



CHAMBRE DES COMMUNES
HOUSE OF COMMONS
CANADA

Comité permanent du patrimoine canadien

CHPC



NUMÉRO 051



1^{re} SESSION



41^e LÉGISLATURE

TÉMOIGNAGES

Le mardi 11 décembre 2012

Président

L'honorable Rob Moore

Comité permanent du patrimoine canadien

Le mardi 11 décembre 2012

• (1535)

[Traduction]

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

Bonjour, tout le monde. Bienvenue au Comité permanent du patrimoine.

Conformément à notre étude sur l'industrie canadienne du logiciel du divertissement, nous sommes heureux d'accueillir l'honorable Jason Kenny, ministre de la Citoyenneté, de l'Immigration et du Multiculturalisme.

Bienvenue, monsieur le ministre.

Nous accueillons également M. David Manicom, directeur général, Direction générale de l'immigration, et Sharon Chomyn, directrice générale, Région internationale, tous les deux du ministère de la Citoyenneté et de l'Immigration, ainsi que Steven West, directeur, Travailleurs étrangers temporaires, du ministère des Ressources humaines et du Développement des compétences.

Ces témoins ainsi que le ministre seront parmi nous jusqu'à 16 h 30, après quoi nous passerons à la dernière heure de notre réunion.

Sur ce, monsieur le ministre, je vous souhaite la bienvenue. Je crois que vous avez des remarques liminaires, donc je vous cède la parole.

L'hon. Jason Kenney (ministre de la Citoyenneté, de l'Immigration et du Multiculturalisme): Merci beaucoup, monsieur le président.

Premièrement, permettez-moi de présenter mes plus sincères excuses pour mon absence jeudi dernier. Je crois qu'il y a eu une mauvaise communication entre mon bureau, mon ministère et votre comité. Je ne sais pas trop ce qui s'est passé, mais je pensais devoir être ici à 16 h 30, alors que vous m'attendiez à 15 h 30. J'étais alors en comité du cabinet. C'était une erreur de communication, et j'espère que vous me pardonnerez mon absence.

Merci de cette occasion qui m'est donnée de comparaître afin de discuter d'une étude que vous réalisez sur le secteur du logiciel du divertissement au Canada. Je crois que vous vous intéressez particulièrement à certaines entreprises qui doivent avoir un accès rapide à des travailleurs étrangers très spécialisés afin de les aider à livrer concurrence dans ce secteur très dynamique. Notre gouvernement reconnaît que nous avons besoin d'immigrants pour pallier certaines pénuries dans certaines régions et certains secteurs. C'est pourquoi nous avons amélioré le programme d'immigration économique, afin qu'il réponde efficacement aux besoins évolutifs du Canada.

En réponse aux pénuries de main-d'oeuvre qui sévissent d'un bout à l'autre du pays, nous avons apporté des changements au Programme des travailleurs étrangers temporaires afin de mieux répondre à la demande du marché.

[Français]

J'aimerais vous donner plus de détails au sujet de certaines améliorations apportées au programme. Tout d'abord, permettez-moi d'aborder la question des délais de traitement concernant les demandes de permis de travail de la part de ceux qui font partie de l'industrie du jeu vidéo.

[Traduction]

Au cours de cette enquête, des représentants du secteur ont estimé que le processus pour obtenir un permis de travail est bien trop long et lourd et qu'ils doivent attendre bien trop longtemps afin d'obtenir les employés dont ils ont besoin.

Permettez-moi d'ajouter une parenthèse, monsieur le président. Nous nous faisons critiquer de part et d'autre du fait d'admettre des travailleurs étrangers temporaires, tandis que d'autres nous critiquent d'avoir un processus bien trop tolérant. Par contre, les employeurs — et pas seulement de ce secteur-ci, mais de tous les secteurs — nous disent que les règles d'admission des travailleurs étrangers temporaires sont bien trop rigides. Nous essayons toujours de trouver le juste équilibre afin de donner la première chance aux Canadiens sans toutefois claquer la porte au nez des travailleurs étrangers qualifiés lorsque des Canadiens ne sont pas disponibles. Nous reconnaissons que le système de demandes peut être compliqué aux yeux des employeurs. Nous sommes en train d'essayer de l'améliorer.

[Français]

Comme le savent les membres du comité, les employeurs doivent d'abord demander une autorisation auprès de Ressources humaines et Développement des compétences Canada pour embaucher un travailleur étranger temporaire. Autrement dit, les employeurs doivent d'abord demander un avis relatif au marché du travail, un AMT, avant de pouvoir présenter une demande de permis de travail auprès de Citoyenneté et Immigration Canada.

[Traduction]

Cela afin de faire en sorte que les Canadiens aient priorité sur les emplois disponibles.

Pour les demandes présentées en dehors du Canada, nous avons comme norme de traiter 80 p. 100 des demandes de travail en deux mois ou moins. En fait, nous dépassons déjà notre norme de service outre-mer et traitons 80 p. 100 des demandes de travail en moins de 46 jours. L'endroit où la demande est présentée — soit à un bureau de visa, un point d'entrée, ou à l'intérieur du Canada — peut également avoir une incidence sur le temps de traitement.

Dans certaines circonstances, l'on peut présenter les demandes de permis de travail au point d'entrée, et ce permis sera délivré presque immédiatement lorsque les demandeurs se présentent à l'agent des services frontaliers. Par exemple, les travailleurs étrangers issus de pays exonérés de visa, comme les États-Unis ou la France, n'ont pas besoin de présenter une demande de permis de travail depuis l'étranger avant de venir au Canada, surtout s'ils viennent occuper un emploi exonéré d'avis relativement au marché du travail. Dans ces cas-là, il leur suffit d'atterrir à l'aéroport, de se présenter à un agent d'immigration de l'ASFC, et de demander un permis de travail, qui peut être approuvé en principe sur-le-champ. Donc, dans certains cas, le processus peut être très rapide.

Pour les demandes présentées à nos bureaux de visa à l'étranger, le délai de traitement peut varier, puisque les bureaux de visa de différentes régions et de différents pays affrontent des défis différents. Certains bureaux reçoivent beaucoup trop de demandes, tandis que d'autres sont des plus petits bureaux et ont moins de ressources. Par ailleurs, les circonstances propres aux demandeurs peuvent également avoir une influence sur le délai de traitement.

[Français]

Je désire rassurer tout le monde que je travaille avec ma collègue, l'hon. Diane Finley, ministre des Ressources humaines et du Développement des compétences, à rendre le système plus efficace. L'automne dernier, nous avons tenu des consultations auprès des employeurs et des intervenants, y compris des syndicats, sur la façon dont nous pouvons améliorer le PTET pour mieux répondre aux besoins des employeurs.

Je suis fier d'annoncer que nous avons depuis apporté un certain nombre d'améliorations qui répondent aux préoccupations des employeurs, y compris certaines préoccupations soulevées au cours de la présente étude du comité.

Plus particulièrement, le gouvernement a apporté des changements importants visant à accélérer le traitement des AMT. En avril dernier, nous avons lancé une nouvelle approche rationalisée qui accélérera le traitement en vue de l'embauche de travailleurs étrangers temporaires pour répondre aux besoins à court terme de main-d'oeuvre qualifiée.

[Traduction]

Alors que les employeurs continueront de démontrer qu'ils ont fait tous les efforts raisonnables pour recruter des Canadiens, les employeurs répétitifs qui cherchent à embaucher des travailleurs hautement qualifiés et qui ont déjà employé de tels travailleurs pourront voir leur processus de demande accélérer. Les employeurs fiables présentant des antécédents solides auront droit à un processus accéléré d'avis relativement au marché du travail, un AMT-A, soit un délai de 10 jours ouvrables, cela afin de leur permettre d'embaucher des travailleurs étrangers temporaires très qualifiés.

Ce nouveau service accéléré a grandement amélioré notre service aux employeurs en manque de travailleurs. Ce service a également permis de réduire le fardeau de paperasse imposé aux employeurs, qui sont désormais dans la possibilité d'embaucher des travailleurs étrangers très qualifiés temporaires de façon beaucoup plus rapide.

Afin de faire en sorte que ce programme puisse encore mieux répondre aux besoins des employeurs, j'ai collaboré avec mes homologues des provinces afin de mettre en place des annexes concernant les travailleurs étrangers temporaires dans nos ententes fédérales-provinciales. Bien entendu, elles font déjà partie de l'accord d'immigration Canada-Québec aussi. En vertu de l'annexe sur les travailleurs étrangers temporaires de l'Alberta, par exemple, la province a l'autorisation de cerner des travailleurs ou des groupes de

travailleurs qui peuvent être exonérés d'une exigence d'avis relative au marché du travail.

Je dois dire également que notre programme des travailleurs étrangers temporaires représente également une passerelle vers d'autres options d'immigration, par exemple l'immigration en vertu de l'expérience canadienne. D'ailleurs, aujourd'hui même, j'annonçais que, dès le 2 janvier, les travailleurs étrangers temporaires très qualifiés qui ont travaillé pendant au moins 12 mois au Canada seront admissibles à la résidence permanente en vertu de la catégorie de l'expérience canadienne. Auparavant, ils devaient avoir 24 mois d'expérience, mais ce n'est plus le cas.

Grâce à ce changement et à nos efforts de recrutement, nous prévoyons accepter l'année prochaine un nombre record de demandes de résidence permanente par l'entremise de la catégorie de l'expérience canadienne. D'ailleurs, nous prévoyons d'accepter 10 000 demandes l'année prochaine.

• (1540)

[Français]

Pour obtenir les travailleurs hautement qualifiés dont ils ont besoin, les employeurs de l'industrie des jeux vidéo pourraient envisager de recruter des diplômés internationaux qui se trouvent déjà au Canada. Ces derniers pourraient alors amorcer leur carrière au Canada en vertu d'un programme de travail post-diplôme et présenter par la suite une demande dans le cadre de la CIC pour rester ici.

Les employeurs peuvent aussi présenter une offre d'emploi permanent à un travailleur étranger temporaire, qui se trouve déjà au Canada ou à l'étranger, par l'intermédiaire de ce que l'on appelle un avis d'emploi réservé dans le cadre du Programme des travailleurs qualifiés (fédéral). Cela assure un traitement plus rapide que pour les autres travailleurs qualifiés du volet fédéral.

[Traduction]

En plus des programmes fédéraux, le programme d'immigration du Québec et les programmes des candidats des neuf autres provinces permettront également d'offrir un chemin vers la résidence permanente des personnes dont on a besoin dans nos secteurs industriels.

Pour conclure, monsieur le président, nous cherchons à être à l'écoute des besoins des employeurs, notamment dans les secteurs où il y a des pénuries de travailleurs spécialisés canadiens. En même temps, nous voulons nous assurer que les Canadiens aient priorité sur ces emplois, et nous encourageons les employeurs et les travailleurs étrangers à considérer la résidence permanente.

Nous ne voulons pas tout simplement faire venir ces jeunes personnes intelligentes pour produire des produits de divertissement; nous voulons également qu'ils restent au Canada de façon permanente.

Merci beaucoup, je me ferai un plaisir de répondre à vos questions.

Le président: Merci, monsieur le ministre.

Nous passons maintenant aux questions.

Monsieur Gill, vous avez la parole.

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

Je voudrais également remercier le ministre de s'être déplacé, ainsi que ses collaborateurs.

Monsieur le ministre, nous avons su que l'industrie connaît des difficultés à avoir accès à des travailleurs étrangers et que le processus accéléré d'avis relativement au marché du travail a été très utile. Pouvez-vous nous dire pourquoi ce processus accéléré est si utile pour embaucher des travailleurs étrangers temporaires?

L'hon. Jason Kenney: Il y a environ deux ans, nous avons constaté qu'un grand nombre d'employeurs avaient déjà eu recours au programme de travailleurs étrangers temporaires sans aucun problème de conformité. C'était des entreprises très réputées, et lorsqu'elles présentaient des demandes d'avis relativement au marché du travail, elles étaient approuvées à 95, voire 100 p. 100 du temps. Nous avons constaté qu'il y avait un grand nombre de demandes de ces employeurs très fiables et réputés, et on s'est dit qu'il serait tout à fait sensé, du point de vue administratif, d'accélérer et d'alléger ce processus pour les employeurs fiables. C'est pourquoi nous avons créé une queue à part pour ces employeurs de confiance. Ils peuvent présenter des demandes en vertu du système accéléré d'avis relativement au marché du travail, et dans la plupart des cas, ils reçoivent leur réponse en sept jours ou moins.

Je dois dire que nos agents de RHDCC sont autorisés à traiter ces demandes comme si elles étaient dignes de confiance, puisque l'employeur s'est montré digne de confiance par le passé. Bref, c'est une forme de triage des risques: nous prenons les demandes à faible risque des employeurs très fiables, et nous les accélérons, afin de pouvoir consacrer davantage de temps à l'analyse des demandes des employeurs qui ont un bilan moins positif ou aucune expérience du tout. C'est un processus qu'on appliquerait dans n'importe quelle entreprise. Nous faisons une analyse qualitative de la charge du travail et accélérons les demandes qui sont très susceptibles d'être approuvées. Il y a bien entendu une démarche d'assurance de la qualité, c'est-à-dire que Service Canada sélectionne aléatoirement certaines demandes d'avis de travail accéléré afin de les analyser en profondeur, cela afin de nous assurer qu'elles répondent bien aux critères du programme et que les Canadiens ont priorité sur l'emploi en question.

Bref, cela nous permet d'accélérer le service, d'économiser nos ressources administratives, et de nous concentrer sur les demandes problématiques.

• (1545)

M. Parm Gill: C'est parfait.

Pouvez-vous également expliquer au comité comment l'élimination de l'arriéré de demandes de travailleurs qualifiés aidera les entreprises du secteur du logiciel de divertissement à avoir accès à davantage de travailleurs qualifiés en 2013 et après?

L'hon. Jason Kenney: Je pense qu'on vous a expliqué la vitesse phénoménale à laquelle évolue le secteur en question. Lorsque les entreprises du secteur de la TI ont besoin de travailleurs avec des compétences spécialisées en encodage, ils en ont besoin maintenant, et non pas demain, ni après-demain.

Cela correspond bien à ce que je disais au sujet des réformes fondamentales que nous apportons au système d'immigration du Canada: il nous faut passer d'un système lent et rigide où les gens devaient attendre sept ou huit ans avant d'obtenir leur résidence permanente en tant qu'immigrants économiques, un système qui est rapide, souple, et à l'écoute des besoins du marché. Dans la mesure du possible, nous voulons faire venir des immigrants économiques qualifiés au Canada en quelques mois plutôt que plusieurs années, ce qui était le cas par le passé. Nous sommes sur le point d'éliminer cet énorme arriéré de demandes de travailleurs qualifiés. D'ici un an, nous aurons ce qu'on appelle un « inventaire de travail », après quoi

nous pourrons faire venir des gens au Canada très rapidement. C'est d'ailleurs déjà le cas pour les personnes qui arrivent au Canada pour occuper un poste qui leur est déjà offert.

