisation de modèles d'affaires publicitaires établis. Des marques de renom international comme Nickelodeon, MTV, Sony Pictures, Fox et NBC nous achètent toutes des services de génie logiciel et des jeux. Près de 100 p. 100 de nos clients sont de l'extérieur de la Nouvelle-Écosse, et la plupart sont de l'étranger.

Nos services et produits sont facilement exportables à l'échelle de la planète, ce qui constitue un avantage direct pour notre région. Je dirais que l'industrie du logiciel de divertissement est une composante clé de l'économie d'exportation en mutation du Canada. Pour appuyer mon argument, je vous souligne que TeamSpace a été nommé exportateur néo-écossais de l'année, l'année dernière.

En tant qu'exportateurs, cependant, nous sommes directement touchés par les fluctuations des devises. La hausse de la valeur du dollar canadien a eu un impact négatif direct sur notre rentabilité et notre capacité d'être compétitifs à l'échelle mondiale. Nous avons des gens de talent de classe mondiale au Canada, mais nous avons vu notre avantage historique sur le plan des coûts s'effriter de façon marquée en raison de l'augmentation de la valeur du dollar.

J'ai parlé de nos gens de talent de classe mondiale. Les importants centres de conception de jeux vidéo de Montréal, Vancouver et Toronto ont toujours suscité une attention bien méritée. Mais il ne faut pas oublier les autres régions du pays, comme les régions de l'Atlantique.

Le succès des industries cinématographique et de l'animation dans les provinces de l'Atlantique du Canada au cours des dernières décennies a créé une bonne base de talent dans le domaine des arts et de la conception graphique, de la production sonore et de l'art dramatique. Ces industries, particulièrement l'animation, et un certain nombre de diplômés du Collège Sheridan que je connais directement, ont été confrontés à d'importants défis au cours des dernières années alors qu'ils tentent de maintenir leur dynamisme et de se réinventer dans l'économie mondiale. La croissance de l'industrie de la conception des jeux vidéo a fourni de nouveaux débouchés pour appliquer ces compétences et continuer d'offrir un emploi dans la région à ces employés de talent.

Chez TeamSpace, nous avons rapidement compris que beaucoup de studios ont souvent de la difficulté à trouver des programmeurs de logiciel talentueux. Nous avons tenté de créer un bassin de programmeurs à Halifax qui travaillent dans le cadre de nos projets de jeux et qui réalisent nos projets de service pour de plus grands studios et nos clients des médias. Depuis la création de l'entreprise, cependant, notre plus grand défi a toujours été de trouver suffisamment de programmeurs compétents et de chefs de projet.

Il y a beaucoup d'excellents collègues et d'excellentes universités en Nouvelle-Écosse, et bon nombre d'entre eux rajustent leurs programmes à l'intention des étudiants de deuxième cycle en fonction des compétences nécessaires au sein de cette industrie. Les portes sont ouvertes, mais, selon moi, il n'y a pas suffisamment d'étudiants qui s'inscrivent et pas suffisamment de diplômés qui restent dans la région. Je crois que tout le monde peut en faire plus pour mieux informer les jeunes Canadiens des débouchés dans cette industrie, pour les aider financièrement tandis qu'ils envisagent de s'inscrire dans des programmes postsecondaires en sciences informatiques et en conception de jeux et pour les convaincre de

chercher un emploi dans toutes les régions du Canada, y compris dans les provinces de l'Atlantique. Un bon jeu vidéo pour téléphones mobiles peut être créé avec une équipe relativement petite. Avec les bonnes mesures incitatives, il pourrait y avoir beaucoup plus de studios à succès aux quatre coins du pays.

Notre capacité d'accroître notre personnel a aussi été minée par les défis liés à l'immigration, dont certains ont déjà été mentionnés par d'autres témoins invités. Notre industrie change rapidement. Lorsque nous devons embaucher du personnel qualifié pour réaliser un nouveau contrat ou terminer un jeu en développement, nous avons souvent besoin de personnes en quelques semaines, voire en quelques jours.

• (1600)

Il y a quelques années, nous pouvions faire venir des immigrants pour répondre à la demande, mais, au cours des dernières années, les modifications apportées aux lignes directrices sur les travailleurs étrangers temporaires dans le domaine de la TI ont ralenti le processus d'obtention d'un permis de travail, à un point qui, pour nous, est inadmissible. C'est très malheureux, parce que, souvent, les immigrants que nous accueillons ont une expérience cruciale en tant que chef de projet intermédiaire ou principal et concepteur de jeux vidéo. Il est beaucoup plus difficile de trouver ce genre de travailleurs expérimentés au Canada — la plupart d'entre eux travaillent déjà —, et il faut plusieurs années pour les former à l'interne. Ces travailleurs étrangers ont un effet multiplicateur: l'arrivée d'un nouvel employé parmi les cadres peut être l'occasion d'embaucher une toute nouvelle équipe de jeunes diplômés qui relèveront de lui.

Je regarde en ce moment le chantier naval Irving par la fenêtre, et j'aimerais aussi souligner que les investissements dans l'industrie du logiciel de divertissement peuvent avoir des répercussions positives dans d'autres secteurs, et pas seulement dans le secteur traditionnel des jeux vidéo. Pour notre part, chez TeamSpace, nous avons constaté que nos compétences et notre expérience en programmation, dans les arts et dans la conception de jeux se transfèrent très bien dans d'autres domaines qui misent de plus en plus sur une formation complexe et de la simulation, comme l'aérospatiale, la défense et les soins de santé. Dans un même ordre d'idées, nos investissements en R-D technique dans le domaine des jeux vidéo peuvent générer des bénéfices dans d'autres secteurs.

Les projets de conception de jeux vidéo traditionnels et de simulation interactive bénéficient tous autant des investissements du gouvernement dans les programmes de crédits d'impôt. Notre studio mise beaucoup sur le génie logiciel. Par conséquent, beaucoup de nos projets ont des caractéristiques qui les rendent admissibles au crédit d'impôt fédéral pour la RS et DE, et cela nous a permis d'innover davantage et de rester présents sur le marché numérique mondial.

Comme cela a déjà été dit, jusqu'à présent, les crédits d'impôt qui ciblent plus précisément les médias numériques et les jeux vidéo ont été offerts par les provinces, et il y a d'importantes différences à l'échelle du pays. En raison du cloisonnement provincial actuel, il y a d'importants facteurs qui nous dissuadent d'embaucher des gens d'une autre province ou de nous unir à des partenaires d'ailleurs au Canada, parce que nous pouvons seulement demander des crédits pour les employés de notre province. Une stratégie nationale en matière de crédit d'impôt pour les médias numériques permettrait d'unifier l'industrie et nous inciterait à commencer par chercher des gens de talent au Canada avant de regarder à l'étranger pour trouver des ressources étrangères potentiellement moins chères.

Je vais terminer par une demande qui fait écho à des commentaires formulés plus tôt: je demande à notre gouvernement de continuer à investir dans des programmes qui appuient l'infrastructure des télécommunications canadienne. Les industries des jeux vidéo et des médias numériques se tournent extrêmement rapidement vers des modèles d'utilisation en ligne et sans fil. La demande d'une bande passante filaire et sans fil stable et universelle continuera à croître, et ce, rapidement. Des nouveautés comme les vidéos haute définition sur les téléphones mobiles, la capacité de jouer à des jeux partout et en tout temps et le commerce sans fil sont en voie de devenir la nouvelle norme. Le pays a besoin d'une infrastructure et d'un écosystème numérique qui permettent de répondre à ces demandes si nous voulons garder notre place et répondre aux besoins des consommateurs de demain.

Merci beaucoup. Je suis prêt à répondre à vos questions.

• (1605)

[Français]

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

Nous vous remercions d'être venus nous faire part de votre expérience. Comme le disait M. Talbot au début de la séance, on a tendance à mal connaître cette industrie. Par contre, on en apprend un peu plus à chaque rencontre.

Je vais céder sous peu la parole à mes collègues, mais je tiens à dire que certains enjeux semblent faire l'unanimité chez nos témoins. On parle des problèmes liés à l'immigration de spécialistes dans certains domaines, d'éducation spécialisée afin d'assurer que nos jeunes aient accès à ce milieu et des besoins en matière de subventions pour la recherche et développement.

Monsieur Talbot, vous avez soulevé le fait que cette industrie avait créé un genre de Hollywood du jeu vidéo. Or c'est la masse critique constituée par tous les studios à Hollywood qui a fait son histoire et son côté légendaire.

Je vais maintenant céder la parole à M. Young.

[Traduction]

**M. Terence Young (Oakville, PCC):** Merci, monsieur le président.

Bienvenue à tous. Merci d'être parmi nous physiquement et en ligne, aussi.