Tout cela veut dire que nous voulons encourager les employeurs à non seulement penser au court terme en présentant des demandes de permis de travail, mais également au long terme en convainquant ces jeunes gens qu'ils attirent au Canada à y rester et à demander une résidence permanente. Notre nouveau système d'immigration plus rapide autorisera ce genre de démarche, alors que par le passé c'était presque impossible.

M. Parm Gill: Merci beaucoup.

Puisque le secteur du logiciel de divertissement a un besoin si criant de travailleurs étrangers temporaires, je voudrais vous donner l'occasion d'informer le comité de votre outil Venir au Canada.

Cet outil est-il utilisé par les divers secteurs industriels du Canada, et, le cas échéant, son utilisation est-elle à la hausse?

L'hon. Jason Kenney: Nous nous sommes investis, à Citoyenneté et Immigration Canada, pour améliorer nos services en ligne. Comme d'habitude, le gouvernement est à la remorque du secteur privé en matière de services électroniques, mais nous le rattrapons, à tel point que toutes les futures demandes de résidence permanente, et la plupart des demandes de visa de résidence temporaire seront présentées en ligne. Effectivement, grâce au nouveau système TI mondial du ministère, les demandes peuvent être traitées n'importe où au monde. Cela nous permettra d'améliorer nettement l'efficacité et la rapidité avec laquelle nous évaluons et traitons les demandes de visa.

L'outil Venir au Canada est un élément de notre offre de services en ligne à CIC. Cet outil est d'ailleurs intégré à notre nouveau site Web refondu. Il permet aux employeurs comme aux demandeurs de visa potentiels d'aller en ligne et de remplir une série de questions sur leur situation, sur le genre de visa qu'ils souhaitent obtenir, sur la durée de leur séjour escomptée au Canada, sur le motif de leur visite, et sur leur volonté de rester au Canada de façon permanente ou temporaire. Ensuite, selon leur réponse, ils sont redirigés vers les bons programmes et demandes en ligne. C'est un guichet convivial qui donne accès à un nouvel univers de services en ligne à Citoyenneté et Immigration Canada, et il est d'ailleurs très populaire. À moins que je ne me trompe, nous avons déjà reçu des centaines de milliers de visites sur notre site et à l'outil Venir au Canada.

M. Parm Gill: Combien de temps me reste-t-il, monsieur le président?

Le président: Vous avez 30 secondes, monsieur Gill.

M. Parm Gill: Je pense qu'il me reste suffisamment de temps pour poser une dernière petite question.

Comme l'accès aux travailleurs étrangers temporaires peut être très difficile dans certains secteurs, pourriez-vous dire au comité ce que votre ministère compte faire pour retenir les travailleurs étrangers très qualifiés qui sont déjà au Canada?

L'hon. Jason Kenney: En 2009, nous avons créé un nouveau programme d'immigration très important appelé Catégorie de l'expérience canadienne, en vertu duquel nous invitons les étudiants étrangers qui ont terminé un programme de deux ans ou un diplôme et acquis un an d'expérience au Canada, ou les travailleurs étrangers temporaires très qualifiés qui ont accumulé 24 mois d'expérience de travail au Canada, à faire une demande de résidence permanente depuis le Canada.

Par le passé, ils devaient quitter le pays afin de présenter une demande en vertu du programme de points des travailleurs qualifiés et ensuite patienter en ligne pendant huit ans. Maintenant, nous leur disons que s'ils ont obtenu un diplôme et accumulé un an d'expérience au Canada après l'obtention d'un diplôme, ils sont les bienvenus et on leur demande de rester.

De plus, j'ai annoncé aujourd'hui qu'à compter du 2 janvier, nous allons réduire la période de travail requise pour les travailleurs étrangers temporaires très qualifiés, qui pourront désormais obtenir leur résidence permanente en vertu de la Catégorie de l'expérience canadienne aux termes de 12 mois plutôt que 24. Si une entreprise embauche un brillant producteur de jeux vidéo qui vient de France, par exemple, et qui travaille à Montréal depuis 12 mois... En fait, c'est un mauvais exemple, puisqu'au Québec, on pourrait les parrainer; par contre, s'ils venaient à Toronto, ils pourraient alors demander et obtenir, en principe, leur résidence permanente en vertu de la Catégorie de l'expérience canadienne.

• (1550)

Le président: Merci, monsieur Gill.

Monsieur Nantel, c'est à vous.

[Français]

M. Pierre Nantel (Longueuil—Pierre-Boucher, NPD): Merci, monsieur le président.

Bonjour, monsieur Kenney, madame Chomyn, monsieur Manicom et monsieur West. Je vous remercie d'être venus nous rencontrer aujourd'hui.

Il est important que tout le monde ici comprenne que peu de gens connaissent bien l'industrie du jeu vidéo et que la plupart des membres de ma génération — qui ont 40 ans et plus — ne connaissent pas grand-chose de ces produits. Il est donc compréhensible que votre ministère soit face à de nouveaux défis.

Toutefois, nous trouvons très pertinent que vous veniez nous rencontrer aujourd'hui, précisément parce que le but de notre étude est de soutenir une industrie créatrice d'emplois. Ce sont d'ailleurs des emplois bien rémunérés. Notre premier objectif demeure la création, ici au Canada, d'un réservoir de talents qui soit en mesure de répondre aux besoins de cette industrie. Bien sûr, il y a des enjeux en matière d'immigration, compte tenu que de nouveaux joueurs vedettes, si on peut dire, qui se spécialisent dans un domaine particulier, débarquent ici. Ultimement, notre but n'en demeure pas moins de former la main-d'oeuvre ici, tout en faisant preuve par moments d'une certaine flexibilité.

Ce qui me préoccupe, c'est que Service Canada a subi beaucoup de compressions et que celles-ci semblent avoir une incidence sur la vitesse à laquelle on peut faire une analyse d'impact sur le marché du travail. Ne croyez-vous pas que le moment est mal choisi, que c'est comme faire des compressions chez les pompiers au moment où un incendie se déclare? On a besoin de travailleurs très spécifiques, particulièrement à l'heure actuelle. Vous nous parlez de changements, mais ils sont éventuels.

L'hon. Jason Kenney: Monsieur le président, si je peux me le permettre, M. West a précisé les délais de traitement pour les demandes d'avis...

M. Pierre Nantel: Vous parlez des avis relatifs au marché du travail.

L'hon. Jason Kenney: De façon générale, selon moi, en créant le nouvel avis accéléré, nous avons réduit énormément les délais de traitement. Nous avons également trouvé une solution pour que

l'industrie du jeu vidéo soit exemptée de l'obligation d'obtenir un avis relatif au marché du travail.

En vertu de l'Accord Canada-Québec sur l'immigration, le Québec a le pouvoir d'éliminer l'obligation de faire de la publicité pour obtenir les avis. Il a ce pouvoir. D'autres provinces ont le même pouvoir. Par exemple, le gouvernement de l'Alberta m'a écrit une lettre dernièrement pour obtenir une exemption pour certaines professions, comme les soudeurs, afin qu'ils puissent venir au Canada et travailler. C'est pour faire en sorte que nous puissions éviter ce processus.

Monsieur West, avez-vous des commentaires à faire au sujet des délais de traitement?

M. Steven West (directeur, Travailleurs étrangers temporaires, ministère des Ressources humaines et du Développement des compétences): Selon moi, le ministre a bien répondu à la question, mais je peux ajouter ceci. L'avis relatif au marché du travail accéléré, soit le processus accéléré que nous avons mis en place depuis le mois d'avril, est très efficace. On peut ainsi donner des AMT très rapidement aux employeurs, particulièrement dans cette industrie où les travailleurs sont spécialisés.

La norme prévue pour ce processus était de livrer un AMT en 10 jours. Par contre, selon notre expérience jusqu'à ce jour, nous pouvons les livrer en deux à trois jours. C'est très rapide...

• (1555)

M. Pierre Nantel: Je m'excuse de vous interrompre, monsieur West, mais honnêtement, si nous regardons le document préparé par la Bibliothèque du Parlement sur la situation, un seul témoignage sur six indique que cela va bien. Les quatre autres, qui proviennent de gens qui ne sont pas qu'à Montréal, mais aussi à Toronto, disent qu'au contraire, c'est extrêmement long. La solution n'est pas d'exempter quelqu'un du processus. Celui-ci est nécessaire pour maintenir et protéger les emplois au Canada. Il faut simplement que le processus soit le plus efficace possible.

Voilà pourquoi j'aimerais poser la question directement à M. Kenney. Ne croyez-vous pas que nous avons un problème d'application? Si vous avez un bon outil, car il est possible que vous ayez un bon outil, peut-être n'est-il pas applicable parce que vous avez effectué trop de compressions à Service Canada?

L'hon. Jason Kenney: Non, cela n'a rien à voir avec les compressions budgétaires. Comme M. West l'a dit, le processus accéléré prend de deux à trois jours. J'en ai entendu parler par beaucoup d'employeurs. Nous avons également travaillé avec le ministère de l'Immigration et des Communautés culturelles du Québec, par exemple, pour éliminer l'obligation de faire de la publicité pour plusieurs professions dans ce domaine.

Je ne comprends pas quel est le problème si le processus accéléré prend de deux à trois jours et s'il y a des exemptions. Je peux peut-être demander aux fonctionnaires du ministère des Ressources humaines et du Développement des compétences de s'entretenir avec les producteurs des studios pour voir quel est concrètement le problème. D'après moi, de façon générale, nous avons résolu beaucoup de problèmes à cet égard.

M. Pierre Nantel: À la page 2 du document, vous pouvez lire les témoignages qui sont assez éloquentes. Si c'est le cas, nous devrions convenir de demander à la ministre des Ressources humaines et du Développement des compétences, Mme Finley, de venir nous voir pour qu'elle poursuive l'enquête.

L'hon. Jason Kenney: Quand avez-vous commencé à entendre ces témoignages? Était-ce le 7 octobre?

M. Pierre Nantel: Ils sont datés d'octobre et de novembre.

L'hon. Jason Kenney: Je les trouve un peu surprenants. J'aimerais répondre à leurs revendications. Nous avons fait en sorte d'apporter des changements sur le plan politique pour répondre aux besoins de ces industries. Je suis un peu « mystifié » par ce problème.

M. Pierre Nantel: Il s'agit d'un mot bien choisi. En anglais comme en français, il est toujours troublant, mais nous vérifierons. Je propose que nous consultions Mme Finley à ce sujet.

En terminant, je peux vous dire que les gens de l'industrie sont conscients de ce qu'ils veulent avoir. Ils ne veulent pas faire venir des gens qui donnent des classes de maître, puisqu'ils viennent travailler. Il y a un toutefois un effet de « classe de maître » sur les gens qui feront le travail derrière eux. L'enjeu est très exceptionnel, mais en même temps, il faut suivre les règles. J'espère que nous pourrions nous ajuster, tel que vous le dites, aux besoins de l'industrie.

[Traduction]

Le président: Merci, monsieur Nantel.

Ensuite, c'est monsieur Simms, et vous avez sept minutes.

**M. Scott Simms (Bonavista—Gander—Grand Falls—Wind-
sor, Lib.):** Merci, monsieur le président.

Merci, monsieur le ministre, de vous être déplacé.

Je m'intéresse au programme accéléré d'obtention d'avis relatif au marché du travail, puisque vous l'avez accéléré au printemps. Si une entreprise peut convertir un travailleur étranger temporaire en travailleur permanent...

L'hon. Jason Kenney: S'il est un travailleur étranger temporaire qualifié.

M. Scott Simms: Oui, d'accord. S'il est un travailleur étranger temporaire qualifié, il peut procéder.

L'hon. Jason Kenney: Après 12 mois.

M. Scott Simms: Pardon?

L'hon. Jason Kenney: Après 12 mois seulement.

M. Scott Simms: Ils doivent donc travailler pendant 12 mois et suivre le processus. Ce n'est pas idéal, mais c'est certainement plus facile pour les ressortissants de certains pays plutôt que d'autres, ou peut-être que ça ne fait aucune différence, puisqu'ils sont déjà au Canada?

L'hon. Jason Kenney: Aucune, puisque le traitement se fait ici au Canada.

Un travailleur étranger temporaire viendrait au Canada en vertu d'un permis de travail de travailleur très qualifié, c'est-à-dire, normalement, les métiers spécialisés et les professions. Ces personnes doivent travailler pendant 12 mois, après quoi elles peuvent présenter une demande en ligne en vertu de la catégorie de l'expérience canadienne, et ces demandes sont traitées ici même à Ottawa. Les délais de traitement sont un peu trop longs à mon avis, mais je pense que les récentes demandes sont traitées en moins de 12 mois.

Au fait, nous prolongeons leur permis de travail pour la durée du traitement de leur demande, de façon qu'ils puissent maintenir leur statut de travailleur temporaire.

M. Scott Simms: Cela me semble très bien.

Ces travailleurs étrangers viennent au Canada sur une base temporaire, à moins qu'un Canadien soit libre et disponible. Craignez-vous qu'on leur donne un avantage indu par rapport aux

Canadiens ordinaires? Le poste qu'il venait pourvoir devait être de nature temporaire, ou peut-être qu'un Canadien pourrait l'avoir ailleurs. Vous comprenez le scénario?

• (1600)

L'hon. Jason Kenney: Oui, je crois.

En principe, avant d'embaucher un travailleur étranger, l'employeur doit prouver qu'aucun Canadien qualifié n'a postulé. Comme on vous l'a dit, il s'agit dans ce secteur de compétences très spécialisées, il n'y a tout simplement pas beaucoup de Canadiens qui possèdent ces compétences.

Au fait, il y a une chose qui m'a toujours intrigué, et je l'ai donnée en exemple partout au Canada pour illustrer les problèmes de pénuries de main-d'oeuvre. Je n'arrive pas à croire qu'avec tous ces jeunes gens qui passent tout leur temps à jouer à des jeux vidéo, que nous n'avons pas une armée de jeunes adolescents canadiens qui font la queue pour occuper ces postes. Je ne le comprends tout simplement pas.

Toutefois, pénurie il y a, comme l'ont bien prouvé ces employeurs. S'ils peuvent faire venir des travailleurs sur une base temporaire... Nous avons un programme d'immigration qui cherche à relever le défi du vieillissement de la population et de la réduction de la population active. Nos données nous disent que les immigrants qui arrivent au Canada à titre de résidents permanents et qui ont déjà un emploi en poche gagnent deux fois plus que ceux qui viennent au Canada sans emploi prévu. Nous favorisons donc l'immigration de personnes qui ont une offre d'emploi en poche, car ils ont une longueur d'avance sur les autres, tandis qu'auparavant, on admettait les étrangers et on les laissait à leur bonne étoile. Or, un grand nombre d'immigrants finissaient par être sous-employés.