J'aimerais commencer par M. Katzman, du Collège Sheridan. Merci d'être là aujourd'hui. En fait, si je ne m'abuse, nous ne nous sommes jamais rencontrés, mais je suis très heureux de vous rencontrer ici.

**M. Avrim Katzman:** Je vous ai vu au collège à différentes occasions.

**M. Terence Young:** Oui, je suis souvent allé au collège, mais nous ne nous sommes jamais rencontrés. J'aimerais bien aller vous rendre visite un de ces jours.

J'aimerais vous poser quelques petites questions.

Premièrement, combien de diplômés le Collège Sheridan a-t-il formés pour l'industrie jusqu'à présent qui sont prêts à se joindre à la partie et à aider l'industrie à croître?

**M. Avrim Katzman:** Jusqu'à présent, depuis plus de 40 ans... Je n'ai pas compté. En animation et en animation par ordinateur, environ 150 étudiants par année obtiennent leur diplôme. Nous prévoyons accepter dans notre programme de baccalauréat en arts appliqués en conception de jeux vidéo 75 étudiants par année pour

commencer. On passera probablement à 100 étudiants par année au bout de deux ans. Par conséquent, puisqu'il s'agit d'un programme de quatre ans, en tout temps, au campus, il y aura plus de 600 étudiants en animation.

Nous faisons de notre mieux.

**M. Terence Young:** Ils doivent être enchantés lorsque vous vous pointez et dites que vous avez ce dont ils ont besoin.

Vous avez mentionné les partenariats, et je sais que le Collège Sheridan fait du très bon travail dans ce domaine. Je suis content de voir que vous avez un partenariat avec Ubisoft, qui affiche une excellente croissance.

Comment vous assurez-vous que vos étudiants diplômés répondent aux besoins actuels de l'industrie? Est-ce le rôle des partenariats? Vos partenaires viennent vous voir pour vous dire: « Voici ce dont on a besoin » et...?

**M. Avrim Katzman:** Oui, ça fait partie du mandat imposé par le ministère: tous les cours offerts dans les collèges communautaires de l'Ontario doivent compter sur un comité consultatif de programmes composé principalement de représentants de l'industrie. Ces personnes relèvent non pas de moi ni du corps professoral, mais directement de notre conseil d'administration, à qui elles fournissent des renseignements sur l'état du programme, le fait qu'il soit à jour et sa pertinence pour elles, qui représentent l'industrie. Cela nous aide à rester vigilants et à nous tenir au courant.

**M. Terence Young:** Le Collège Sheridan appelle-t-il ses étudiants pour faire un suivi et voir s'ils ont trouvé un emploi ou le savez-vous seulement parce qu'ils vous en parlent?

**M. Avrim Katzman:** Non. Il y a un processus officiel. Il y a un processus d'ICP mis en place par le ministère de l'Éducation de l'Ontario qui exige que nous fassions un suivi.

**M. Terence Young:** Il y a un taux de chômage de 8 p. 100 en Ontario, causé principalement par la perte de 50 000 emplois dans le domaine de la fabrication. Nous allons essayer d'en récupérer quelques-uns, mais nous ne les récupérerons pas tous. C'est une industrie qui aide les jeunes en leur offrant de nouveaux débouchés.

Vous avez entendu des gens dire, aujourd'hui, et, dans des séances précédentes, nous avons entendu des représentants d'entreprises nous dire que, pour embaucher un programmeur principal, il faut se tourner vers la Chine, la Corée, le Japon ou un autre pays et il faut le faire venir ici rapidement.

Qu'est-ce que le gouvernement fédéral peut faire pour aider le Collège Sheridan et le Centennial College à former ces gens et à les envoyer sur le terrain pour que ce soient les étudiants canadiens déjà ici qui obtiennent les emplois?

**M. Avrim Katzman:** Je crois que, par définition, les employés qui occupent des postes supérieurs sont des gens qui ont obtenu un diplôme et qui ont au moins plusieurs années d'expérience dans l'industrie.

Ce que nous pouvons faire pour perfectionner ces employés au pays, c'est appuyer l'industrie. Un grand nombre de nos diplômés quittent le pays pour trouver un emploi ailleurs.

• (1610)

**M. Terence Young:** Savez-vous quel pourcentage de diplômés quittent le pays?

**M. Avrim Katzman:** Je ne peux pas vous le dire comme ça.

**M. Terence Young:** Est-ce uniquement parce qu'ils obtiennent de bonnes offres, des offres qu'ils n'ont pas ici?

**M. Avrim Katzman:** Oui, ils reçoivent de meilleures offres. Historiquement, l'industrie de l'animation est plus dynamique aux États-Unis, et il fait plus beau en Californie.

**M. Terence Young:** Cependant, malgré la taille de notre population, je crois que le Canada arrive au troisième rang mondial.

**M. Avrim Katzman:** En ce qui a trait à la conception de jeux vidéo, oui, nous arrivons au troisième rang à l'échelle mondiale.

**M. Terence Young:** Pouvez-vous l'expliquer? Pouvez-vous nous résumer pourquoi c'est ainsi, à part le fait que le Collège Sheridan est au Canada?

**M. Avrim Katzman:** Je ne sais pas. C'est peut-être parce qu'il n'y a pas de hockey cet hiver, alors les gens n'ont rien d'autre à faire que de concevoir des jeux vidéo.

**M. Terence Young:** Peut-être que M. Davis a quelque chose à ajouter.

Merci, monsieur Davis, j'ai trouvé votre exposé très intéressant.

Vous avez mentionné cinq éléments qui étaient sur une liste de façons d'aider l'industrie. J'aimerais que vous nous en parliez plus en détail.

Premièrement, vous avez mentionné un crédit d'impôt fédéral pour les médias numériques. Avez-vous une idée — peut-être que je pourrais vous donner une courte liste d'éléments — de la façon dont cela pourrait fonctionner?

Vous avez dit que vous n'utilisez pas les crédits pour les activités de RS et DE. Vous pourriez peut-être nous dire pourquoi ou ce qu'on pourrait faire pour améliorer la situation et comment nous pourrions établir des règles solides en matière d'accès à large bande? Pouvez-vous nous résumer votre pensée sur ces trois sujets?

**M. Lance Davis:** Merci. Oui, je vais aborder ces questions sans problème.

Permettez-moi de vous corriger. Nous utilisons le financement pour les activités de RS et DE. C'est très utile pour notre industrie. La plupart de nos membres sont bel et bien admissibles, parce qu'il y a beaucoup d'expérimentation et de développement dans le cadre de la conception d'un jeu vidéo.

Le problème avec certains des programmes provinciaux qui fournissent des crédits d'impôt pour les médias numériques, et le nôtre n'y échappe pas, c'est que le crédit provincial de RS et DE est annulé. Vous vous en souvenez peut-être, j'ai mentionné que le crédit d'impôt pour les médias numériques en Colombie-Britannique est de 17,5 p. 100. Il faut soustraire le crédit de 10 p. 100 de la Colombie-Britannique pour les activités de RS et DE, et compte tenu du fait que le bassin de travailleurs qualifiés visé dans chaque cas est différent — et j'y reviendrai dans une minute —, au final, le crédit d'impôt pour les médias numériques, en Colombie-Britannique, se situe tout juste au-dessus de 5,5 p. 100, comme l'a calculé PricewaterhouseCoopers.

Ce qu'il ne faut pas oublier au moment de créer un crédit d'impôt fédéral pour les médias numériques... Nous comprenons qu'il y ait des dispositions sur le cumul avec le crédit pour les activités de RS et DE. C'est normal qu'il y ait une déduction, personne ne veut une double déduction. Cependant, il faut tenir compte du bassin de travailleurs qui fait que nous y sommes admissibles. Par exemple, le crédit d'impôt pour les médias numériques de la Colombie-Britannique exclut les employés-propriétaires de certaines entreprises de jeux vidéo du calcul. À mon humble avis, dans un studio de 5 à 10 personnes — et c'est très fréquent dans le secteur des jeux occasionnels et sociaux de nos jours —, la moitié des employés du

bureau sont propriétaires. En fait, nous donnons des actions dans nos entreprises. Nous sommes très *pari passu* dans nos organisations, et tout le monde est sur un pied d'égalité. Ça fait partie de notre culture. Tout le monde participe.

Les contractuels sont souvent exclus, et c'est très courant dans notre industrie. En raison de la nature des projets dans l'industrie de la conception des jeux vidéo, nous parachutons des gens, si vous voulez, dans divers projets à différents moments, alors nous utilisons souvent des employés contractuels. Vous devez tenir compte de ces choses.

**M. Terence Young:** Pendant le temps qui reste, pouvez-vous nous parler un peu de la façon dont il faut mettre l'accent sur la formation et de ce qu'on devrait faire par rapport à l'accès à large bande.