C'est pourquoi je suis très heureux lorsqu'un jeune Français accepte un poste à Montréal pour lequel aucun Canadien n'est qualifié. Il gagne 100 000 \$ par année, il obtient sa résidence permanente, il paye des impôts et il répond à une demande de main-d'oeuvre. C'est un scénario d'immigration idéal.

M. Scott Simms: Oui, mais si tout le monde venait en guise de... D'abord, l'on obtient l'avis de marché de travail, et la personne arrive sur une base temporaire. Cet emploi temporaire se convertit en emploi permanent, et ils ont donc un avantage. Je sais que vous venez juste...

L'hon. Jason Kenney: Ils travaillent à temps plein de toute façon. Ce n'est pas une question de temps plein ou de temps partiel. On est permanent...

M. Scott Simms: Je le sais, mais il y a une durée indiquée.

L'hon. Jason Kenney: Je dois mentionner qu'une fois qu'ils ont obtenu leur résidence permanente, ils ont la pleine mobilité dans le marché du travail. Ils ne sont pas liés à cet employeur. Ils peuvent partir et faire du ski à temps plein à Whistler s'ils le veulent.

M. Scott Simms: Il n'y a rien de mal à cela.

Je vais passer rapidement à un autre sujet. Il ne me reste que quelques minutes.

Certains d'Ubisoft Entertainment nous ont dit certaines choses. Je vais vous les répéter pour entendre votre opinion à leur sujet. Un témoin a dit qu'il ne fallait pas oublier le problème des délais de traitement aux ambassades; pour certains pays, il faut un visa pour venir au Canada, mais il peut y avoir une période d'attente de deux à quatre mois. Cela peut prendre même jusqu'à six mois.

C'est Ubisoft qui nous l'a dit. Que répondez-vous à cela?

L'hon. Jason Kenney: Je suis désolé. J'étais distrait par une radio ici.

M. Scott Simms: Oui, quelqu'un joue à un jeu.

Mme Sharon Chomyn (directrice générale, Région internationale, ministère de la Citoyenneté et de l'Immigration): Je vais répondre à cette question.

Il est vrai qu'à certains endroits et dans certains bureaux de visas, il y a de plus longs délais...

M. Scott Simms: Je suis désolé; pouvons-nous prendre une pause pour une seconde? Pourriez-vous arrêter le chronomètre?

Je suis désolé. Allez-y.

Mme Sharon Chomyn: Merci.

J'étais en train de dire que vous avez absolument raison de souligner qu'il y a des délais d'attente plus longs à certains endroits. En ce qui concerne les bureaux qui traitent les demandes des catégories professionnelles qui intéressent le plus le comité, la majorité sont traitées à notre bureau de New Delhi. Pour ces personnes, le temps de traitement moyen est de 22 jours. Le deuxième plus grand groupe est traité à Paris, et le temps de traitement là-bas est d'environ 40 jours. Il est vrai qu'il y a d'autres endroits...

M. Scott Simms: Désolé.

Ai-je raison de dire que c'est 40 jours à Paris et 22 jours à New Delhi, et que cela s'applique à l'industrie du jeu?

Mme Sharon Chomyn: Oui.

M. Scott Simms: Bien.

Je suis désolé. Je ne voulais pas vous interrompre.

Il y a une autre chose qui a été dite par les représentants d'un groupe appelé TeamSpace. Ils nous ont dit qu'ils pouvaient faire venir des immigrants pour répondre à la demande, mais qu'au cours des dernières années, les changements apportés aux directives régissant les travailleurs étrangers temporaires dans le domaine des technologies de l'information avaient ralenti le processus d'obtention de permis de travail à un niveau qu'ils jugent inacceptable.

L'hon. Jason Kenney: Je crois franchement que certaines de ces critiques datent d'il y a deux ans, alors que, il me faut l'admettre, le système était, selon de nombreux employeurs, paralysé à cause du processus en deux étapes d'AMT pour obtenir un permis de travail. Nous avons constaté de grandes améliorations depuis.

Je vais être franc: la raison pour laquelle nous avons mis en place l'AMT-A est que j'ai rencontré les fabricants de jeux vidéo et d'autres entreprises qui s'arrachaient les cheveux à cause des délais de traitement. C'est pourquoi nous avons mis en place l'avis relatif au marché du travail accéléré. Peut-être que ça leur prend un peu de temps pour se rendre compte que les choses bougent plus rapidement.

• (1605)

M. Scott Simms: Je ne sais pas si j'ai eu cette impression ou si cela faisait partie de l'ensemble. Je pense que c'était un facteur d'une situation plus complexe. Très franchement, je ne connais pas assez votre ministère pour faire la même critique. Je souhaite bonne chance à DRHC, parce que je sais que le ministère fait face à beaucoup de pression dans certains domaines pour lesquels vous n'êtes pas responsable. Je comprends cela.

Cependant, je pense que dans ce cas et dans de nombreux autres, comme mon collègue l'a mentionné plus tôt, les contraintes imposées au système proviennent de DRHC, et j'espère que cela sera réglé.

Je vous cède les 10 dernières secondes.

L'hon. Jason Kenney: À ce sujet, je soulignerais que l'avis relatif au marché du travail ne coûte rien aux employeurs. Je pense que cela est un problème, car, et corrigez-moi si je me trompe, environ 60 p. 100 des AMT émis ne sont pas utilisés. Et devinez quoi? Lorsque l'on offre quelque chose gratuitement aux gens, ils en prennent beaucoup. Si nous attachions de faibles frais modérateurs aux AMT, je sais que les employeurs seraient ravis de les payer. Ils veulent faire venir ces gens, n'est-ce pas? Si nous pouvions imposer des faibles frais modérateurs pour les AMT, nous réduirions le nombre de demandes purement spéculatives dont ils n'ont pas vraiment besoin; cela réduirait le volume et nous pourrions augmenter les revenus qui pourraient être utilisés afin d'améliorer le service.

Le président: Monsieur Young, c'est à vous.

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

Merci, monsieur le ministre, d'être ici aujourd'hui et de passer du temps avec nous. C'est très utile pour notre comité.

J'imagine que vous avez déjà rencontré Ubisoft. Est-ce que c'est l'une des entreprises que vous avez eu l'occasion de rencontrer à Montréal?

L'hon. Jason Kenney: Je crois que oui.

M. Terence Young: Il s'agit en fait d'une entreprise immigrante. Ils sont arrivés ici alors qu'ils n'étaient qu'un petit groupe qui s'est établi à Montréal. J'imagine que c'était il y a plus de 10 ans. Ils ont maintenant 3 000 employés et ce sont des chefs de file mondiaux. C'est incroyable. Ils sont venus ici et nous avons appris beaucoup de choses.

Je vais vous lire une citation de Luc Duchaine, qui est leur directeur des communications. Il a dit:

Certes, le fait de former des personnes qui immigreront ici est une bonne chose, mais en revanche, si nous voulons demeurer concurrentiels, nous devons disposer d'un nombre suffisant d'employés chevronnés.

Je pense que nous avons maintenant atteint un niveau, et je parle au moins de Montréal, où cela est devenu difficile. Ils ne se multiplient plus.

Vous parliez de tous les jeunes qui jouent à des jeux vidéo. Mon fils, qui a maintenant 25 ans, n'y joue plus autant, mais je le regarde, et les jeux sont complètement prenants. Je ne pense pas qu'il faut les mêmes compétences pour jouer à un jeu ou en créer un. Ce sont les programmeurs qui les créent; ils ont des programmeurs qu'ils essaient de faire venir d'un autre pays pour qu'ils entrent immédiatement, et tout tourne autour du programmeur, y compris les acteurs, les musiciens et tous les autres qui travaillent à un projet. Ils sont l'élément essentiel.

Un certain nombre de témoins qui ont comparu devant notre comité ont répété que l'industrie du logiciel de divertissement a besoin de travailleurs étrangers temporaires. Cependant, comme vous le savez, certains députés de l'opposition ont dit que nous n'avions pas besoin de ce programme. Je suis perplexe.

Pourriez-vous nous dire si ce programme fait passer les ressortissants étrangers avant les Canadiens, et pourquoi l'opposition adopte une position qui va à l'encontre de ce que les chefs de l'industrie nous disent?

L'hon. Jason Kenney: Je pense que vous posez une question légitime, monsieur Young, parce qu'on me demande continuellement au comité de l'immigration et en Chambre pourquoi nous avons un programme de travailleurs étrangers temporaires, mais je reçois des lettres chaque jour de députés de tous les partis — peut-être à l'exception de Mme May; je ne me souviens pas d'en avoir reçu d'elle, mais j'en ai reçu de tous les partis reconnus — qui me demandent d'accélérer l'accès à des permis de travail pour des travailleurs étrangers temporaires pour les employeurs de leur circonscription. Il semble y avoir deux messages contradictoires, et je suis vraiment confus.

Voici la réalité: je pense que n'importe qui qui est en contact avec les employeurs de ce secteur ou de nombreux autres de notre économie comprend que les pénuries de main-d'oeuvre existent vraiment. Elles présentent un défi très grave à la croissance de nombreuses industries. Je vais vous donner un exemple qui vient, étonnamment, du corridor de Kitchener-Waterloo en haute technologie de l'information, où j'ai rencontré un consortium de grands employeurs de la région qui me disent qu'à tout moment ils sont à la recherche d'environ 2 000 personnes. Il leur manque environ 2 000 travailleurs hautement qualifiés en TI dans ce seul corridor de TI, et cela même s'il y a des mises à pied à RIM.

Lorsque vous regardez les besoins de l'industrie du jeu vidéo, vous voyez des entreprises de TI au centre-ville de Toronto qui cherchent désespérément des gens avec des compétences spécialisées. Voilà la réalité devant nous: des pénuries aiguës de main-d'oeuvre. Certaines personnes, peut-être même dans cette salle présentement, proposent d'abolir le programme de travailleurs étrangers temporaires; nous disons que cela serait extrêmement irresponsable, car cela serait mortel pour une grande partie de ces entreprises, qui déménageraient à l'étranger.

Je vais terminer avec ceci. Je suis désolé de sortir du secteur des jeux vidéo, mais la situation est plus large. Je parlais au PDG du deuxième plus grand fabricant de pièces automobiles au Canada l'autre jour, qui a 17 000 employés. Il a dit qu'il en aurait probablement 20 000 s'il pouvait répondre à la pénurie de main-d'oeuvre.

Je sais que c'est difficile de comprendre ce paradoxe: nous avons un taux de chômage de plus de 7 p.100, et les entreprises nous disent qu'ils ne peuvent pas trouver des gens qui ont les compétences pour les emplois. Ce que nous essayons de faire — et personne n'atteindra jamais l'équilibre parfait — avec le Programme des travailleurs étrangers temporaires, c'est d'en arriver à un équilibre qui dit aux employeurs qu'ils doivent d'abord chercher des Canadiens, les former et faire tout ce qui est possible pour les embaucher, mais que si au bout du compte, ils ne peuvent pas trouver des Canadiens pour faire le travail comme dans l'industrie du jeu vidéo, nous n'allons pas les forcer à déménager à l'étranger à cause de la pénurie de main-d'oeuvre.

• (1610)

M. Terence Young: Nous avons entendu des représentants du Collège Sheridan. Ils font tout ce qu'ils peuvent pour former les jeunes afin qu'ils aient les compétences dont a besoin l'industrie, mais c'est une tâche ardue, alors ils prennent de l'expansion, et sont créatifs et ils font le nécessaire. Ils ne restent pas les bras croisés.

L'hon. Jason Kenney: Monsieur Young, me permettez-vous d'élaborer sur cet autre point que vous avez mentionné?

Il y a beaucoup de gens chez les syndicats et peut-être même au Parlement qui ont essayé de donner l'impression que le Programme de travailleurs étrangers temporaires est en fait une exploitation

organisée de travailleurs étrangers temporaires vulnérables et peu qualifiés qui sont tous extrêmement sous-payés, qui travaillent à des tâches pénibles d'usines comme dans l'univers de Dickens et tout le reste. C'est ridicule. C'est une légende entretenue par certains groupes d'intérêt.

La réalité est qu'il y a seulement 8 p. 100 des 190 000 travailleurs étrangers temporaires qui sont entrés au Canada l'an dernier qui étaient dans la catégorie classique des travailleurs peu qualifiés. Je pense qu'il y a en a un autre 11 p. 100 qui faisaient partie du programme des travailleurs agricoles saisonniers, qui est absolument essentiel pour l'industrie agricole actuellement.

La vaste majorité des travailleurs étrangers temporaires sont soit hautement qualifiés, comme les gens dont nous parlons ici, ou des gens qui viennent dans le cadre des programmes vacances-travail, comme les jeunes Français, Australiens et Néo-Zélandais, qui travaillent dans l'industrie des services ou le secteur du tourisme, etc. Certains trouvent des emplois dans de tels secteurs et restent ici en tant que résidents permanents.

C'était une occasion pour moi de clarifier certaines des idées fausses à ce sujet.

M. Terence Young: Merci.

Vous avez mentionné que l'Alberta, en vertu de son annexe sur les travailleurs étrangers temporaires, a le pouvoir de choisir ses travailleurs. Est-ce que l'Ontario a ce pouvoir? Y a-t-il un accord semblable avec l'Ontario?

L'hon. Jason Kenney: Oui.

M. Terence Young: Y a-t-il d'autres provinces dans la même situation ou qui sont en train de...

L'hon. Jason Kenney: Je n'ai pas toute la liste, mais il n'y a que l'Alberta et l'Ontario pour l'instant, mis à part le Québec, je crois, bien que j'ai encouragé mes homologues provinciaux à demander des annexes sur les travailleurs étrangers temporaires dans nos ententes fédérales-provinciales pour qu'ils aient cet instrument flexible.

M. Terence Young: Merci.

Vous avez parlé de la catégorie de l'expérience canadienne comme une voie vers la résidence permanente pour les travailleurs hautement qualifiés et les étudiants étrangers. Pourriez-vous nous expliquer un peu plus comment cela fonctionne, peut-être à l'aide d'un exemple?

L'hon. Jason Kenney: Oui. J'ai récemment participé à une activité avec M. Gaurav Gore, qui a obtenu sa résidence permanente il y a trois mois en tant que 20 000^e résident permanent qui est passé par la catégorie de l'expérience canadienne. Il est venu ici de l'Inde et je pense qu'il a obtenu sa maîtrise en administration des affaires à l'Université de Toronto. Il a trouvé immédiatement un emploi à l'une de nos banques à charte et il gagne, je crois, 70 000 \$ par année.