**M. Lance Davis:** Il est important, dans le système d'éducation, de définir les priorités en matière de formation. Nous le faisons dans les domaines des sciences, de la technologie, de l'ingénierie et des mathématiques, les STEM, mais les disciplines comme l'animation, les effets visuels, la conception de jeux vidéo et la conception sonore offrent de très bons emplois très payants. Par exemple, le salaire moyen ici, en Colombie-Britannique, s'élève à 79 000 \$. Ça représente plus de 180 000 \$ dans le PIB. Je crois que vous comprenez l'importance de ces emplois. Il faudrait vraiment trouver des façons de former ces personnes et favoriser une approche multidisciplinaire qui inclut des compétences générales comme la communication, les affaires et le marketing. J'espère que c'est maintenant un peu plus clair pour vous.

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

[Français]

Je vais maintenant céder la parole à M. Andrew Cash.

**M. Andrew Cash (Davenport, NPD):** Merci, monsieur le vice-président. Je voudrais partager mon temps avec mon collègue, M. Dubé.

Bonjour, monsieur Talbot. Nous sommes enchantés de vous compter parmi nous aujourd'hui. Depuis le début de cette étude, nous avons entendu beaucoup de témoins provenant du monde de la production de jeux vidéo. Vous êtes le premier à venir représenter la perspective des joueurs, les *gamers*, comme on dit dans le milieu.

Pouvez-vous partager avec nous votre expertise sur la situation des jeux vidéo au Canada et la culture des *gamers*? Quelles sont vos prévisions pour l'avenir de cette industrie?

• (1615)

**M. Denis Talbot:** Tout d'abord, M. Davis a raison: le *gamer* typique joue beaucoup.

Je considère également ma mère comme une « gameuse », parce qu'elle joue avec son iPad et joue en ligne. Elle réalise maintenant que ses comptes d'Internet coûtent cher. Ils coûtent très, très cher. Dieu sait qu'elle en passe du temps là-dessus. Tout s'en va dans le nuage.

[Traduction]

Tout est dans le nuage maintenant, le fameux nuage. Pour avoir accès au nuage, il faut un accès à Internet. Cet accès coûte très cher, alors, si on veut continuer à concevoir des jeux qui seront dans le nuage, les consommateurs doivent avoir un accès plus facile à Internet qui ne leur coûte pas trop cher.

[Français]

Les *gamers* jouent beaucoup. Les créateurs de jeux observent les joueurs et se demandent combien d'heures ils jouent en moyenne.

Saviez-vous que le *gamer* moyen a environ 35 ans?

[Traduction]

Ils ont 35 ans. C'est peut-être parce que je joue beaucoup et que je fais augmenter la moyenne.

[Français]

Les gens de 35 ans passent beaucoup de temps là-dessus. Ils consacrent ce temps non seulement à jouer — c'est leur plaisir vidéoludique —, mais également à regarder des films ou à faire des achats en ligne. À la fin du mois, ça coûte très, très cher. En conséquence, il faudrait trouver une façon de régler ou d'uniformiser les prix. Ce serait difficile à faire passer auprès des gens qui nous vendent la bande passante.

De plus, les *gamers* sont toujours à l'affût des plus récentes technologies. Dès qu'un nouveau jeu arrive sur le marché, ils sont intéressés. Je le vis tous les soirs en direct. Depuis 14 ans, je fais des émissions en direct à la télévision. On le voit sur Twitter et sur Facebook. C'est incroyable le nombre d'heures que ces gens passent à jouer, à étudier, à faire une petite partie de jeu ou une petite partie d'autre chose. L'industrie bouge énormément.

Il y a une autre chose dont on n'a pas parlé, ce sont les *kick starters*. Les gens, les indépendants, ont de bonnes idées.

[Traduction]

Ils ont d'excellentes idées. Ils veulent travailler. Ils veulent créer leurs jeux, mais c'est difficile d'avoir accès à du financement parfois. Ils vont donc aux États-Unis, trouvent un ami qui vit là-bas, se joignent à lui, créent une équipe, font

[Français]

un jeu indépendant

[Traduction]

et obtiennent le financement nécessaire.

[Français]

On parle de financement participatif.

Encore une fois, ce sont des pertes de revenus pour le Canada. Il en résulte quand même de bons jeux qu'on reçoit ici par la bande.

En somme, je pense qu'il faut réévaluer la façon dont on conçoit le milieu du jeu vidéo. Il change et est en constante évolution. Cinq ans dans le jeu vidéo, c'est trop long. On parle maintenant de délais de deux ans dans les nouvelles technologies. Quelque chose arrive sur le marché tous les deux ans. Voyez ce qui se passe avec la compagnie Apple. Elle lance des téléphones tous les six mois, de nouveaux gadgets ou de nouveaux produits.

Les *gamers* tentent de suivre cette tendance et tentent d'acheter la nouvelle technologie. Cependant, tout ça s'en va dans le fameux nuage. Or, pour avoir accès au nuage, ça prend de l'argent.

Je pense qu'il faut vraiment s'adapter à cette nouvelle technologie, à cette nouvelle réalité qui n'existait pas il y a 5 ou 10 ans.

**M. Matthew Dubé (Chambly—Borduas, NDP):** Merci monsieur Cash.

Merci aux témoins d'être ici avec nous. Je vais continuer à discuter avec vous, monsieur Talbot.

La génération dont je fais partie a eu la chance d'écouter votre émission pendant une grande partie de son existence. Plusieurs points sont intéressants, alors je vais essayer d'être bref.

Commençons par parler de l'accès à Internet. On entend des gens nous parler de l'importance des jeux sur iPad et des jeux sur iPhone, mais cela nécessite automatiquement Internet pour y avoir accès.

C'est la même chose pour les consoles de jeux. De plus en plus, il faut faire des mises à jour obligatoires pour jouer à des jeux qui viennent d'arriver sur le marché, même si on a le disque.

Je représente un comté qui est à 20 minutes de Montréal. Ce n'est pas un comté rural. C'est une banlieue urbaine, mais il y a quand même des gens qui ont de la difficulté à avoir accès à Internet, parfois en raison du prix.

Pourriez-vous élaborer un peu sur ce que vous avez dit tout à l'heure à ce propos et aussi sur ces questions?

**M. Denis Talbot:** C'est une triste réalité. Quand je suis à mon émission, les gens m'écoutent sur le câble. On m'écoute à partir de Vancouver, du Manitoba et d'un peu partout. Je reçois souvent un commentaire, à savoir que les gens n'ont plus accès aux jeux parce que maintenant, il leur faut automatiquement se connecter à Internet, auquel ils n'ont pas accès. Donc, ils ne peuvent pas jouer avec leurs amis en ligne puisqu'ils n'ont pas accès à Internet.

Donc, ce serait une priorité d'essayer d'élaborer un plan pour développer Internet à la grandeur du pays, sinon ces gens auront un manque plus tard. Il va leur manquer cet aspect parce que tout s'en va sur Internet. C'est fou! Des réfrigérateurs se branchent maintenant sur Internet. C'est vraiment fou.

Il y a aussi un autre aspect. Pourquoi doit-on valider son identité tout le temps lorsqu'on joue sur Internet? Les gens qui conçoivent des jeux connaissent la réponse. Ils se font pirater. Des sommes d'argent incroyables sont perdues car des voleurs sans scrupules vont prendre leurs produits et les distribuer gratuitement. Certains vont même les vendre dans les marchés aux puces. Alors, les compagnies se protègent en offrant un produit qui oblige l'acheteur à s'identifier pour s'assurer qu'il a acheté une copie légale et légitime.

C'est donc un cercle vicieux. La compagnie veut que plus de gens jouent à son jeu, mais si elle donne la possibilité à plus de gens d'y jouer, certains vont en tirer profit et lui faire perdre des revenus. Ces revenus peuvent être fragiles. Quand une petite compagnie de huit personnes lance son premier titre et qu'elle se le fait pirater à 300 000 exemplaires, ça fait mal.

• (1620)

**M. Matthew Dubé:** Donc, c'est important d'avoir une solution équilibrée sur cet aspect.

**M. Denis Talbot:** Si je le peux, j'aimerais revenir sur un point.

Quelque chose revient souvent quand je discute avec les jeunes dans les écoles. Ils sortent de l'école avec une formation et ont une base solide. C'est comme si tu peux apprendre à nager sur Internet. La meilleure façon d'apprendre à nager, c'est de se lancer à l'eau, de goûter l'eau.

Un stage rémunéré où l'étudiant ou l'étudiante sortant de l'école travaillerait pour la compagnie et serait payé pour apprendre pourrait être une piste de solution intéressante pour former plus rapidement ces gens-là. Ils apprendraient à nager dans le merveilleux monde du jeu vidéo.

**M. Matthew Dubé:** Absolument.

**Le vice-président (M. Pierre Nantel):** Merci, monsieur Dubé. Monsieur Talbot, merci beaucoup.

La parole est maintenant à M. Scott Simms.