Il a obtenu sa maîtrise ici; puis, il a travaillé pendant un an et est devenu admissible à la résidence permanente, qu'il a reçue en huit mois, et je dois vous dire que c'est extrêmement rapide par rapport aux normes de CIC du passé. Voilà un passé que nous laissons derrière nous. Huit mois devraient être la nouvelle norme, et c'est excellent.

Cet homme est ici avec sa charmante jeune épouse, ils gagnent d'excellents salaires, ils ont des emplois en demande, et il a une formation canadienne. Il est déjà intégré. Je répète continuellement que c'est ce que je vois comme l'avenir de l'immigration au Canada.

Le président: Merci, monsieur Young.

Nous passons maintenant au tour de cinq minutes. Madame Sims, vous êtes la première.

Mme Jinny Jogindera Sims (Newton—Delta-Nord, NPD): Merci beaucoup.

Monsieur le ministre, je suis très contente de vous voir. Vous nous avez manqué la semaine dernière, mais je comprends qu'il peut y avoir des problèmes de communication.

Premièrement, je veux dire publiquement, à tout le moins, que l'opposition officielle ne s'oppose pas aux travailleurs étrangers temporaires, mais nous avons des inquiétudes concernant le processus, l'attribution de certains AMT qui a eu lieu, et les catégories de gens qui viennent ici. Nous avons aussi beaucoup d'inquiétudes au sujet du besoin de formation pour développer ces compétences ici chez nos jeunes, et chez les moins jeunes aussi.

Aujourd'hui, j'aimerais parler un peu des problèmes que nous constatons au sujet des travailleurs étrangers temporaires.

Il y a trois ans, le vérificateur général a constaté certains problèmes graves dans ce programme, et le Comité de l'immigration a également étudié ces problèmes et présenté un certain nombre de recommandations. Malgré les années, le programme semble toujours être un fouillis. La mauvaise gestion de ce programme a d'abord mis en péril les emplois des travailleurs canadiens, et il ne répond pas adéquatement aux besoins de l'industrie du jeu vidéo.

En 2009, le vérificateur général a recommandé que CIC et RHDCC mettent en place de meilleurs mécanismes pour protéger l'intégrité et l'efficacité du programme des travailleurs étrangers temporaires. Les ministères ont accepté cette recommandation et dit que de tels mécanismes étaient déjà en place. Cependant, les événements récents en Colombie-Britannique concernant HD Mining ont encore une fois mis en doute l'intégrité du programme, et un examen du programme a été annoncé.

Monsieur le ministre, croyez-vous qu'il est temps de demander au vérificateur général d'examiner comment la recommandation a été mise en oeuvre, si elle l'a été? De plus, avez-vous pensé demander au VG de faire un examen indépendant du programme des travailleurs étrangers temporaires?

•(1615)

L'hon. Jason Kenney: Non, je n'y ai pas pensé. Je ne décide pas du plan de travail du vérificateur général. C'est lui qui choisit quels programmes vérifier périodiquement, et nous sommes toujours ravis de collaborer avec lui lorsque cela touche un dossier sous ma responsabilité.

Cependant, je pense que nous venons d'entendre les messages contradictoires que je reçois: d'un côté, vous voulez un traitement plus rapide et simplifié pour l'industrie du jeu vidéo, mais en même temps, vous voulez une évaluation plus rigoureuse des avis relatifs au marché du travail. Vous ne pouvez pas avoir les deux. Soit nous appliquons l'analyse rigoureuse à chaque demande, ou nous en simplifions certaines.

Mme Jinny Jogindera Sims: Monsieur le ministre, puis-je clarifier ce que j'ai dit?

Ce que nous constatons, et le gouvernement l'a admis, explique pourquoi il y a un examen du processus qui a été mis en place pour l'industrie minière en Colombie-Britannique. L'industrie du jeu vidéo nous a aussi dit qu'en vertu des anciennes règles, les délais étaient beaucoup plus longs que ce qui était indiqué. Voilà ce que je vous répète. Il n'y a pas de contradiction; il s'agit simplement de reconnaître la situation actuelle.

L'hon. Jason Kenney: Eh bien, je pense que vous dites que c'est trop facile et trop difficile.

Je vais vous dire franchement que ce que j'entends de la part des employeurs régulièrement, c'est que le processus est trop bureaucratique et trop lent. C'est pourquoi nous avons essayé d'accélérer le traitement des demandes d'AMT à faible risque, mais d'autres me disent que nous devrions réduire de façon radicale le nombre d'AMT approuvées. Nous essayons de trouver le bon équilibre.

En ce qui concerne HD Mines, il n'y a pas eu de traitement accéléré dans le cadre du processus d'AMT-A. Il s'agissait d'évaluations classiques, et je les ai examinées personnellement. Je peux vous dire que les agents de Service Canada passent beaucoup de temps à examiner ces demandes. Nous leur avons demandé de les examiner à nouveau. Est-ce que l'exigence d'une troisième langue nous a semblé bizarre? Nous voulons être certains que les agents suivent le processus de façon rigoureuse.

Par contre, nous essayons d'atteindre le juste équilibre. J'espère que vous constaterez, grâce à cette étude, que nous devons aussi simplifier la vie aux employeurs.

Mme Jinny Jogindera Sims: Comme vous le savez, la ministre des Ressources humaines a annoncé un examen du programme, et elle ne l'a pas annoncé parce que tout fonctionnait bien. Elle l'a annoncé parce qu'on lui a fait part d'inquiétudes, mais nous ne savons pas du tout quelle sera la portée de cet examen. Pour sauver du temps, je vais vous poser nos quatre questions et vous pourrez peut-être y répondre d'un coup.

Le président: Madame Sims, vous avez 20 secondes, et cela comprend la réponse du ministre, donc...

Mme Jinny Jogindera Sims: Bien.

Très rapidement, alors, voici notre inquiétude principale. Qui est responsable de l'examen, qui sera consulté, et quand obtiendrons-nous les résultats?

L'hon. Jason Kenney: Mon communiqué de presse de septembre de l'an dernier, je crois, répond à ces questions. Il ne s'agit pas d'un nouvel examen.

Mme Jinny Jogindera Sims: Bien. Merci, monsieur le ministre.

L'hon. Jason Kenney: De rien.

Le président: Merci, madame Sims.

L'hon. Jason Kenney: Je suis désolé, mais c'était ma meilleure réponse en cinq secondes.

Des voix: Oh, oh!

Mme Jinny Jogindera Sims: Nous en reparlerons.

Le président: Bien.

Monsieur Armstrong, c'est à votre tour.

M. Scott Armstrong (Cumberland—Colchester—Musquodoboit Valley, PCC): Merci.

Merci d'être ici, monsieur le ministre, et merci à vos collaborateurs.

J'aimerais d'abord me pencher sur l'annexe des travailleurs étrangers temporaires, puisque nous en avons parlé. Vous avez dit en réponse à M. Young que vous avez des ententes avec l'Ontario et l'Alberta, qui sont deux des provinces les plus importantes.

Cela semble très efficace. Cela semble être une bonne solution dont nous avons besoin pour faire... Nous n'en avons pas dans le Canada atlantique. Je me pose des questions à ce sujet. Où en sont vos discussions avec les autres provinces qui essaient d'en mettre en place?

• (1620)

L'hon. Jason Kenney: Eh bien, nous avons des accords bilatéraux avec toutes les provinces de l'Atlantique pour coordonner notre partenariat en immigration. En ce qui concerne l'annexe pour les travailleurs étrangers temporaires, nous en avons une avec la Nouvelle-Écosse, mais la province ne l'a pas utilisée. Elle ne nous a pas demandé d'exclure de catégories professionnelles des exigences d'AMT, mais elle a le pouvoir de le faire, alors je veux corriger ce que j'ai dit plus tôt: la Colombie-Britannique, l'Alberta, l'Ontario et la Nouvelle-Écosse ont des annexes pour les travailleurs étrangers temporaires dans leurs ententes avec nous.

M. Scott Armstrong: Une fois que la province possède une entente, qu'est-ce qui doit se passer pour qu'elle puisse l'utiliser?

L'hon. Jason Kenney: C'est vraiment à eux de décider, mais nous espérons que les responsables nous écriront pour nous demander une exemption en matière d'AMT s'ils voient une pénurie très aiguë de main-d'oeuvre, lorsqu'il n'y a vraiment pas assez de Canadiens, et lorsque les employeurs n'arrivent pas à trouver assez de Canadiens pour une catégorie professionnelle en particulier.

Je vais vous donner un exemple.

Dans le nord de l'Alberta, il y a d'énormes projets miniers, et il y a des pénuries très aiguës dans certains métiers spécialisés, comme les soudeurs et les chaudronniers, alors les responsables nous ont écrit pour nous dire que même s'ils avaient augmenté le nombre de diplômés des écoles de métiers et même s'il y avait une augmentation du nombre d'apprentis, il y avait toujours une pénurie très aiguë, et ils nous ont demandé d'exclure, à tout le moins sur une base de projet pilote, six métiers qualifiés du besoin d'un AMT. Nous étions ravis d'acquiescer à cette demande.

Nous surveillons la situation de près. Si nous constatons qu'il y a des problèmes d'intégrité, nous allons mettre fin au projet pilote.

M. Scott Armstrong: Un changement au marché du travail pourrait aussi avoir cet effet, lorsqu'il y a une différence avec ce qui se passe dans le nord de l'Alberta ou dans la construction de navires en Nouvelle-Écosse.

L'hon. Jason Kenney: J'imagine qu'en Nouvelle-Écosse, avec les grands contrats de construction de nouveaux navires au chantier Irving, il pourrait y avoir une pénurie aiguë dans certains métiers, et on voudra peut-être utiliser ce genre de programme.

M. Scott Armstrong: Je pense qu'on peut s'y attendre, même si Irving voudra peut-être essayer de rapatrier certains des Canadiens de l'Atlantique qui sont dans l'Ouest pour combler ces postes, de faire revenir certaines des personnes d'expérience, parce que l'un de leurs plus grands défis, c'est de trouver des gens qui ont de l'expérience pour ce genre d'emploi. On cherchera peut-être à l'étranger pour cette expérience, mais on pourrait aussi regarder du côté de l'Ouest et d'autres régions du Canada, et essayer de rapatrier ces gens.

Ensuite, je pense vraiment qu'il y a un décalage dans la formation. En majeure partie, c'est aux provinces d'offrir la formation, mais croyez-vous qu'il y a un décalage entre ce qu'on enseigne à nos jeunes dans le système scolaire et dans les écoles de métiers, et les besoins du marché du travail des 10 à 15 prochaines années?

L'hon. Jason Kenney: Oui, je suis complètement d'accord.

Je crois que pendant deux générations, notre société a envoyé toutes sortes de messages aux jeunes pour qu'ils fassent une formation postsecondaire, ce qui est excellent, mais d'une certaine façon, nous avons dévalué, je dirais, les métiers spécialisés et semi-spécialisés — les travaux manuels — au point où ils sont presque stigmatisés, je pense, d'une certaine façon, du point de vue de nombreux jeunes Canadiens. Cela peut expliquer pourquoi, même s'il y a d'excellents emplois bien rémunérés disponibles dans ces domaines, il y a peu de jeunes Canadiens qui s'inscrivent aux écoles de métiers.

Je pense qu'une bonne partie de cela s'est produit peut-être de façon non intentionnelle dans notre système scolaire, lorsque les ministères provinciaux de l'Éducation ont fermé les écoles secondaires techniques. Je pense que c'est quelque chose que les provinces devraient revoir.

M. Scott Armstrong: Toujours au sujet de l'éducation, je sais que lorsque j'étais élève au secondaire — j'ai 46 ans —, les premiers cours d'informatique ont été offerts et on mettait l'accent sur la programmation, alors j'ai appris à programmer. Je ne savais pas comment taper et je n'avais aucune des autres compétences en informatique dont j'ai réellement eu besoin après le secondaire, mais je savais faire un peu de programmation. Ce n'est plus vraiment ce qu'on enseigne. Aujourd'hui, à l'école, on enseigne plutôt comment utiliser un ordinateur, comment faire la saisie et comment acquérir des compétences en informatique.

Je pense qu'il faudrait maintenant que les écoles de formation professionnelle recommencent à donner des cours de programmation, car ces compétences seront certainement recherchées lorsque ces élèves auront fini leurs études. Les logiciels éducatifs et les jeux vidéos constituent une occasion en or de le faire.

L'hon. Jason Kenney: Comme je le disais, non seulement il y a une grave pénurie dans l'industrie des jeux vidéos, mais il y a également une pénurie dans tous les secteurs de TI et, franchement, c'est à n'y rien comprendre, car j'entends dire...

Par exemple, les agriculteurs me disent que les emplois pour lesquels ils embauchaient des jeunes Canadiens au moment de la récolte — lorsque vous et moi étions au secondaire ou au collège, lorsque des gens de notre âge allaient travailler à la ferme l'été et l'automne pour gagner un bon salaire — n'intéressent plus les jeunes. Un propriétaire de verger de la Colombie-Britannique m'a dit que si le travail ne se fait pas dans un bureau climatisé devant un ordinateur, ça ne sert à rien d'essayer de trouver un jeune Canadien pour le faire.

On croirait alors, d'après ce genre d'évaluation anecdotique, que les jeunes Canadiens se précipiteraient vers ces emplois de TI bien rémunérés, mais ce n'est pas le cas. Il y a une pénurie que je ne m'explique pas.

Je pense qu'au niveau provincial il faut sérieusement repenser la manière dont nous préparons les jeunes pour le marché du travail de l'avenir, et cela comprend la TI.

• (1625)

Le président: Merci.

Finalement, c'est le tour de monsieur Cash.

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

Je suis très préoccupé par certaines choses que nous entendons aujourd'hui. Nous parlons de la mauvaise gestion du programme des travailleurs étrangers temporaires qui est la cause profonde des évaluations inexactes de la capacité du marché du travail canadien à répondre aux besoins, et la réponse inadéquate aux besoins de certaines industries comme celle-ci.

L'un des volets importants de notre étude concerne la création d'emplois de grande valeur au Canada. La création de bons emplois pour les Canadiens est notre principal et ultime objectif. C'est pourquoi nous faisons cette étude. Nous ne sommes pas ici pour trouver le moyen de bâtir un système pour faire venir des résidents permanents pour occuper les emplois hautement spécialisés de ce secteur. Ce n'est pas de cela qu'il s'agit.

En toute justice, vous avez dit que vous étiez confus. Vous avez dit que vous ne compreniez pas la situation. Vous avez dit aussi que les problèmes de l'industrie du jeu vidéo doivent dater, mais en fait, nous venons d'entendre des témoins qui nous en ont parlé, donc ce ne peut pas être si vieux. C'est la situation à laquelle ils font face maintenant.

Ne croyez-vous pas que vous devez examiner sérieusement ce qui se passe, secteur par secteur; qu'une solution unique ne fonctionne pas; que cette industrie a besoin d'une attention différente; que vous ne pouvez pas comparer les soudeurs aux cadres des entreprises de jeu?

Ce que nous voulons faire, et ce que nous devons appuyer, c'est ce que l'industrie nous a dit souhaiter — elle veut un transfert de compétences afin que les Canadiens puissent être formés le plus rapidement possible, et qu'entre-temps, on comble les lacunes sur le marché du travail. C'est de cela que l'industrie a besoin.

Je n'entends rien de cela, et cela m'inquiète vraiment. Pourriez-vous...

L'hon. Jason Kenney: Peut-être que vous n'écoutez pas, monsieur Cash.

Premièrement, lorsque j'ai dit que j'étais confus, je parlais de ma confusion, que vous venez d'aggraver, face à la position de votre parti, qui demande d'une part une plus grande rationalisation du processus des avis relatifs au marché du travail...

M. Andrew Cash: Non, je suis désolé, monsieur le ministre; vous disiez que vous étiez confus au sujet des besoins de l'industrie.

L'hon. Jason Kenney: ... et d'autre part vous exigez plus de rigueur et qu'on y mette fin. Il faut que ce soit l'un ou l'autre: soit vous voulez un programme qui réponde aux pénuries de main-d'oeuvre, soit vous l'abolissez. Vous ne pouvez pas avoir une chose lorsque vous parlez à un groupe d'intérêt amical et le contraire lorsque vous parlez à vos amis des syndicats.

M. Andrew Cash: En fait, ce que nous souhaitons, c'est que le gouvernement s'efforce de comprendre ce secteur des arts et de la culture en expansion constante. C'est cela que nous souhaitons. C'est le but de notre étude.

Cela dit, je vais laisser le reste de mon temps à ma collègue.

L'hon. Jason Kenney: Eh bien, pour vous répondre, il y a des centaines de catégories professionnelles. Nous nous en occupons de manière très ciblée, comme vous dites que nous devrions le faire.

Par exemple, lorsqu'il a une grave pénurie dans une catégorie professionnelle donnée, nous sommes heureux de travailler avec les provinces pour exempter ces emplois dans certaines régions de l'obligation d'obtenir un AMT.

Si seulement vous vouliez accepter une réponse positive, mais j'ai été stupéfait de vous entendre dire à l'instant que vous trouvez que nous avons tort de vouloir faire venir des étrangers à qui on accorderait la résidence permanente pour qu'ils occupent ces emplois bien rémunérés.

M. Andrew Cash: Je dis que ce n'est pas ce que ce secteur demande.

L'hon. Jason Kenney: Êtes-vous contre l'idée que nous ayons un programme d'immigration qui encourage les nouveaux venus à obtenir de bons emplois bien rémunérés dans l'économie canadienne?

M. Andrew Cash: Pardon, mais ce n'est pas ce que dit le secteur. Ce que nous essayons de faire avec cette étude, c'est de comprendre leurs besoins — pas d'en faire abstraction, mais d'être à l'écoute de leurs besoins. C'est pour cela que nous sommes là.

J'aimerais maintenant...

L'hon. Jason Kenney: Ils ont besoin de gens talentueux, et nous offrons de les amener ici comme résidents permanents. Je ne vois pas comment ils pourraient s'opposer à cela.

M. Andrew Cash: Allez-y, Jinny.

Mme Jinny Jogindera Sims: Monsieur le ministre, en fait, nous vous encourageons à faire venir ces personnes à titre de résidents permanents, mais nous décelons également une tendance, surtout dans le secteur des services, particulièrement dans la restauration rapide, auquel on semble accorder un plus grand nombre d'AMT depuis quelques années. J'ai vraiment du mal à comprendre qu'il s'agit là de pénuries de compétences qui entraînent la délivrance de visas dans ce secteur.

Alors...

Le président: Allez-y, monsieur Calandra.

M. Paul Calandra (Oak Ridges—Markham, PCC): J'invoque le Règlement, monsieur le président. Je ne sais pas combien de temps il lui reste, mais il serait très utile de nous en tenir à l'industrie des jeux vidéos et de laisser de côté le secteur de la restauration rapide...

• (1630)

Le président: Eh bien, à ce sujet...

Mme Jinny Jogindera Sims: Eh bien...

Le président: Madame Sims, si vous pouviez conclure en... Il est 16 h 30, alors je vous demanderais de poser votre question rapidement afin que le ministre puisse donner une courte réponse, et ensuite on passera au prochain groupe de témoins.

Mme Jinny Jogindera Sims: Merci. C'est ce que je vais faire.

Monsieur le ministre, je veux simplement répéter que nous sommes en faveur d'un programme de travailleurs étrangers temporaires à la condition que les Canadiens aient d'abord la chance d'obtenir ces emplois et que le gouvernement investisse pour accroître l'expertise canadienne et faire en sorte que les Canadiens aient accès à ces emplois avant qu'on aille chercher des travailleurs à l'étranger. Êtes-vous du même avis?

L'hon. Jason Kenney: Oui, absolument.

J'aimerais simplement dire, puisque vous m'avez à maintes reprises demandé d'accorder aux travailleurs étrangers temporaires la possibilité de devenir des résidents permanents, que votre collègue au bout de la table semble maintenant s'opposer à ce qu'on ouvre la voie vers la résidence permanente aux spécialistes des jeux informatiques de haute technologie. Je...

Mme Jinny Jogindera Sims Je ne l'ai pas entendu dire cela, monsieur le ministre.

L'hon. Jason Kenney: Vous ne pouvez pas avoir le beurre et l'argent du beurre. Vous ne voulez pas que l'industrie du service ou celle de l'accueil recrute des travailleurs étrangers peu spécialisés même lorsqu'elle obtient un AMT positif, et en même temps, vous voulez que nous leur accordions la résidence permanente. Je suis de plus en plus confus au sujet de...

Mme Jinny Jogindera Sims: Monsieur le ministre...

Le président: Merci...

Mme Jinny Jogindera Sims: ... j'ai exprimé la position du NPD.

Le président: Merci, madame Sims.

Merci, monsieur le ministre.

Merci aux fonctionnaires pour leur présence aujourd'hui.

Merci de votre contribution à notre étude.

Nous allons maintenant faire une pause de deux minutes avant d'entendre le prochain groupe de témoins.

•(1630) _____ (Pause) _____

•(1635)

Le président: Nous allons commencer. Nous devons terminer à 17 h 30. Cela nous laisse un peu de temps pour nos trois prochains témoins.

Bienvenue au Comité permanent du patrimoine canadien. Je pense que certains d'entre vous étaient déjà présents pendant la première partie, de 15 h 30 à 16 h 30.

Nous accueillons maintenant Brenda Gershkovitch, présidente-directrice générale de Silicon Sisters Interactive; Jaime Woo, directeur et co-fondateur du festival Gamercamp; et Sean Douglas, directeur et professeur agrégé, Études interdisciplinaires, Faculté des arts, de l'Université de l'Alberta.

Bienvenue à vous trois. Nous avons hâte d'entendre votre contribution à notre travail.

Nous allons commencer par les exposés, si vous en avez. Nous allons débiter par Mme Gershkovitch.

Mme Brenda Gershkovitch (présidente-directrice générale, Silicon Sisters Interactive): Merci beaucoup, monsieur le président.

Merci beaucoup de m'avoir invitée ici aujourd'hui. Je suis très heureuse que vous examiniez en profondeur l'industrie du jeu vidéo. C'est une industrie très importante au Canada.

Le Canada se place au troisième rang mondial pour la création de jeux vidéo, et en fonction de la population, il est premier. C'est une chose que nous faisons depuis longtemps, et que nous faisons très bien.

Je dois dire que c'est une industrie merveilleuse et stimulante dans laquelle travailler, car c'est une industrie qui évolue beaucoup et qui est très diversifiée selon les régions du pays. L'expérience des créateurs de Vancouver, par exemple, est très différente de celle des créateurs de Montréal et de Toronto, deux autres centres importants au pays.

J'ai commencé dans l'industrie du jeu vidéo en 2005. J'arrivais du secteur de la santé, croyez-le ou non. Je travaillais à la Société canadienne du cancer et je cherchais une expérience entrepreneuriale et j'ai décidé de me lancer dans les jeux vidéo. Cette transition n'est pas évidente, mais j'ai pris une décision intéressante. À ce moment-là, nous avons pu créer un petit studio appelé Deep Fried Entertainment et en faire un studio de 45 employés.

Entre 2005 et 2008, lorsque j'étais propriétaire de ce studio, le secteur était en pleine ébullition et nos affaires allaient extrêmement bien. À l'époque, notre modèle d'affaires était le travail sur commande. Je vous dirais que la valeur des jeux vidéo réside essentiellement dans la propriété intellectuelle, dans la création de personnages et d'histoires et d'un monde d'aventures identifiable. Lorsque je dis propriété intellectuelle, pensez Star Wars ou Assassin's Creed qui ont des personnages auxquels les gens s'identifient facilement, avec lesquels ils tombent en amour et qu'ils veulent suivre.

Entre 2005 et 2008, l'essentiel de la propriété intellectuelle résidait ailleurs, et les sociétés canadiennes travaillaient sur commande. Il y avait néanmoins de merveilleux emplois, bien rémunérés dans ce secteur, mais nous n'étions pas nécessairement propriétaires de ce qui avait vraiment de la valeur, situation qui a changé depuis que j'ai mon deuxième studio.

Les choses ont commencé à changer vers 2008, lorsque les contrats lucratifs de la Californie ont commencé à se faire plus rares. Nous avons encore de très bons studios au Canada qui travaillent dans le domaine de la console, et qui sont surtout concentrés à Montréal. Le changement à Vancouver a été intéressant, car nos crédits d'impôt étaient un peu plus faibles que ceux qui étaient offerts dans l'Est. À mon avis, ce qui s'est passé est surtout attribuable au fait que nous sommes passés d'un secteur axé sur le travail sur commande pour de grandes sociétés étrangères à un secteur où un très vif esprit d'entreprise s'est développé, et nous constatons l'émergence d'un grand nombre de petites entreprises qui réalisent des projets indépendants.

Pour ma part, je trouve ça très stimulant, car nous détenons maintenant les droits de propriété intellectuelle. Le potentiel de croissance de ces petits studios en grandes entreprises n'a jamais été plus grand, à mon avis. C'est un moment très propice pour investir dans ce segment de notre économie. Il y a d'énormes possibilités.

J'aimerais ajouter quelque chose d'un point de vue plus personnel. Pendant très longtemps, les jeux vidéo étaient le domaine privilégié des jeunes hommes, mais cela a changé et continue à changer. Les jeux vidéo sont pour tout le monde. Les jeux vidéo sont utilisés dans de très nombreux contextes qui ne sont plus ceux du passé. Nous pouvons utiliser les jeux vidéo en éducation et en santé. Les grands-parents utilisent les jeux vidéo pour se rapprocher de leurs petits-enfants. On les appelle les joueurs « saute-mouton ». Ils utilisent leurs iPads afin de pouvoir communiquer avec les jeunes générations.

S'il vous plaît, lorsque vous pensez aux jeux vidéo, ne pensez pas nécessairement aux stéréotypes de la personne qui joue dans son sous-sol, car les choses ont vraiment changé et continuent à changer à pas de géant.

Merci beaucoup de votre attention.

• (1640)

Le président: Merci.

Le prochain sera M. Woo.

M. Jaime Woo (directeur et co-fondateur du festival, Gamercamp): Bonjour. Je m'appelle Jaime Woo, et je vais vous parler un peu de Toronto et de son secteur des jeux vidéo, ainsi que du festival dont je suis le co-fondateur, Gamercamp.

Nous avons créé Gamercamp en novembre 2009. Il en est donc à sa quatrième année. Nous avons eu 1 280 participants aux diverses activités de notre plus récent festival qui s'est déroulé il y a tout juste un mois.

Ce qui fait que Gamercamp est spécial, c'est que nous avons des conférences inspirantes semblables à celles de la conférence TED...

Le président: Un instant. Il y a un rappel au Règlement.

[Français]

M. Pierre Nantel: J'aimerais demander le consentement unanime pour qu'on puisse distribuer la brochure de M. Woo, qui est seulement en anglais. Pour nous, il n'y a pas de problème à la lire même si elle est seulement en anglais. Est-ce que tous les membres du comité sont d'accord?

[Traduction]

Je pense que cela nous aiderait à suivre votre exposé si tout le monde avait cette brochure.

M. Jaime Woo: Ce serait fabuleux. Ce serait formidable. Nous n'avons pas les ressources nécessaires pour le traduire, malheureusement.

M. Pierre Nantel: Nous comprenons.

Le président: Est-ce que tous les membres du comité sont d'accord?

Des voix: D'accord.

Le président: Très bien, faisons cela.

Merci, monsieur Nantel.

Allez-y, monsieur Woo.

M. Jaime Woo: Je suis habitué de tout faire par moi-même... Je suis prêt à aller vous chercher du café si vous en avez besoin.

Des voix: Oh, oh!

M. Jaime Woo: Comme je le disais, si vous veniez au Gamercamp, vous pourriez entendre des discours inspirants de style TED prononcés par des chefs de file du milieu des jeux de différents pays du monde. Nous offrons des ateliers pratiques parce que certains joueurs, selon leur degré de compétence dans les jeux, se sont demandé comment les jeux étaient mis au point et ont décidé qu'ils aimeraient mettre la main à la pâte. Nous leur offrons des ateliers à cette fin. Il y a aussi des gens en milieu de carrière qui veulent améliorer leurs compétences ou simplement rencontrer des personnes nouvelles dans le domaine et partager leurs idées. Nous offrons donc des ateliers en plus des discussions.

Enfin, nous tenons une exposition de jeux. Cette année, nous avons exposé 25 jeux de partout au monde, mais nous nous sommes concentrés surtout sur les jeux créés au Canada et à Toronto, car nous voulions vraiment donner la chance aux gens de jouer à ces jeux. Chaque année, des centaines de jeux sortent, et souvent on ne sait même pas d'où ils viennent. Nous voulions vraiment montrer aux gens ce qui est créé ici, dans leur propre pays.

Au départ, Gamercamp était une initiative de la base. Notre but n'était pas de nous enrichir. Il est vrai que nous n'avons pas perdu

d'argent au cours des quatre dernières années, mais Gamercamp était un projet issu d'une passion. Nous savions que c'était une bonne idée. C'était le bon endroit, Toronto, au bon moment, en 2009, et c'était le meilleur secteur pour les jeux vidéo, parce qu'à cette époque, les jeux vidéo commençaient à être plus amplement distribués et il suffisait de verser un jeu au magasin iTunes de Apple ou au magasin App pour qu'il soit distribué à des millions de personnes, parfois à l'échelle internationale.