**M. Scott Simms (Bonavista—Gander—Grand Falls—Windsor, Lib.):** Merci bien, monsieur le président.

[Traduction]

J'aime bien ce que vous dites au sujet de la prolifération d'Internet. Ce n'est pas seulement l'argent qui est un obstacle, mais c'est aussi la géographie. Il y a 200 villes dans ma circonscription, et 36 d'entre elles n'ont aucun accès à Internet. On est tellement en retard sur notre époque, c'est comme des autoroutes et des chemins de fer.

Je veux parler au représentant du Collège Sheridan en premier, et j'ai une question pour nos témoins sur la côte.

J'ai parlé durant une réunion du comité de quelque chose que j'avais lu concernant l'Allemagne, qui utilise maintenant un modèle dans ses collèges techniques. Elle crée des écoles et les subventionne généreusement, pour regrouper les collèges en fonction de certaines industries.

Selon moi, vous allez dans l'autre direction. Vous avez réussi à cibler une industrie précise, ce qui est parfait, et j'ai l'impression que vous vous adaptez à cette nouvelle industrie. Cependant, quant au gouvernement, je crois que vous avez parlé de « participation du gouvernement » à la fin de votre exposé. Dans quelle mesure...?

Et là, quand je dis « gouvernement », je parle du « gouvernement fédéral ». Évidemment, le gouvernement provincial a un rôle à jouer parce que ça relève de sa compétence, mais alors, il y a le problème des cloisonnements dont les autres invités ont parlé.

**M. Avrim Katzman:** Le gouvernement fédéral joue un rôle en fournissant des subventions de soutien à la recherche. La Fondation canadienne pour l'innovation, le Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie et le Conseil de recherches en sciences humaines fournissent tous un soutien pour que nous réalisions des recherches qui font intervenir des étudiants et qui assurent leur formation afin d'en faire ce que les conseils de recherches appellent du personnel hautement qualifié, du PHQ.

**M. Scott Simms:** Désolé de vous interrompre, je n'ai pas beaucoup de temps.

Pour obtenir ce genre de financement, commencez-vous par rencontrer des représentants de l'industrie pour leur demander ce dont ils ont besoin afin que vous soyez admissibles à ces fonds du gouvernement?

**M. Avrim Katzman:** Pour bon nombre de ces subventions, la quasi-totalité des organismes subventionnaires exige la présence d'un partenaire de l'industrie, et ce dernier s'engage à assumer une partie du coût du projet, parfois jusqu'à 50 p. 100.

**M. Scott Simms:** Oui.

**M. Avrim Katzman:** Nous sommes toujours au service du gouvernement et de nos partenaires de l'industrie. Évidemment, nous tentons de trouver les partenaires de l'industrie le mieux adaptés à notre situation.

**M. Scott Simms:** Quand, à la fin de votre exposé, vous avez parlé de « participation du gouvernement », c'est ce à quoi vous faisiez allusion?

• (1625)

**M. Avrim Katzman:** Oui.

**M. Scott Simms:** D'accord. Je voulais le confirmer pour notre analyste.

À partir de maintenant, mes questions s'adressent à M. Johnston et, aussi, sur la côte Ouest, à M. Davis et M. Chenard, à Vancouver.

Les gens de Vancouver, vous avez mentionné que le programme de RS et DE fait l'objet de compressions, et qu'il doit être plus proactif.

En toute franchise, au cours des deux dernières journées, nous avons beaucoup entendu parler d'allègement fiscal et très peu souvent d'investissements directs des gouvernements. J'ai l'impression que c'est là où voulez en venir ou que c'est là où vous voulez rester, je me trompe peut-être, mais votre industrie n'a jamais vraiment bénéficié de beaucoup d'investissements directs gouvernementaux. C'est toujours des crédits d'impôt.

Monsieur Johnston, sur la côte Est, vous avez mentionné les cloisonnements entre les provinces. Il y a deux ordres de gouvernement en cause, et, selon vous, on a besoin d'une stratégie nationale — comment dirais-je — pour assainir la situation des crédits d'impôt afin qu'il n'y ait pas de cloisonnement dans une province précise.

Monsieur Johnston, je vais commencer par vous. Avez-vous des commentaires à ce sujet?

**M. Michael Johnston:** La Nouvelle-Écosse est l'une des provinces qui offrent le meilleur crédit d'impôt pour les médias numériques. Je ne devrais probablement pas le crier sur les toits, mais nous bénéficions des deux crédits d'impôt.

Comme je l'ai mentionné, notre entreprise développe principalement des logiciels. Vous avez raison. C'est un modèle que nous comprenons, en ce qui a trait au programme de RS et DE. C'est quelque chose qui a fonctionné. Nous avons appris comment en tirer profit pour améliorer notre gamme de logiciels novateurs puis les vendre à plus grande échelle dans les marchés internationaux.

Vous avez raison, nous ne comprenons pas encore vraiment très bien la nature des investissements directs du gouvernement dans ce domaine. Bien sûr, nous aimerions savoir de quoi il retourne, mais nous savons ce qui fonctionne et nous savons qu'il pourrait y avoir des réductions, alors, c'est évident, ça nous fait réfléchir.

En ce qui a trait à l'intervention provinciale touchant les médias numériques, je crois qu'un certain nombre d'autres témoins ont parlé du fait d'aller chercher des travailleurs spécialisés dans d'autres régions. À différents moments, nous avons besoin d'acteurs, de chanteurs, d'ingénieurs, de concepteurs graphiques ou de je ne sais qui d'autre, et nous ne les trouvons tout simplement pas dans les Maritimes. La main-d'oeuvre est limitée.

Ces ressources d'ailleurs ne nous permettent pas de demander les crédits d'impôt pour les médias numériques. Par conséquent, si on ne peut pas bénéficier de tout cela — si on ne bénéficie pas d'un allègement, si je peux m'exprimer ainsi, touchant les coûts de cette main-d'oeuvre —, nous sommes poussés à regarder à l'étranger pour trouver les travailleurs dont nous avons besoin, plutôt que de les trouver au Canada, ce qui serait magnifique. Nous aimerions trouver les personnes compétentes dont nous avons besoin pour créer un jeu vidéo à Vancouver, plutôt que de nous tourner vers un autre pays et de voir ces fonds partir pour l'étranger.

**M. Scott Simms:** Merci de vos commentaires.

Puis-je demander au Centre for Digital Media de répondre aussi à cette question?

**M. Dennis Chenard:** De notre point de vue, les étudiants qui s'inscrivent au programme du Centre for Digital Media cherchent aussi des occasions à l'échelle...

Je crois que Lance est mieux placé pour en parler du point de vue du studio. Je lui cède la parole.

**M. Lance Davis:** Premièrement, laissez-moi vous dire que, si nos ressources de Vancouver étaient disponibles pour nos amis d'Halifax, nous serions heureux de répondre à leurs besoins. L'abordabilité de cette main-d'oeuvre fait partie intégrante de la réussite.

C'est intéressant que certaines personnes décrivent les programmes de crédit d'impôt comme du nivellement par le bas et des cadeaux payés avec l'argent des contribuables, mais il y a des preuves irréfutables et substantielles qui montrent que l'évolution de l'industrie au Québec au cours des dernières années, jusqu'à devenir le principal centre de l'industrie au Canada, est directement attribuable au crédit d'impôt.

En Colombie-Britannique, notre centre d'animation a crû en seulement deux ou trois ans et est presque devenu le chef de file international, en grande partie grâce aux crédits d'impôt auxquels nos homologues des industries du cinéma et de l'animation ont eu accès. Il est intéressant de noter qu'il y a une importante différence entre les crédits dont ils bénéficient et ceux auxquels nous avons droit. Je ne sais pas pourquoi on fait une telle différence, alors si vous vous penchez sur cette question à l'avenir, veuillez en tenir compte. L'environnement numérique est très vaste.

[Français]

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

Nous passons maintenant à M. Scott Armstrong.

[Traduction]

**M. Scott Armstrong (Cumberland—Colchester—Musquodoboit Valley, PCC):** Merci, monsieur le président.

Mes premières questions sont pour M. Johnston, à Halifax.

Vous avez parlé de votre expérience professionnelle aux États-Unis et du fait que vous êtes maintenant de retour au Canada. Quels avantages le Canada offrirait-il à votre entreprise comparativement aux États-Unis? Pourquoi n'auriez-vous pas pu créer votre entreprise et l'exploiter là-bas? Quels sont les avantages actuels au Canada?

Les taux d'imposition des sociétés sont plus bas et il y a d'autres avantages...

**M. Michael Johnston:** C'est une bonne question. Les taux d'imposition des sociétés et des particuliers ne sont probablement pas compétitifs. Si on se compare à l'Alberta, qui participe à toutes les conférences sur les médias numériques auxquelles j'ai assisté pour parler de ses excellents programmes, c'est difficile de lui faire concurrence directement, compte tenu de ces mesures incitatives.