Nous avons simplement eu beaucoup de chance de pouvoir commencer à ce moment. Également, il n'y avait jamais eu à Toronto de grand studio triple-A pour appuyer les créateurs de jeux dans cette ville. Il était donc très intéressant pour les créateurs de Toronto, qui travaillaient en petites équipes, de pouvoir publier des petits jeux à l'intention d'un auditoire bien plus vaste que celui auquel ils étaient habitués, et ce, sans qu'il soit nécessaire de livrer un support matériel — il n'était plus nécessaire d'utiliser un disque dans un Xbox, par exemple — pour jouer.

Alors dans le cas du Gamercamp, nous avons essayé d'offrir une sorte de Festival international du film de Toronto, mais pour les jeux vidéo. Comme vous le savez, il n'est pas nécessaire de faire partie de l'industrie pour assister au Festival international du film de Toronto. Il suffit d'aimer les films. Il n'est pas nécessaire d'avoir regardé un certain nombre de films par semaine. Il suffit que quelque chose vous intéresse pour que vous puissiez assister au festival. Il en va de même de Luminato et de Nuit Blanche: il n'est pas nécessaire d'être soi-même un artiste ou d'avoir un intérêt très développé dans les arts. Vous pouvez y assister pour le moins que vous êtes intéressé.

Mais à l'heure actuelle, pour pouvoir participer à un grand nombre d'événements dans le domaine des jeux, il faut soit être membre de cette industrie ou s'octroyer soi-même le titre de joueur, c'est-à-dire s'identifier comme une personne qui joue à un grand nombre de jeux. Nous voulons changer cela, car le monde des jeux s'élargit. Si vous vous intéressez aux jeux, nous voulons que vous puissiez venir au Gamercamp de la même façon que les gens vont au festival du film de Toronto ou à Nuit Blanche.

Gamercamp est bien différent de ce qui existe à l'heure actuelle, car nous essayons de rejoindre un vaste auditoire. C'est principalement parce qu'il n'y avait rien à Toronto et nous avons donc pu commencer à zéro, ce qui est l'un des avantages de Toronto. Parce qu'il n'y avait rien à Toronto, nous avons dû tout bâtir à partir de rien, ce qui signifie que de nouvelles idées sont mises en oeuvre.

Permettez-moi de vous parler un peu de l'écosystème dans lequel nous évoluons à Toronto, car je crois qu'il pourrait être étendu à l'échelle nationale. Nous avons un événement appelé le Toronto Video Game Jam. Le septième vient tout juste de se dérouler. Cette année, 400 créateurs de jeux en herbe, créateurs de jeux professionnels et amateurs — des gens qui aiment tout simplement les jeux — se sont réunis au campus George Brown et, pendant 72 heures, ils ont travaillé à créer des jeux. Je vais généralement y faire un saut, mais pas le troisième jour, alors que les gens ont été trois jours sans douche, qu'ils sont fatigués et sont tous bourrés de caféine. Les jeux qui y sont produits sont vraiment formidables, et on peut vraiment voir ce que les gens peuvent produire en 72 heures. Même si ces jeux eux-mêmes ne sont pas commercialisables, certaines des idées qu'on y trouve peuvent servir à des produits futurs qui seront un jour mis en marché.

Par exemple, il y a à Toronto un studio du nom de CAPY. En fait, leur jeu est mentionné dans le magazine: il s'appelle Super TIME Force. Le but du jeu est de jouer avec le principe du temps: peut-on renverser le temps dans un jeu? Dans les jeux vidéos, nous sommes tous habitués à l'idée d'avoir plusieurs vies. Quand on joue à Mario, on dispose de 15 vies. CAPY voulait exploiter l'idée de ce qui se produirait si on pouvait vivre toutes ses vies simultanément. Alors dans ce jeu, chaque fois que vous mourez, vous revenez au début du niveau et vous jouez simultanément avec une autre version de vous-même qui joue aussi ce niveau. En fait, chaque fois que vous mourez, le jeu devient un peu plus facile, car vous avez plus de versions fantômes qui luttent avec vous à vos côtés. C'est un peu comme si vous aviez une armée de vous-mêmes pour livrer le combat à ce niveau...

J'ai trouvé que c'était une idée vraiment intéressante. L'idée de base est née au Toronto Video Game Jam, et ce jeu a récemment été choisi par Microsoft, qui lui a décerné le prix XBLA au GDC, l'un des événements les plus importants dans le monde du jeu vidéo.

Ce jeu est né du travail de 400 personnes qui se sont réunies dans une salle, à Toronto, et y ont travaillé pendant 72 heures. Cela montre bien que Toronto prend du poil de la bête et crée quelque chose qui aura des répercussions sur la scène internationale. Si vous lisez les magazines internationaux de jeux vidéos, vous constaterez que ces magazines attendent avec impatience la moindre nouvelle sur Super TIME Force. Ils salivent à la moindre nouveauté. Qui aurait cru qu'un point de départ si minime déclencherait une telle réaction en chaîne?

• (1645)

Pour revenir sur ce que disait Brenda, ce sont des petites et moyennes entreprises qui sont le moteur de la PI au Canada. Chaque dollar provenant de Super TIME Force est réinvesti au Canada. Le jeu précédent, *Sword & Sworcery*, qui a été téléchargé un million de fois, est aussi une oeuvre de PI canadienne dont les profits sont réinvestis au Canada.

Même s'il faut avoir de grands studios triple-A et des studios plus petits pour avoir un riche écosystème à l'échelle nationale, on constate que si l'on investit dans ces petits studios, l'argent est réinvesti pour embaucher plus de Canadiens et tout est simplement... Vous m'excuserez, mais je ne connais pas vraiment le terme précis pour cela. Tout est au Canada, d'un bout à l'autre.

En plus, c'est de l'innovation bien canadienne, ce qui crée de la valeur pour le Canada. C'est une très bonne chose.

À l'heure actuelle, le marché est prêt à recevoir les jeux canadiens. Ces jeux remportent un vif succès. Je vais vous en nommer quelques-uns. Vous ne les connaissez peut-être pas, mais si vous avez 15 minutes, prenez le temps de les télécharger. Essayez-les.

Il y a *Sword & Sworcery*, qui est un jeu de pixel art génial. Ce jeu plutôt artistique a été téléchargé plus d'un million de fois.

Dans le magazine, vous pouvez lire l'histoire de N+. Après sa création, des centaines de milliers de copies de ce jeu ont été vendues en format Xbox. Au départ, il a été mis au point par deux personnes. En fait, les gens disent que c'est ce jeu qui a prouvé qu'on pouvait réaliser des profits en offrant des petits jeux téléchargeables. C'est un produit de Toronto. La plupart des gens l'ignorent.

On a récemment mis en marché un jeu appelé *Sound Shapes*. C'est l'un des plus gros vendeurs de PlayStation Vita. Sony en est très content.

Il y a aussi *Dyad*, un jeu qui vient de Toronto. Son créateur l'a mis au point sur une période de quatre ans. Il a été extrêmement bien reçu.

J'aimerais bien pouvoir vous donner la liste de tous les jeux. Parfois, il faut y jouer pour voir à quel point ils sont formidables. Nous avons été très heureux de tenir ce festival à Toronto pendant quatre ans et de pouvoir discuter de cette liste de jeux. Je suis très fier que cette industrie à laquelle je veux participer produise ici, au Canada, tous ces produits.

Quant au soutien, c'est très bien d'offrir tous ces jeux, mais nous ne savons pas si cette tendance va se poursuivre éternellement. Lorsque quelque chose est nouveau, la ville peut connaître un moment de gloire, mais sans un soutien constant, le phénomène ne pourra pas prendre de l'ampleur et nous risquons de nous faire damer le pion par d'autres villes. Nous avons actuellement beaucoup de succès à Toronto, mais je voudrais m'assurer que nous n'allons pas perdre face à la concurrence.

Qu'est-ce que cela signifie? Eh bien, cela signifie que nous avons besoin de financement. Nous avons besoin de financement pour que ces studios puissent engager plus de gens et connaître une expansion comparable à ce qui existe aux États-Unis. Ils ont besoin d'un effet de levier pour pouvoir continuer à créer des produits. Je sais que chaque studio travaille sur trois ou quatre jeux; plus ils pourront publier ces jeux rapidement, plus ils pourront déjouer la concurrence.

Je pense aussi que le financement donnera une infrastructure. Comme ces entreprises prennent de l'expansion, nous devons trouver un secteur auquel les rattacher afin qu'elles puissent s'intégrer dans un cadre.

À l'heure actuelle, je sais qu'il existe un grand nombre de petites entreprises, mais elles n'ont pas de vision commune. C'est un peu un problème, car si l'industrie subissait un revers, elles pourraient se dissocier les unes des autres, et ce serait très mauvais pour l'industrie canadienne des jeux vidéo.

Quant à la question de créer un cadre national, nous devons tenir une discussion sur le moyen d'y arriver à l'échelle nationale. Les producteurs de Toronto, Vancouver, Montréal, Winnipeg et Halifax — comment pourront-ils tous se réunir pour discuter de l'avenir des jeux vidéo?

Personnellement, en ce qui concerne Gamercamp, j'aimerais bien que nous ayons du financement afin de pouvoir faire concurrence à des festivals américains semblables, dont IndieCade et PAX, de même que des festivals britanniques comme GameCity, qui sont des chefs de file quant aux tendances. Ce sont des lieux de réflexion où les gens sont intéressés de voir ce que réserve l'avenir. Gamercamp travaille très fort pour atteindre cet objectif, mais pour cela, j'ai dû frapper aux portes, demander des commandites et essayer de rassembler autant de participants que possible. Un financement supplémentaire nous aiderait à connaître une expansion plus rapide.

Cette année, nous avons réduit nos bénéfices pour pouvoir payer le transport de conférenciers d'Austin, de San Francisco, de Vancouver, de Montréal et de Prague, car nous savions que c'était nécessaire. Si nous obtenions du financement, le festival pourrait croître plus rapidement et nous pourrions inviter encore plus de gens afin qu'ils voient tout ce qui se fait de formidable au Canada, afin qu'ils puissent rencontrer tous les créateurs canadiens. Nous espérons qu'après être venus à Toronto, ces conférenciers pourraient retourner dans leur propre ville et dire à quel point c'est formidable de pouvoir faire des jeux vidéo au Canada et parler de toutes les idées qui germent ici.

Enfin, j'espère que nous aurons plus de possibilités de parler du rôle culturel des jeux vidéo. Nous avons l'Office national du film et nous parlons beaucoup du débat national sur l'orientation que nous souhaitons voir prendre à la musique ou à la littérature. J'en suis très heureux, parce que cela nous permet de prévoir comment nous pourrions tenir ce débat national en ce qui concerne les jeux vidéo.

• (1650)

Dans 10 à 15 ans, les gens tiendront les jeux vidéo pour acquis, tout comme la musique et les films. Personne ne dit: « Oh, êtes-vous un grand amateur de télévision? Oh, vous aimez vraiment ces émissions télévisées. Oh, vous êtes un grand lecteur? » Personne ne dit: « Je suis un grand lecteur. Je passe 15 heures de mes journées à lire. » Les gens n'auront plus cette attitude vis-à-vis les jeux vidéo. Nous espérons que les jeux vidéo feront partie intégrante de nos vies afin qu'on n'ait plus à se comporter de la sorte, mais il nous faut un cadre national pour que les gens puissent en parler de cette façon sans avoir peur d'être associés aux stéréotypes du jeune adolescent isolé qui joue aux jeux vidéo.

Je vais conclure avec mon anecdote préférée. Ma mère n'avait jamais joué aux jeux vidéo auparavant. Elle me disait toujours que je perdais mon temps. Pour Noël, je lui ai acheté un système Kinect, et nous avons Dance Central, un jeu doté d'un détecteur de mouvements. Vous avez un avatar devant vous, un personnage virtuel, avec lequel vous dansez.

On a pu la voir passer progressivement de la cuisine au salon, puis progressivement vers le canapé, pour nous regarder, et rapidement ma tante et ma mère nous ont chassés du salon afin de pouvoir danser sur « Poker Face », de Lady Gaga. Puis, lorsque nous avons insisté pour jouer de nouveau, elle est allée devant le miroir pour pratiquer les mouvements d'elle-même, et je me suis dit: « Bon sang, mais c'est incroyable. » Nous sommes beaucoup plus populaires que nous le pensons. Elle n'aurait jamais pu se concevoir comme une joueuse de jeux vidéo, mais c'est vers cela que nous tendons, et j'en suis très satisfait.

J'espère que ces propos étaient utiles. C'est un plaisir d'être ici.

Merci.

Le président: Merci, monsieur Woo.

Nous allons enfin entendre le témoignage de M. Gouglas.

M. Sean Gouglas (directeur, professeur agrégé, Études interdisciplinaires, Faculté des arts, University of Alberta): Merci beaucoup.

Cela m'a rappelé le même genre de situation lorsque j'ai vu mes beaux-parents jouer aux quilles sur la Wii.

Je suis très reconnaissant d'avoir l'occasion de venir témoigner devant vous. Merci beaucoup. C'est un secteur extraordinaire et c'est extraordinaire d'en faire partie et de l'étudier. Les universités tentent de suivre le rythme de la technologie et des compétences nécessaires à la production d'une main-d'oeuvre qualifiée pour travailler dans ce secteur.

J'aimerais vous parler rapidement d'un rapport que j'ai rédigé en collaboration avec d'éminents chercheurs, ainsi que des universités et des membres de l'Independent Game Developers Association, plus particulièrement Jason Della Rocca, sur la façon dont les universités peuvent favoriser l'innovation dans le secteur du jeu vidéo.

J'aimerais commencer en partant du principe de base selon lequel le plus important transfert de technologie que produisent les universités en matière de jeu vidéo est représenté par les étudiants qui complètent nos programmes, et pas nécessairement par la

recherche qui se fait dans ce domaine. C'est un sujet différent dont il me fera plaisir de parler plus en détail si vous le souhaitez.

Je souhaite partir de ce principe de base, selon lequel le transfert de technologie dans l'industrie du jeu vidéo commence par les étudiants diplômés. Cela peut être examiné de quatre points de vue.

Le premier est le programme universitaire. J'ai cru comprendre que vous avez reçu un chargé de cours de Sheridan qui est venu vous parler. C'est une excellente université, et un excellent programme. Je pense que ce que réussit Sheridan et ce que nous tentons de faire dans différentes universités, y compris l'Université de l'Alberta, c'est de former des étudiants compétents qui peuvent se joindre à cette main-d'oeuvre. À cette fin, il leur faut une connaissance approfondie des domaines pertinents au secteur du jeu vidéo, mais pas forcément uniquement dans le contexte du jeu vidéo en tant que tel, ce qui signifie qu'ils doivent avoir de bonnes compétences en programmation, s'il s'agit de programmeurs, dans une grande diversité de domaines, et pas seulement pour un seul type de technologie.

La raison de cela, c'est qu'il vaut mieux ne pas lier nos étudiants exclusivement à une technologie, car entre le moment où l'étudiant arrive en première année et celui où il obtient son diplôme, après quatre ans, cette technologie aura changé. S'il se limite à cette technologie, cela pose problème. Il lui faut donc une connaissance approfondie du domaine, ainsi qu'une solide combinaison interdisciplinaire qui réunit ces domaines. En outre, il faut que l'étudiant participe à des projets de création d'équipe qui permettent aux étudiants de différentes disciplines de communiquer entre eux.

On parle souvent de l'importance de la programmation informatique dans le secteur du jeu vidéo. Plus l'entreprise grossit, plus les chiffres dont je vais vous faire part sont vrais: le pourcentage de programmeurs qui travaillent au sein de grandes entreprises de jeu vidéo est d'environ 20 à 25 p. 100. Pour le reste, il s'agit — si vous me permettez l'expression — d'aspects plus mous et plus flous: les artistes concepteurs, les scénaristes, les gestionnaires, les concepteurs de jeu vidéo, les concepteurs de niveau. Tous ces gens peuvent avoir une formation en sciences informatiques, mais ce dont il est important de se rappeler, c'est que les jeux vidéo sont des produits interdisciplinaires complexes qui exigent du savoir-faire dans un large éventail de disciplines et pas seulement en sciences informatiques. L'aspect que les universités doivent tenter d'améliorer est la communication entre les étudiants de ces différentes disciplines.

Selon une vieille anecdote, nous avons tous eu un rapport de l'école maternelle qui disait « Travaille bien avec les autres », mais ensuite, pour le reste de notre vie jusqu'à l'université, on nous a fait comprendre de ne pas le faire, car nous devons nous concentrer sur notre éducation personnelle.

Nous devons changer cette mentalité et c'est là que les universités doivent être plus efficaces: il nous faut une connaissance approfondie du domaine, associée à une forte collaboration interdisciplinaire qui peut être axée sur le jeu vidéo, afin que les étudiants puissent produire des jeux vidéo complets et les présenter dans un portefeuille qu'ils peuvent utiliser auprès d'un employeur une fois qu'ils auront leur diplôme entre les mains.

Il nous faut aussi exposer les étudiants à toutes sortes de questions d'ordre social, culturel, historique et professionnel qui leur seront utiles lorsqu'ils entreront dans le secteur du jeu vidéo.

Deuxièmement, les universités doivent repenser la propriété intellectuelle en ce qui a trait à leur lien avec les entreprises de jeu vidéo. Vous devez savoir certainement que les universités subissent beaucoup de pression pour recueillir des fonds de quelque manière que ce soit, parfois... En Alberta, nous sommes chanceux. Les universités ne font pas l'objet de compressions budgétaires. Ailleurs, ce n'est pas nécessairement le cas.

Les bureaux des services de recherche des universités font l'objet d'intenses pressions qui les poussent à signer des accords de commercialisation et d'émission de permis afin de générer des recettes, mais la propriété intellectuelle dans le secteur du jeu vidéo et la recherche qui y est associée ne fonctionnent pas de la même façon que pour les compagnies pharmaceutiques. Les universités doivent abandonner l'idée selon laquelle la recherche dans le domaine du jeu vidéo va générer des revenus, et elles doivent se lancer dans un processus rapide de développement de la propriété intellectuelle. Tout comme notre équipe, je pense que les universités devraient tout simplement donner accès à tout cela pour que les entreprises canadiennes puissent en tirer profit.

Il y a des exceptions, mais le problème, c'est que trop souvent, chacun pense être l'exception. Il faut faire attention, car c'est un sujet très complexe.

• (1655)

Si les universités se lancent dans cette voie, que peuvent-elles obtenir en échange?

Ceci m'amène à mon troisième point, à savoir qu'en retour de ce que j'ai mentionné précédemment, et parallèlement à cela du moins, les universités devraient établir des relations à long terme — limitées au début, mais plus étendues par la suite — avec de grands studios afin de générer des projets de collaboration. Cela est possible au moyen de stages coop, de formations technologiques, ou même de congés sabbatiques au cours desquels les professeurs pourraient faire de la recherche au sein d'une entreprise de jeux vidéo, et aussi l'inverse, ce qui serait plus novateur: après de longs efforts pour développer un produit précis, une entreprise de jeux vidéo pourrait envoyer des chercheurs dans les universités pour travailler dans ces laboratoires. Cela peut être complexe, mais nous sommes essentiellement favorables à la création de relations à long terme.

À l'Université de l'Alberta, nous avons la grande chance d'entretenir depuis longtemps des rapports avec BioWare, qui est l'un des plus grands studios de jeux vidéo. Il s'agissait à l'origine d'une propriété intellectuelle canadienne qui a ensuite été rachetée par Electronic Arts. C'est une grande réussite pour le Canada. Nous avons pu bénéficier de cette excellente relation grâce au lien de confiance qui a été tissé au fil du temps entre les deux établissements.

Enfin, je pense qu'il y a une dernière chose que nous devons faire, et cela s'appuie sur les propos très pertinents de Jaime. Les universités, et peut-être les gouvernements, doivent mieux promouvoir le développement de la propriété intellectuelle canadienne dans le secteur du jeu vidéo en faisant la promotion de la communauté de concepteurs de jeux vidéo indépendants, qui, à son tour va promouvoir l'innovation et les investissements. Ce que je veux dire par là, c'est que les universités ont beaucoup à offrir à la communauté de concepteurs de jeux vidéo indépendants. Par exemple, elles disposent de beaucoup d'espace et de matériel sous-utilisé les nuits et les fins de semaine. Il s'agit là d'espace et de technologie que les concepteurs de jeux vidéo indépendants peuvent utiliser pour tenter de créer des liens, ou du moins de favoriser l'innovation et la propriété intellectuelle canadienne.

Avec tout le respect que je dois aux grands studios — que j'aime beaucoup et qui sont des éléments vitaux d'un écosystème dynamique permettant de créer des emplois bien rémunérés, et ce genre de chose —, la propriété intellectuelle qui est produite par les grands studios dépend de suites et de séries. Les jeux FIFA et Assassin's Creed sont d'excellents jeux, mais ils ne permettent pas d'ajouter à la propriété intellectuelle canadienne. Si nous pouvons promouvoir la communauté des concepteurs de jeux vidéo indépendants, comme je l'ai dit plus tôt, cela pourrait peut-être commencer à générer des petites et moyennes entreprises dans ce domaine. Les universités peuvent s'avérer un partenaire considérable en organisant des festivals de piratage informatique, des camps de jeu vidéo, ou une version canadienne de IndieCade. Je pense que les universités pourraient et devraient participer à ce genre de chose.

J'aimerais soulever un dernier point qui justifie aussi l'importance de cela. Pour ceux d'entre nous qui étudient l'industrie du jeu vidéo ou qui s'y trouvent, il y a un petit secret peu reluisant qui commence à se faire jour: en ce qui a trait à une observation faite par Brenda, selon moi et de l'opinion des autres, dans le milieu des jeux vidéo, chez les joueurs et chez les concepteurs, il peut y avoir une hostilité ouverte envers les femmes.

Je suis certain que tous ne partagent pas mon opinion. Ceci étant dit, si vous examinez les chiffres, 45 p. 100 des gens qui jouent aux jeux vidéo sont des femmes et 10 à 15 p. 100 des gens employés dans les entreprises de conception de jeux de vidéo sont des femmes. C'est un fossé considérable.

Il nous faut trouver un moyen de promouvoir la propriété intellectuelle canadienne. Ce faisant, nous favoriserons l'équité en finançant des activités liées aux jeux vidéo pour les femmes et en s'assurant que la nouvelle propriété intellectuelle qui est produite n'est pas uniquement associée aux suites et aux séries des grands studios, ce qui prolonge la tradition de ce qui existe déjà. En faisant cela, je pense que nous favoriserons la création d'une économie canadienne dynamique dans un secteur tout à fait fantastique.

• (1700)

Le président: Merci.

Merci à tous nos témoins de leurs témoignages. Nous allons maintenant passer aux questions.

Nous avons tout d'abord M. Brown.

M. Gordon Brown (Leeds—Grenville, PCC): Je vous remercie, monsieur le président. Je remercie également les témoins.

Je constate que l'industrie suscite beaucoup d'enthousiasme, particulièrement chez M. Woo. Mon expérience des logiciels de divertissement remonte à l'époque de Mme Pacman. Je dévoile mon âge, mais j'ai été le témoin d'une grande évolution, dans le secteur. J'ai un fils de 12 ans qui est toujours emballé lorsqu'un nouveau jeu va sortir. Je peux comprendre l'incidence que cela peut avoir sur notre économie, et la quantité d'emplois potentiels, ce qui évidemment est la raison de l'étude que nous faisons maintenant.

J'aimerais un peu parler de Gamercamp. On dirait que ce pourrait être très bénéfique à l'industrie.

Monsieur Woo, pourriez-vous nous expliquer un peu plus en quoi, selon vous, cela peut profiter au secteur canadien du logiciel de divertissement?

M. Jaime Woo: À mon avis, ce peut être de diverses manières, notamment en exposant les jeux au public. Tellement de jeux sont mis sur le marché qu'il peut être difficile pour les gens d'avoir l'occasion de jouer à chacun d'eux.

Une chose que nous avons constatée et que nous essayons de répandre, c'est que plus nous pouvons faire essayer de jeux aux gens — et c'est toujours l'aspect qui les enthousiasme le plus —, plus il y a de chances qu'ils les achètent. Actuellement, le principal mode de promotion des jeux, c'est le bouche-à-oreille et, généralement, cela part des sites médiatiques de jeux traditionnels, comme IGN ou Destructoid. Ces sites penchent surtout vers les jeux américains, parce que ce sont des sites américains. Je pense que cela pourrait finir par poser problème si nous ne pouvons pas exposer plus de jeux canadiens de cette façon.

Nous déployons aussi de grands efforts pour aider l'industrie en créant une tribune où les gens peuvent se réunir et brasser des idées. C'est là que se fait le mentorat informel et la pollinisation des idées. Nous invitons toujours des conférenciers universitaires, des gens de l'industrie et aussi de la base. Je trouve très important de réunir tous ces gens en un seul lieu, parce qu'ainsi, ils peuvent brasser des idées. C'est essentiel pour stimuler la croissance de l'industrie. Tout le monde se connaît, et ainsi, peut s'entraider.

Pour l'un des jeux dont j'ai parlé, Sound Shapes, presque tous les grands studios de Toronto ont aidé à le mener à terme. Je ne sais pas s'il y a bien des industries qui peuvent se vanter de voir des compagnies collaborer à la sortie d'un produit de l'une d'elles. Elles ne se font pas concurrence. Je pense que c'est un excellent exemple de la manière dont les gens s'entraident dans l'intérêt de l'industrie dans son ensemble.

• (1705)

M. Gordon Brown: Votre événement est singulier. En quoi se compare-t-il à d'autres événements similaires qui se tiennent en Amérique du Nord, ou en quoi en est-il différent?

M. Jaime Woo: Je pense que l'une des choses que nous tentons d'encourager, c'est la notion de littératie des jeux. Quand j'étais enfant et que je jouais à un jeu, pour moi, c'était une boîte noire. Je ne savais pas comment les jeux étaient créés. Je savais que si j'exerçais une pression à droite, Mario était à droite, et que si je poussais sur le bouton A, Mario sautait, mais je n'avais aucune idée de ce qu'il y avait dans cette boîte et de la façon dont elle était faite. Je ne pensais absolument pas pouvoir créer un jeu moi-même. Ça semblait bien trop difficile.

Nous essayons donc, notamment, d'enseigner aux gens comment fonctionnent les jeux, comment en créer soi-même, comment exiger de meilleurs jeux, la langue vernaculaire des jeux. Le Festival international du film de Toronto remporte du succès entre autres parce que les cinéphiles ont une langue vernaculaire qui leur permet de discuter entre eux de cinématographie ou de rythme. Les jeux en sont encore à leurs premiers pas, et nous y travaillons, mais nous espérons constituer une tribune où les gens peuvent générer suffisamment d'idées et de réflexion pour qu'elles se concrétisent et voient le jour.

M. Gordon Brown: D'accord. Je vous remercie.

Je m'adresse maintenant à Mme Gershkovitch.

À votre avis, quelles autres mesures de soutien le gouvernement pourrait-il adopter pour aider l'industrie? Est-ce que ça prendrait la forme de subventions de démarrage, de garanties de prêt, d'incitatifs fiscaux, ou ce genre de choses? Pourriez-vous nous en dire un peu plus sur ce que nous devrions faire, selon vous, pour stimuler l'essor de l'industrie?

Mme Brenda Gershkovitch: Je vous remercie pour cette question. Les trois exemples que vous avez donnés sont excellents.

Pour moi, tout ce qui peut stimuler le climat d'entrepreneuriat au Canada est fantastique. L'activité récente de Startup Canada a connu un succès retentissant. La semaine dernière, Tech5 a annoncé une étude très intéressante sur les 20 meilleures villes du monde en matière d'entrepreneuriat. Trois de ces villes se trouvent au Canada. C'est très impressionnant. Divers aspects ont été mesurés, et Vancouver arrive en quatrième place à l'échelle mondiale pour le talent, en ce qui concerne les occasions d'entrepreneuriat dans le domaine technologique en particulier.

Par contre, nous sommes loin derrière les autres en ce qui concerne les occasions d'investissement. C'est donc dire que toute mesure pouvant contribuer à créer une culture d'investissement au Canada nous serait des plus utiles.

La guerre des incitatifs fiscaux pose un défi. Nous sommes nombreux, dans l'industrie, à souhaiter qu'il puisse y avoir un programme fédéral qui uniformiserait les règles du jeu entre les provinces. Elle a beaucoup nui à l'industrie à Vancouver, alors que d'autres secteurs en ont profité.

Pour vous donner un exemple tiré de mon expérience des deux mondes distincts du jeu, une blague circulait, dans ma première entreprise, au sujet du nombre de fois où on se ferait recruter par un autre studio rien qu'en allant prendre un café. C'était nos programmeurs. À l'époque, il était tellement difficile d'avoir des programmeurs de haut niveau, d'où cette blague. La réponse était dans certains cas cinq fois, et le nombre record a été sept. Les très bons programmeurs étaient vraiment très en demande.

De nos jours, je connais plusieurs programmeurs sans emploi à Vancouver — la conjoncture est très différente — parce qu'ils ne veulent pas nécessairement aller travailler ailleurs. Bien des gens sont partis pour Montréal, Toronto et San Francisco, alors cela pose un défi auquel il est nécessaire de s'attarder.