Il y a un certain nombre d'avantages intangibles ici. Certainement, dans les régions de l'Atlantique du Canada, je crois savoir que nous bénéficions du plus grand nombre d'universités par habitant en Amérique du Nord. Nous avons une très bonne main-d'oeuvre. Nous bénéficions, pour notre part, d'un généreux — du moins, il l'a été — programme de crédit d'impôt pour la R-D, ce qui nous a certainement aidés à faire preuve d'innovation dans le cadre de nos travaux sur des logiciels novateurs pour des entreprises de médias internationales.

Comme je l'ai dit, nous bénéficions d'excellents établissements d'enseignement, et les gens restent parce qu'ils aiment le mode de vie. Partout où j'ai des acheteurs, les gens croient que le Canada est un endroit intègre et un bon partenaire commercial. Je crois que ça en dit beaucoup. Selon moi, les gens comprennent notre système de réglementation et nos systèmes juridique et fiscal. Ils savent qu'ils peuvent faire de bonnes affaires avec les entreprises canadiennes et qu'ils en auront pour leur argent.

Pour ma part, personnellement, ça a été plus facile une fois de retour au Canada. Je n'ai plus eu à m'occuper des problèmes de visas et du processus d'immigration américain. Je suis revenu un peu avant le 11 septembre. J'ai eu la chance de ne pas avoir à gérer la situation du visa durant cette période sombre.

J'ai été impressionné par la qualité de la main-d'oeuvre ici et des programmes de soutien de tous les ordres de gouvernement en Nouvelle-Écosse. Du côté commercial, il y a un peu de soutien offert dans le cadre des programmes commerciaux de l'APECA et, bien sûr, il y a aussi du soutien de certains programmes commerciaux provinciaux, puis il y a le programme fédéral de R-D.

•(1630)

**M. Scott Armstrong:** Merci.

Monsieur Johnston, nous avons appris durant la dernière réunion qu'on distribue de plus en plus les produits par téléchargement numérique. Croyez-vous que, à l'avenir, le téléchargement numérique sera la principale méthode d'acquisition des produits?

**M. Michael Johnston:** Pour nous, ce l'est dans 99 p. 100 des cas.

Comme je l'ai mentionné dans mon exposé, nous ne créons pas beaucoup de DVD conventionnels et de grandes superproductions pour consoles de jeu.

Tout ce que je fais, tout ce que j'exporte, ce sont des bits et des octets. Les jeux que nous créons sont soit disponibles en ligne dans un navigateur Web, soit optimisés pour la navigation mobile, soit une application mobile à installer sur un iPhone ou un appareil Android. En ce moment, je ne crois pas pouvoir vous parler de quoi que ce soit que nous ayons fait depuis une douzaine d'années auquel les gens n'avaient pas accès quasi exclusivement en ligne ou en téléchargement sur leur téléphone intelligent

**M. Scott Armstrong:** Ça vous permet de créer et d'exploiter votre entreprise dans une région plus rurale. Vous pourriez travailler ailleurs, pas nécessairement à Halifax. Vous pourriez déménager dans une zone plus rurale ou une partie plus rurale du pays, parce que, de la façon dont vous distribuez votre produit, vous ne perdriez aucun avantage, parce que vous n'avez pas à payer de l'essence ou d'autres coûts de transport. Est-ce exact?

**M. Michael Johnston:** Tout à fait. J'ai grandi à une heure au nord d'ici, près de votre coin. Nous avons envisagé de créer des équipes satellites dans des zones plus rurales de la province, en partie parce que certains des programmes de crédits d'impôt néo-écossais sont assortis de mesures incitatives touchant les zones rurales pour encourager les entreprises à sortir des centres urbains, ce qui, selon moi, est une excellente idée. Si nous avons une bonne connexion et une infrastructure stable, on peut être n'importe où.

**M. Scott Armstrong:** Nous avons entendu deux ou trois personnes dire qu'elles essayaient d'embaucher des employés intermédiaires ou des gestionnaires de projet étrangers. Je crois que vous avez dit la même chose.

Est-ce que ça va toujours être ainsi? Ou est-ce que ce groupe de jeunes travailleurs que nous formons actuellement au sein de l'industrie pourra combler ces postes dans cinq, dix ou quinze ans, et nous ne serons plus obligés de faire venir des immigrants pour les combler?

**M. Michael Johnston:** Votre commentaire est juste. On constate effectivement que les nouveaux employés acquièrent de l'expérience et deviennent des ressources intermédiaires et des dirigeants, mais ça a toujours été le cas. Je travaille dans le domaine depuis 12 ans, et nous avons toujours eu ce problème. Nous semblons avoir un besoin vorace de talents dans l'industrie. Dès que nous investissons pour former une ressource intermédiaire, nous avons tendance à agrandir notre entreprise et nous en avons besoin de plus.

Il y a une importante pénurie de personnes d'expérience dans notre région du Canada et, en toute honnêteté, il y a beaucoup d'excellentes entreprises en pleine croissance qui en ont besoin, alors elles s'arrachent leurs services, ce qui ne fait que faire monter les salaires. C'est parfait pour les employés, mais c'est difficile pour les entreprises.

Il faut un bassin plus grand. Ce serait bien de pouvoir afficher un poste et d'obtenir plus d'une ou deux candidatures.

**M. Scott Armstrong:** Est-ce que quelqu'un d'autre a quelque chose à dire sur l'aspect de la formation ou du renforcement de la capacité interne de vos entreprises?

Non? D'accord.

Merci, monsieur le président.

[Français]

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

Avant de céder la parole à M. Dubé, je voudrais d'abord mentionner ce qui suit.

[Traduction]

Les rondes seront maintenant de cinq minutes. C'est un peu moins long, mais tout le monde prendra la parole.

[Français]

**M. Matthew Dubé:** Je demande aux autres témoins de m'excuser, parce que j'ai encore une question à poser à M. Talbot. Je suis intéressé à entendre le point de vue de notre témoin québécois, puisque il y a des gens de la Rive-Sud de Montréal, de mon comté et des comtés avoisinants qui travaillent dans cette industrie.

Vous avez parlé de comédiens, d'ingénieurs, d'architectes et de tous ceux qui sont impliqués dans la conception d'un jeu vidéo. Je pense que les gens ne se rendent pas compte que pour un produit à 99 ¢, comme *Angry Birds*, par exemple, il faut des gens pour faire la conception des personnages, pour décider quelles couleurs on va utiliser, etc.

J'avais posé cette question aux représentants de l'Alliance numérique du Canada basée au Québec. À quel point le fait d'être dans une région comme Montréal, où il y a beaucoup de talents artistiques dans tous les domaines, constitue-t-il un avantage? J'en ai parlé lors de la dernière rencontre. Le magazine *L'actualité* a abordé par exemple la question des gens qui possèdent des baccalauréats en histoire et qui contribuent au jeu *Assassin's Creed*, le jeu canadien qui rapporte probablement le plus d'argent.

J'aimerais donc savoir jusqu'à quel point un environnement où il y a beaucoup d'artistes et de créateurs de contenus serait avantageux pour l'industrie des jeux vidéo.

•(1635)

**M. Denis Talbot:** Il s'agit d'une richesse intarissable. En effet, des artistes côtoient des gens très pragmatiques qui vont travailler avec des zéros et des chiffres. Les artistes sont dans les nuages et ils font

des dessins. Le fait d'arriver à marier cela, à ajouter une voix à un personnage et à le rendre vivant est fantastique.

Au Canada, à Vancouver, à Toronto et au Québec, nous sommes choyés. De nombreux échanges peuvent se faire. Il est important de savoir que les jeunes qui font présentement ce genre de travail sont talentueux. En réponse à la question de M. Armstrong, il faut parfois 5, 10 ou 15 ans avant qu'ils aient assez de maturité pour contrôler des équipes plus jeunes et de passer le flambeau, par exemple.

Le fait de travailler dans un milieu stimulant comme tel est agréable. J'ai assisté à des séances d'enregistrement avec des comédiens qui adoptent carrément le visage du personnage quand ils lisent leurs répliques. C'est très proche de ce qui se fait au cinéma. De plus en plus d'acteurs internationaux viennent à Montréal pour faire des voix hors champ, travailler les voix, etc. Dans *Splinter Cell*, j'ai vu en direct des talents québécois à l'oeuvre. Par exemple, la jeune princesse est interprétée par une québécoise. Bien sûr, c'est important. Par ailleurs, ces comédiens jouent avec beaucoup d'émotion et on intègre cela à un personnage de jeu vidéo animé par des gens qui connaissent cela.

Un jeune est venu me voir un jour avec son personnage de chevalier qui était fantastique. Ce jeune sortait d'une école. Son personnage de chevalier était beau et comportait beaucoup de détails. Je pense qu'on était chez Eidos, qui tenait une journée portes ouvertes. Il a présenté ce personnage en disant qu'il aimerait avoir un emploi. Un des employés d'expérience lui a répondu que son dessin était beau, mais que pour l'intégrer à un jeu, il faudrait tellement de polygrammes qu'il n'y aurait plus de place pour faire fonctionner le jeu.

Il faut arriver à tricher avec la technologie et échanger avec des gens qui étaient là auparavant, échanger avec des gens dans d'autres provinces ou même dans d'autres pays pour arriver à trouver des recettes pour rendre cette animation très véridique, très proche du cinéma et de faire vivre à celui qui joue une expérience d'immersion totale pour qu'il soit dans une espèce de film participatif dont il est le héros.

**M. Matthew Dubé:** Y a-t-il une façon de concilier ces deux réalités? Par exemple, mardi dernier, on a entendu des représentants de la Writers Guild of Canada. Ils expliquaient qu'un scénario de jeu vidéo est trois fois plus gros qu'un scénario de film parce que des personnages sont en périphérie. Il y a aussi les petites voix qu'on entend en arrière-plan quand on se promène dans ce monde numérique.

Faudrait-il adapter la formation à cette nouvelle réalité? Par exemple, beaucoup de gens qui n'étudient pas dans un domaine traditionnellement lié au jeu vidéo y travailleront peut-être de plus en plus, n'est-ce pas?

**M. Denis Talbot:** En fait, les gens qui étudient pour devenir acteurs vont se trouver facilement du travail dans le domaine du jeu vidéo, car l'utilisation de voix et l'interprétation de personnages sont de plus en plus présentes. Les ingénieurs peuvent aussi travailler dans le monde du jeu vidéo.

Quand on reconstruit une partie de l'Italie du 17<sup>e</sup> ou du 18<sup>e</sup> siècle, on ne peut évidemment pas utiliser des photos. Il faut donc consulter des livres et faire appel à des historiens. Il y a quelques années, on aurait trouvé étonnant qu'un historien travaille à un jeu vidéo. Prenons l'exemple du jeu *Assassin's Creed*. On se promène en Italie. On voit les ponts, les structures et on reconnaît les bâtiments. Les gens vont y faire de la reconnaissance et, de façon très habile, vont réussir à rendre une vision artistique et la rendre réaliste, de façon virtuelle, dans un jeu vidéo. On parle de gens qui, normalement, dessineraient des ponts ou des structures véritables. Il y a certainement un beau mariage à faire à cet égard.

● (1640)

**Le vice-président (M. Pierre Nantel):** Merci, monsieur Talbot. Merci, monsieur Dubé.

La parole est à M. Parm Gill.

[Traduction]

**M. Parm Gill (Brampton—Springdale, PCC):** Merci, monsieur le président.

J'ai une question pour M. Johnston, mais les autres témoins peuvent aussi donner leur son de cloche et nous dire ce qu'ils pensent.

Certaines personnes ont fait valoir que la valeur du huard, le manque de main-d'oeuvre talentueuse et le nombre restreint de mesures incitatives à la R-D ont miné l'industrie. Cependant, on constate que l'industrie continue de croître rapidement.

Pouvez-vous dire au comité si vous prévoyez une poursuite de la création d'emplois et de la croissance générale dans l'ensemble de l'industrie?

**M. Michael Johnston:** Oui, mais il convient de signaler qu'il est évident que notre croissance a ralenti au cours des 12 à 18 derniers mois, principalement en raison de la valeur du huard. Il y a deux ou trois ans, quand sa valeur était plus forte, nous avions des outils pour nous aider à obtenir de nouveaux contrats et à être compétitifs. Nous avons conclu d'importants contrats avec Nickelodeon et MTV qui se renouvellent chaque année. Traditionnellement, nous avons été très, très compétitifs comparativement aux équipes à l'étranger au Bélarus, en Inde et en Chine qui veulent obtenir les mêmes projets.

Il y a deux ans, nous avons fait preuve de créativité et avons utilisé des opérations de change à terme pour engager des fonds à des taux favorables et offrir des réductions de taux à nos clients dans le but de signer des contrats à long terme et de les prolonger. En ce moment, nous n'avons plus accès à tous ces outils.

Comme je l'ai mentionné, au cours de plusieurs des 12 dernières années, nous avons été l'entreprise des provinces atlantiques du Canada qui a affiché la croissance la plus rapide. L'année passée, notre croissance a été minime. En fait, notre taux de croissance n'avait jamais été aussi faible. Nous avons beaucoup d'occasions et beaucoup de propositions, nous n'avons plus accès à certains des outils financiers auxquels nous avons accès pour obtenir les contrats.

Alors oui, je constate qu'il y a beaucoup d'occasions, peut-être plus, sur le marché mondial, mais, comme je l'ai dit, il y a moins d'outils permettant de signer les contrats et d'apporter le travail au pays.

**M. Parm Gill:** Quelqu'un veut-il ajouter quelque chose à ce sujet?

**M. Lance Davis:** Oui, si vous me le permettez, j'ai un bref commentaire à formuler.

Vous vous souvenez peut-être des 55 milliards de dollars de recettes annuelles dont j'ai parlé. En passant, on prévoit que les recettes à l'échelle mondiale augmenteront de 8 p. 100 par année au cours des trois prochaines années, ce qui n'est pas rien. Nos collègues de l'Association canadienne du logiciel de divertissement prédisent que l'industrie du logiciel de divertissement affichera une croissance annuelle de 17 p. 100 au cours des prochaines années.

Il y a amplement d'occasions de maintenir la croissance, et nous croyons que c'est ce qui se produira. Cependant, nous avons besoin des bonnes mesures incitatives et d'une législation favorable pour nous aider à obtenir notre part du gâteau ici au Canada.

**M. Parm Gill:** Parfait. Merci.

Ma deuxième question concerne la main-d'oeuvre qualifiée de l'industrie du logiciel de divertissement.

Quels sont les défis auxquels vous êtes confrontés pour recruter et maintenir en poste des programmeurs, des concepteurs de jeux et des artistes? Serait-il avantageux d'avoir un accès plus rapide à des travailleurs étrangers temporaires?

**M. Michael Johnston:** Oui, je suppose. Comme je l'ai mentionné, les travailleurs étrangers temporaires que nous avons tendance à embaucher sont des personnes qui ont des compétences spécialisées — des gens plus chevronnés et expérimentés.

Nous avons un groupe assez diversifié de clients dans un certain nombre de secteurs des médias qui utilisent différentes technologies spécialisées. Par exemple, nous faisons beaucoup de travail lié au vidéo adaptatif. La plupart des vidéos que vous pouvez consulter sur le site Web de MTV sont produits grâce à des technologies que nous avons conçues et construites. Nous travaillons beaucoup sur des technologies mobiles adaptatives et des outils de réalité amplifiée, comme des technologies d'interface et des mécanismes de contrôle de jeux vidéo.

Il s'agit en grande partie de nouvelles technologies. Nous pouvons investir pour réaliser certains de ces travaux ici au Canada. Nous avons des personnes capables de mener le bal, mais souvent, nos clients ont besoin d'aide rapidement. Les occasions se présentent très rapidement, et elles partent tout aussi vite. Le fait de pouvoir trouver à l'échelle internationale les compétences extrêmement spécialisées dont nous avons besoin — il arrive qu'une compétence ne soit disponible qu'à quelques endroits sur la planète — nous aide à saisir des occasions qu'il aurait sinon fallu laisser passer.

Selon moi, il serait essentiel que l'on puisse au moins embaucher de la main-d'oeuvre étrangère, des travailleurs étrangers temporaires. Dans les faits, cette avenue nous est pour ainsi dire interdite. Les occasions se présentent et disparaissent trop rapidement. Habituellement nous avons au plus un mois pour répondre à une DP présentée par un de nos importants clients du milieu des médias, et il faut prévoir deux à trois mois ne serait-ce que pour engager un travailleur étranger pour autre chose que de la consultation.

● (1645)

[Français]

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

La parole est maintenant à M. Andrew Cash.

[Traduction]

**M. Andrew Cash:** Merci.

Dans le cadre des travaux du comité, nous avons abordé trois thèmes généraux. L'un, c'est l'accès à large bande à Internet au pays, qui est déficient. Nous avons aussi parlé de la pénurie de main-d'œuvre dans l'industrie et du fait que les processus sont trop longs et que, par conséquent, on perd des occasions. Enfin, on a parlé de la combinaison gauche-droite qu'a essuyée l'industrie: la valeur élevée du dollar canadien et la réduction de l'accessibilité à des fonds de RS et DE.

Mon collègue de l'autre côté a aussi fait allusion au fait que nous avons perdu un certain nombre d'emplois dans le domaine manufacturier. Cependant, le nombre qu'il a avancé est bien en deçà de la réalité. Nous croyons savoir que c'est de 300 000 à 500 000 emplois qui ont été perdus dans le secteur manufacturier.

Nous devons appuyer une industrie comme celle-ci qui crée des emplois, qui affiche une croissance. C'est pourquoi vos témoignages sont très importants. Il s'agit d'une industrie polyvalente et complexe. J'aimerais savoir s'il y a des points de vue dont on n'a pas encore entendu parler dans le cadre de nos travaux et qu'il faut porter à notre attention. Je suis simplement curieux.

Les témoignages des témoins ont tous été très utiles. Croyez-vous que nous devrions rencontrer d'autres groupes, des particuliers ou des intervenants qui n'ont pas encore eu l'occasion de se faire entendre? J'adresse la question à tout le monde.

**M. Dennis Chenard:** J'ai peut-être une réponse.

Ici, à Vancouver, lorsqu'on a créé le Centre for Digital Media et le programme de maîtrise, nous pensions initialement que c'étaient les studios majeurs traditionnels de l'industrie des jeux vidéo qui allaient embaucher nos étudiants talentueux et qui allaient bénéficier de nos travaux de R-D, qui constitue une autre partie de nos activités.

Nous avons aussi constaté qu'il y a une forte culture entrepreneuriale à Vancouver. Les étudiants créent beaucoup d'entreprises, et il y a des initiatives en partenariat avec certains des employés récemment mis à pied en ville, qui ont débouché sur la création d'entreprises. Toutes les mesures incitatives qui reconnaissent que ces petites équipes comptant de une à cinq personnes peuvent produire le prochain Flickr, Club Penguin ou la prochaine suite HOOPS... Les petites équipes ont souvent connu beaucoup de succès. Tout commence ainsi. C'est aussi le cas dans notre industrie. Au départ, la compagnie EA Canada de Don Matrick était une petite compagnie indépendante. Il y a une culture entrepreneuriale dynamique.

Je crois que tous les programmes que nous pouvons mettre en place qui aident au niveau des studios, les plus grands studios... On le constate ici, à Vancouver, certains des plus grands studios ont quitté la ville. Nous avons une bonne relation avec Ubisoft à Vancouver, mais l'entreprise a déménagé son studio de Vancouver pour s'installer en Ontario. Rockstar a fait des affaires à Vancouver pendant un certain nombre d'années, mais l'entreprise s'est tournée vers l'Ontario. Slant Six est un des grands studios qui a réduit ses activités récemment aussi.

Les petites et moyennes entreprises n'ont pas encore permis de combler le manque à gagner, mais il y a beaucoup d'occasions ici, et, je crois, à l'échelle du pays. Beaucoup de studios ont travaillé à contrat, ont travaillé sur de la propriété intellectuelle préexistante, c'est-à-dire du contenu sous licence, mais je crois que nous pouvons inciter les petites entreprises à miser sur leurs propres créations, de la propriété intellectuelle originale qui appartiendra à des Canadiens et qui sera contrôlée par des Canadiens. Ce sera bénéfique pour l'économie.

Merci.

[Français]

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

Je pense que M. Talbot voulait ajouter quelque chose à ce sujet.

**M. Denis Talbot:** J'ai une suggestion à faire pour une future réunion de votre comité. Je crois qu'il serait intéressant que vous invitiez à témoigner des gens qui oeuvrent du côté du jeu indépendant. Il serait bon d'avoir leur point de vue et de connaître leurs sentiments par rapport à l'industrie en général, d'entendre leur histoire et de savoir un peu plus où ça s'en va.

Comme le disait M. Chenard, c'est une tendance qui est appelée à se développer davantage.

**Le vice-président (M. Pierre Nantel):** Vous disposez encore de 30 secondes.

[Traduction]

**M. Michael Johnston:** Est-ce que je peux, de Halifax, répondre moi aussi?

•(1650)

**Le vice-président (M. Pierre Nantel):** Oui, allez-y.

**M. Michael Johnston:** J'ai deux brèves remarques.

Il faudrait peut-être se pencher sur les entreprises qui fournissent de l'infrastructure dans le nuage. Comme M. Armstrong l'a mentionné, une bonne partie de la distribution de la technologie se fait dans le nuage, par téléchargement. Nous avons rencontré un certain nombre de clients potentiels qui voulaient utiliser l'infrastructure en nuage et ont laissé tomber leur projet, surtout au Canada. En effet, la plupart des principaux environnements d'hébergement dans le nuage sont aux États-Unis, et les Canadiens hésitent à s'exposer aux dispositions de la Patriot Act aux États-Unis, qui exigent la divulgation de renseignements personnels et privés. Il pourrait être intéressant de compter sur une meilleure infrastructure au Canada pour nous permettre d'importants projets dans le nuage au pays.

Une autre chose que j'ai mentionnée rapidement dans mon exposé, c'est qu'il faudrait peut-être envisager les jeux vidéo non seulement du point de vue du divertissement, mais d'un point de vue plus sérieux. Je crois que nous connaissons tous le fait qu'il y a des jeux sérieux, comme je l'ai mentionné, dans des domaines comme l'aérospatiale et la défense, les soins de santé et la simulation dans le domaine manufacturier. Souvent, nous perdons des emplois dans le domaine manufacturier en raison des processus automatisés, et le fait de compter sur des simulations et des formateurs serait une façon de tirer profit d'une partie de l'expertise que possèdent certaines des personnes qui ont peut-être perdu leur emploi traditionnel.

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

[Français]

La parole est à M. Scott Armstrong.

[Traduction]

**M. Scott Armstrong:** Encore merci, monsieur le président.

Je vais poser des questions à tout le monde.

Monsieur Katzman, du Collège Sheridan, augmentez-vous le nombre de places dans les programmes que vous offrez ou acceptez-vous tout simplement ceux qui présentent des demandes? Comment choisissez-vous vos étudiants?

**M. Avrim Katzman:** Nous recevons beaucoup plus de demandes qu'il n'y a de places. Notre ratio demandes-inscriptions est probablement de l'ordre de sept pour un, mais nous sommes continuellement en expansion. Cette année, nous acceptons 25 étudiants de plus en animation. Notre baccalauréat en arts appliqués en conception de jeux est un tout nouveau diplôme, dans le cadre duquel on acceptera, pour commencer, 75 étudiants par année et on passera à 100 étudiants au cours des deux prochaines années. Chaque année, nous acceptons de plus en plus d'étudiants.

**M. Scott Armstrong:** Vous avez donc créé tout un programme lié à l'industrie afin répondre aux besoins en matière de ressources humaines dans le secteur?

**M. Avrim Katzman:** Absolument. C'est un baccalauréat. Il y a aussi un autre diplôme d'études supérieures.

**M. Scott Armstrong:** On constate que, au Collège Sheridan, vous essayez de combler un créneau avant les autres. L'éducation, c'est une entreprise comme les autres, d'une certaine façon. Y a-t-il d'autres établissements à l'échelle du pays qui essaient aussi d'ajouter des places et des programmes à l'appui de l'industrie?

**M. Avrim Katzman:** Je crois qu'à peu près tous les collèges communautaires de l'Ontario s'intéressent à la question et offrent un genre de programme. Certaines universités commencent aussi à fournir une certaine formation dans le domaine. Je sais que l'Université Brock envisage aussi d'offrir un diplôme en conception de jeux.

**M. Scott Armstrong:** Quel genre de soutien offrez-vous aux étudiants diplômés pour qu'ils trouvent un emploi? Le Collège Sheridan prend-il ce rôle très au sérieux?

**M. Avrim Katzman:** Une des principales caractéristiques de notre programme, c'est que, chaque année, nous organisons un événement pour présenter nos étudiants talentueux, auquel participent des employeurs du monde entier. C'est à cette occasion que des entreprises comme Pixar, Disney, Ubisoft et Rockstar viennent à Toronto. Elles embauchent des étudiants sur place, alors c'est quasiment un salon de l'emploi que nous tenons annuellement. Nous faisons venir des représentants des entreprises qui offrent du mentorat aux étudiants. Ils ont ainsi l'occasion de rencontrer des jeunes talentueux, et ils les embauchent souvent au beau milieu de leurs études, ce qui est un peu un irritant, mais, d'une certaine façon, c'est aussi gratifiant.

**M. Scott Armstrong:** C'est un peu comme s'ils étaient des diplômés précoces, mais dans le bon sens.

**M. Avrim Katzman:** Oui, dans le bon sens du terme.

**M. Scott Armstrong:** Monsieur Seck, vous avez parlé d'une entreprise qui est venue vous chercher et vous a demandé de participer à un projet pour concevoir un iPod pour les enfants, en raison de votre expérience dans la création de produits pour les plus jeunes. Qu'est-ce que votre entreprise offrait, qui a mené à ce partenariat novateur? Êtes-vous l'une des rares entreprises au Canada qui ciblent directement les jeunes pour ce type de travail, ou avez-vous tout simplement été chanceux que cette personne se tourne vers vous?

**M. John Mark Seck:** C'est un peu les deux. Nous avions la spécialisation qu'elle cherchait. Nous avons toujours mis l'accent sur les logiciels interactifs pour les jeunes, alors je crois que nous étions faits l'un pour l'autre à ce moment-là et que c'était un bon choix pour elle. Et ça s'est révélé un bon choix, parce que son entreprise connaît actuellement pas mal de succès avec la distribution initiale de son produit.

**M. Scott Armstrong:** Cela mène à ma prochaine question. C'est peut-être plus une recommandation.

Faut-il vous aider à promouvoir ce que fait l'industrie? Le gouvernement pourrait-il vous aider à promouvoir ce que vous faites et qui pourrait aider d'autres entreprises à se réunir et à créer des produits? Je parle non pas directement de la commercialisation de vos produits, je crois que vous faites un très bon travail sur ce plan, mais plutôt de la promotion de vos services. Le gouvernement pourrait-il aider votre industrie à promouvoir ses services, non seulement au pays, mais à l'étranger? Je pose la question à tous les témoins.

Vous pouvez répondre en premier, monsieur Seck.

• (1655)

**M. John Mark Seck:** Évidemment, un soutien supplémentaire du gouvernement touchant la promotion des services serait parfait, tout simplement parce que cela élargirait notre clientèle, et nous aurions moins de ressources à y consacrer pour faire le travail. Notre entreprise, en particulier, est en phase de transition vers un modèle axé sur les produits. Je crois que nous allons continuer à offrir activement des services dans le cadre de nos activités, mais, sur une longue période, cela s'est révélé une façon difficile d'assurer la durabilité.

**M. Scott Armstrong:** Quelqu'un a-t-il quelque chose à ajouter au sujet de la promotion des services auprès d'autres entreprises? Le gouvernement a-t-il un rôle à jouer dans ce domaine?

**M. Michael Johnston:** Pour ma part, à Halifax, je vous dis assurément oui, monsieur Armstrong. Mon entreprise est en grande partie exportatrice. Plus on m'aide à faire entrer de l'argent étranger dans la région, mieux ce sera pour le Canada. J'aimerais aussi faire valoir que ces efforts seraient doublement bénéfiques, parce qu'ils nous aideraient dans le cadre de nos activités de recrutement. Plus les gens sauront le bon travail que nous faisons ici, plus de personnes seront attirées. Pas seulement des gens qui veulent dépenser de l'argent, mais aussi des gens qui cherchent de bons emplois.

[Français]

**Le vice-président (M. Pierre Nantel):** Merci, monsieur Johnston. Merci, monsieur Armstrong.

La parole est à M. Scott Simms.

[Traduction]

**M. Scott Simms:** Merci.

Monsieur Johnston — et je demanderai aussi aux autres leurs réactions —, interagissez-vous avec EDC, Exportation et développement Canada?

**M. Michael Johnston:** Oui, pas beaucoup, je dois dire. Nous discutons actuellement avec EDC, au sujet d'une possible assurance-comptes clients. Nous connaissons deux ou trois de ses programmes. Cependant, ce n'est pas une organisation avec laquelle nous avons beaucoup travaillé depuis la création de notre entreprise.

**M. Scott Simms:** Et vous, sur la côte Ouest, êtes-vous d'accord?

**M. Lance Davis:** Absolument. Je dirais la même chose que M. Johnston. Chez Slant Six, nous travaillons en collaboration avec EDC et nous avons bénéficié d'une bonne collaboration de leur part au cours des deux dernières années. Je trouve que c'est une organisation extrêmement proactive. En fait, elle a mis de côté des fonds précis pour les concepteurs de jeux vidéo asiatiques. Vous devez comprendre qu'ils sont très présents là-bas, Nintendo et Capcom étant les principaux joueurs. EDC peut vraiment faciliter leurs investissements dans nos projets de jeux vidéo. Le MAECI a aussi participé. Nous restons en communication avec lui. Nous tenons des pourparlers très confidentiels avec des personnes de la Russie actuellement. Nous apprécions le fait que le MAECI peut participer au programme.

**M. Scott Simms:** Je vais poser certaines questions que j'ai posées à des témoins de la première réunion.

En tant que Comité permanent du patrimoine canadien, une bonne partie des questions qui nous intéressent sont liées à des outils comme le Fonds des médias du Canada, que beaucoup de personnes utilisent, que beaucoup de clients utilisent, pour la production de films, d'émissions de télévision, et ainsi de suite, et, dans une moindre mesure, votre industrie aussi.

Lorsqu'il est question du patrimoine canadien, il s'agit d'un mécanisme qui exige surtout des investissements initiaux de l'industrie, y compris de la SRC, de tous les ministères et même des musées. Tout cela doit être fait avant même que vous tentiez d'assurer la croissance de votre industrie. On apprend que la majeure partie des avantages se présentent après coup. En d'autres mots, vous devez commencer par investir, puis, vous bénéficiez des avantages fédéraux comme les crédits d'impôt pour la RS et DE et ainsi de suite.

Le gouvernement fédéral pourrait-il jouer un rôle plus important au départ, c'est-à-dire investir en début de projet?

Je vais encore adopter ma stratégie transcôtière. Je suis de la côte est, mais je pose la question à la côte ouest cette fois-ci.

**M. Lance Davis:** Je suis convaincu que le gouvernement pourrait être proactif. Par exemple, s'il mettait en place un programme fiscal fédéral pour les médias numériques — et, encore une fois, je vais mentionner nos bons amis d'EDC, qui travaillent en collaboration avec notre banque, la Banque Royale —, même si ces crédits sont peut-être voués à disparaître à l'avenir, peut-être en raison de la fin de l'exercice, grâce au programme de garantie d'EDC, nous pouvons avoir accès à une partie de ces fonds aujourd'hui. C'est un programme très proactif. Quelque chose du genre serait très positif.

**M. Scott Simms:** Avez-vous quelque chose à ajouter, monsieur Johnston?

**M. Michael Johnston:** Je vais me faire l'écho de ce qui vient d'être dit. C'est exactement ce que je voulais dire aussi. Les banques de notre coin de pays connaissent bien les programmes de R-D et le crédit d'impôt pour la RS et DE. Elles les connaissent suffisamment bien pour ne pas hésiter à offrir du financement pour certains de ces projets si les bons partenariats avec le gouvernement ont été créés.

Le crédit d'impôt pour les médias numériques est relativement nouveau. C'est un programme administré uniquement par les provinces, et les banques ne le comprennent pas bien. Par conséquent, même s'il pourrait être bénéfique, il ne permet pas d'obtenir un financement initial. Pour obtenir un tel financement, il faut se tourner vers d'autres sources de financement ou le financer nous-mêmes, en espérant pouvoir récupérer une partie des fonds plus tard, 18 mois après la fin de notre exercice. Il y aurait certainement plus d'occasions de financer des projets tôt dans leur cycle de vie si on bénéficiait de quelque chose d'un peu plus transparent et appliqué de façon un peu plus universelle, quelque chose avec quoi les institutions financières du Canada seraient à l'aise.

● (1700)

**M. Scott Simms:** Oui, quelque chose dont vous pourriez bénéficier plus rapidement, évidemment, améliorerait vos occasions d'obtenir du financement à l'avenir, je présume. C'est simplement un commentaire.

Monsieur Seck, avez-vous quelque chose à dire là-dessus vous aussi?

**M. John Mark Seck:** Je suis d'accord avec ce qui a été dit, oui.

**M. Scott Simms:** D'accord.

Combien de temps me reste-t-il?

**Le vice-président (M. Pierre Nantel):** Votre temps est presque écoulé, en fait.

Est-ce que quelqu'un d'autre a quelque chose à dire? Après, nous concluons

[Français]

Il ne me reste plus qu'à vous remercier tous d'avoir participé aujourd'hui à cette étude. Monsieur Seck, je vous remercie beaucoup, de même que messieurs Talbot, Katzman, Johnston, Davis et Chenard.

En passant,

[Traduction]

Est-ce que « Slant Six » est une référence au fameux moteur de Chrysler qui n'était pas tuable?

**Une voix:** Oui.

**Le vice-président (M. Pierre Nantel):** Je crois que c'était un moteur d'American Motors.

Peu importe, merci beaucoup à tous.

[Français]

Nous allons interrompre la séance pour un instant, car nous allons passer à des affaires internes.

Nous reprendrons notre réunion dès que nos invités auront pu quitter la pièce.

Merci beaucoup.

[La séance se poursuit à huis clos.]







**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>