Donc je le répète, je crois que les prêts de démarrage pourraient beaucoup aider. Il serait aussi très bon d'offrir du soutien à plusieurs des excellents programmes d'incubation de notre province.

M. Gordon Brown: Le ministre de l'Immigration était là, un peu plus tôt, et vous avez entendu un peu parler de ce que fait le gouvernement pour rationaliser le programme dans le but d'avoir des travailleurs étrangers temporaires.

Pour ce qui est du recrutement de travailleurs étrangers dans votre entreprise, est-ce que vous avez des problèmes?

Mme Brenda Gershkovitch: Ma première entreprise, Deep Fried Entertainment, qui est devenue au fil du temps un studio de taille moyenne, en a eu, en effet. Le type de programme que décrivait le ministre nous a été avantageux, et les délais d'exécution plus courts dont il est question seraient un avantage de plus. Nous avons eu recours à ce programme pour faire venir des ressortissants chinois, des programmeurs chevronnés détenteurs de doctorats, pour nous aider en particulier à la conception d'un moteur physique, et cela a été très avantageux pour le studio.

Dans la conjoncture actuelle, c'est un peu différent, parce qu'il y a à Vancouver plus de gens de talent que d'occasions pour eux de travailler. La situation a quelque peu changé dans cette ville.

• (1710)

M. Gordon Brown: Mon temps est écoulé.

Je vous remercie.

Le président: Allez-y, madame Sitsabaiesan.

Mme Rathika Sitsabaiesan (Scarborough—Rouge River, NPD): Merci, monsieur le président.

Je remercie les témoins d'être ici.

Comme le disait M. Brown, votre passion à tous est palpable. Cette industrie est une excellente vitrine des productions créatrices du Canada. Je pense que nous nous devons de célébrer, promouvoir et favoriser la croissance de ce secteur du jeu qui est en plein essor, et de l'industrie du divertissement en général.

Puisque je suis la seule femme du comité, et que je suis une jeune femme dans un univers plutôt masculin, je vais plutôt me concentrer sur vous, madame Gershkovitch.

Je tiens d'abord à vous féliciter pour votre courage de travailler dans une industrie où les femmes ne sont pas si nombreuses, et de vous concentrer sur la création de jeux pour les jeunes femmes et les filles.

Qu'est-ce qui vous a amenée à créer une compagnie qui se concentre sur les concepts visant un public féminin?

Mme Brenda Gershkovitch: C'est une excellente question. Je vous en remercie.

Au sein de mon studio précédent, j'ai eu l'occasion de travailler à des produits grand public. Nous concevions des jeux de course, et j'ai moi-même conçu trois jeux de baseball de la ligne majeure. Ça a été pour moi une expérience fantastique qui m'a familiarisée avec l'industrie. Ça a été très utile et intéressant, mais ce n'était pas ce qui me passionnait.

La plupart des gens que je connais, dans l'industrie du jeu vidéo, font ce qu'ils font parce qu'ils adorent ça, et ils créent des jeux qu'ils veulent jouer. Je me souviens d'une merveilleuse conférence à laquelle j'ai assisté, où l'un des chefs de file de l'industrie expliquait que les jeux, c'est l'imaginaire. Ce qu'il y a de merveilleux, dans cette industrie, c'est qu'on peut, par le jeu, réaliser un rêve. On peut faire un toucher au Super Bowl, on peut vaincre Hitler durant la Seconde Guerre mondiale. On peut participer à des combats ultimes. J'étais donc à cette conférence et, comme c'est souvent le cas, j'étais la seule femme dans la salle. Je me disais « Ça ne me semble pas intéressant. Où est mon rêve? » On ne s'y était jamais arrêté, et c'est là que j'ai eu une révélation: voilà un créneau.

Deux choses me motivent: d'abord, je pense qu'il est très fûté d'offrir la possibilité de créer des propriétés de grande qualité pour le marché, lequel est très mal desservi et en a grand besoin. Le marché prospère même si les produits qui y sont offerts ne sont pas de très grande qualité. Pour une entrepreneure comme moi, c'est très attrayant.

Deuxièmement, j'ai moi-même une fille bourrée de talent et deux garçons fantastiques. Mes garçons ont joué à des jeux vidéo toute leur vie, tandis que ma fille s'ennuyait à mourir. C'est la malchance de la famille. Elle a d'excellentes aptitudes pour les mathématiques. Elle suit un programme accéléré en mathématiques et en sciences et, pourtant, nous ne faisons pas ce qu'il faut pour attirer les filles dans le domaine de la programmation.

Nous avons un dicton, au studio: « Programme, ou fais-toi programmer; si tu n'aimes pas les produits offerts, tu n'as qu'à en créer de différents ». C'est vraiment ce qui nous intéresse. Nous voulons non seulement créer des produits de très grande qualité pour les filles, mais nous voulons aussi attirer les filles dans l'industrie. Rien ne justifie que nous n'y soyons pas représentées. On y trouve toutes sortes d'emplois fantastiques.

Mme Rathika Sitsabaiesan: Absolument. Je pense qu'il en est de même dans toutes les industries et dans les milieux de travail non traditionnels. Je vous en remercie.

Je sais que vos jeux diffusent aussi des messages très positifs aux jeunes femmes et stimulent entre autres leurs aptitudes sociales. Est-ce qu'à votre avis, les jeux vidéo que votre entreprise crée pour permettre aux joueurs de réaliser leurs rêves servent aussi d'outils éducatifs?

Mme Brenda Gershkovitch: Nous nous concentrons moins sur l'éducation, bien qu'elle ait une place dans certains de nos jeux.

Pour vous donner d'autres exemples de produits auxquels nous travaillons actuellement, notre première série est appelée School 26, et elle vise à combler ce qui, pour nous, constituait la plus grande lacune du marché au chapitre des produits de qualité pour les filles âgées de 10 à 16 ans. School 26, c'est l'histoire d'une jeune adolescente appelée Kate qui, par malheur, a déjà fréquenté 25 écoles secondaires dans sa jeune carrière, et pour sa dernière année de secondaire, elle a conclu un marché avec ses parents en les suppliant de rester assez longtemps en un seul endroit pour qu'elle puisse obtenir son diplôme. L'idée, c'est que si elle peut arriver à connaître les jeunes de son école et à s'intégrer dans la communauté, elle pourra rester et obtenir son diplôme. C'est toutefois un milieu scolaire difficile où les jeunes ont des problèmes, alors elle est poussée à les aider un peu.

Est-ce un jeu éducatif? Pas forcément. Pour le concevoir, nous avons consacré beaucoup de temps à observer des adolescentes et ce qu'elles faisaient de leur temps: nous, les filles, nous nous mêlons des affaires des autres et nous sommes des ingénieures sociales. Voilà ce qui nous motive: « As-tu entendu parler de ceci ou de cela? Étais-tu au courant? Je n'arrive pas à croire qu'elle n'a pas ceci ou cela. Qu'est-ce que nous pouvons faire pour l'aider? »

Ce sont de merveilleuses compétences. Quand j'ai fait mon MBA et qu'on m'a parlé d'intelligence émotionnelle, j'ai failli éclater de rire. Vraiment, c'est un truc que vous enseignez? Les filles font ça depuis toujours, dans les écoles, non? Nous exerçons notre intelligence émotionnelle en continu. Comment peut-on intégrer cela dans un jeu vidéo de façon à inculquer ces compétences aux filles et à ce qu'elles s'en servent de façon positive? La principale mécanique, dans ce jeu, c'est l'empathie. C'est un jeu différent.

Dans la deuxième version du jeu, appelée School 26: Summer of Secrets, l'outil de ce jeu... Dans la plupart des jeux, si on recueille quelque chose — par exemple, des pièces de monnaie —, on peut passer au niveau supérieur et acheter une meilleure épée, par exemple. Dans notre jeu, on recueille des secrets et on peut les utiliser à bon ou à mauvais escient. On apprend donc le pouvoir de l'information, et on apprend comment être une bonne amie.

● (1715)

Mme Rathika Sitsabaiesan: L'empathie est l'un des principaux piliers d'une grande intelligence émotionnelle. Il est très bon que vous inculquiez le sens de l'empathie à nos jeunes joueuses. Peut-être que nous ne devrions pas les appeler des joueuses, car elles n'en sont pas toutes. Je vais simplement les appeler des participantes.

Dans quelle mesure les joueuses de la communauté des joueurs en général sont-elles bien accueillies à des événements comme Gamercamp ou des concours? Est-ce que les jeunes femmes et les filles subissent encore de la discrimination dans l'industrie?

S'il reste du temps après, monsieur Woo, vous pourrez aussi répondre à cette question.

Mme Brenda Gerskovitch: Je ne peux malheureusement pas parler de Gamercamp, puisque je n'y ai encore jamais assisté, mais je peux vous dire que selon mon expérience, depuis 2005, les choses ont énormément changé. La principale mesure, c'est que lorsque je suis allée pour la première fois à E3, l'un de nos plus importants événements dans l'industrie, à l'échelle mondiale, je n'avais pas à attendre pour utiliser les toilettes, alors que les hommes formaient une longue file d'attente dans le couloir. Quand j'y suis allée l'année dernière, j'ai bien dû attendre 20 minutes, et ça m'a fait plaisir.

Il y a donc un changement, et nous faisons quelque chose de semblable à Gamercamp, bien que ce ne soit pas tout à fait de la même ampleur. Nous avons eu des camps de programmation pour les filles, à Vancouver. Notre studio s'intéresse à cela aussi: faire en sorte que plus de gens apprennent à programmer.

Je suis tout à fait d'accord, nous avons grand besoin de littérature des jeux vidéos, comme l'a dit M. Woo. Il faudrait surtout cibler les publics qui, jusqu'ici, ont été négligés, que ce soit les femmes, les gais et lesbiennes, les gens de couleur. Il y a d'énormes possibilités d'expansion.

M. Jaime Woo: En fait, l'inclusivité revêt une grande importance. Dans l'énumération qu'a donnée Brenda, elle a parlé des gais et lesbiennes; oui, je suis gai et de couleur, donc cette inclusivité me tient à coeur parce que je veux que les jeux s'adressent à tout le monde. Je ne voudrais pas rester en marge, surtout que je retiens de ma tendre enfance les jeux avec mes cousins et mes amis des deux sexes. Ce n'était pas réservé exclusivement aux garçons. Je pense que c'est parce que les jeux étaient plus fantaisistes quand nous étions plus jeunes et que, maintenant, ils sont plutôt axés sur la réalisation de rêves masculins, et ça a été un gros changement. Je pense que c'est ce qui a fait que certains segments de la population se sont sentis exclus.

Les femmes représentent de 20 à 25 p. 100 des participants à Gamercamp. Cela ne correspond pas aux 45 p. 100 des joueurs qu'elles représentent en général, mais c'est plus que dans la plupart des événements, et c'est parce que nous nous assurons de diffuser les messages appropriés. Nous n'employons pas d'images dont le code ou la prédominance est masculine. Notre langage est inclusif. Nous essayons de programmer nos jeux de façon très diversifiée. Quand on fait comprendre qu'on s'adresse à tout le monde, les gens sont plus nombreux à réagir positivement. Je pense que c'est là le problème: bien souvent, sans même s'en rendre compte, les gens emploient un langage qui est codé de telle manière que certaines personnes ne se sentent pas bienvenues.

Mme Rathika Sitsabaiesan: C'est fantastique.

Je vous remercie.

Le président: Merci, madame Sitsabaiesan.

Monsieur Simms, vous avez maintenant la parole pour sept minutes.

M. Scott Simms: Je remercie les témoins d'être ici.

J'aimerais m'attarder à un concept. Je ne le connais pas très bien, mais j'ai lu quelque chose sur le sujet il n'y a pas très longtemps. Mon adjoint m'a aidé un peu, parce qu'il a plus d'expérience.

Monsieur Gouglas, je m'adresserai à vous d'abord. Les autres pourront aussi répondre à mes questions après.

Vous avez parlé de rassemblement, en tant qu'industrie. Il semble que tout le contact avec l'industrie parte du Canada vers le monde extérieur, et donc que c'est un dialogue mondial. Nous ne nous adressons pas nécessairement tout d'abord à nos propres gens, au Canada. Il me semble que nous pourrions être plus inclusifs au

Canada — non pas en excluant les autres, mais je pense que vous me comprenez —, au moyen des conventions, de l'éducation, et ce genre de choses. C'est plutôt un commentaire qu'une question.

Pour ce qui est de la question, elle porte sur l'intérêt de partager la propriété intellectuelle, et je parle ici d'approvisionnement libre. Est-ce qu'il y aurait moyen de faire plus en matière d'approvisionnement libre, notamment avec la propriété intellectuelle ancienne ou non utilisée, tant qu'à y être? Je sais que vous travaillez beaucoup à certains jeux, mais c'est quelque chose qu'on néglige beaucoup parce que ça semble être catalysé par le secteur privé.

Autrement dit, ne facilitons-nous pas l'information dans le but de stimuler de nouveaux talents?

• (1720)

M. Sean Gouglas: En réalité, nous avons posé cette question très clairement quand nous avons réalisé le projet financé par le Conseil de recherches en sciences humaines: n'y a-t-il pas moyen de stimuler l'innovation en libérant l'ancienne propriété des entreprises au profit des universités, par exemple, pour voir ce que les étudiants pourraient en faire? La réponse, en bloc, c'est qu'il n'existe pas d'anciennes propriétés intellectuelles.

Vous voyez un peu la manière dont les entreprises de jeux vidéos ont recyclé toute leur ancienne propriété intellectuelle. Atari, par exemple, vient de lancer une version iPad de l'intégralité de sa collection de jeux. Il n'existe pas vraiment de notion d'ancienne propriété intellectuelle pouvant être libérée. Il y a toujours une certaine valeur qui peut être exploitée de nouveau. Les personnages créés il y a une vingtaine d'années peuvent connaître une nouvelle vie. XCOM, par exemple, un jeu très populaire il y a des années, vient de sortir.

M. Scott Simms: Alors Pitfall Harry est de retour?

M. Sean Gouglas: Oui monsieur, il revient.

J'ajouterai toutefois, si je peux me permettre de faire des hypothèses sur un autre aspect, que l'une des choses que ne font pas très bien les universités et l'industrie, c'est l'établissement de relations à long terme. Bien souvent, les relations sont créées par les personnes; quand elles changent d'entreprise ou d'université, c'est perdu, mais si la relation était renforcée au fil du temps, il pourrait y avoir des contributions en nature des entreprises de jeux vidéos aux universités, notamment sous forme de biens artistiques ou de moteurs de jeu. Avec Unreal, par exemple, les entreprises et les universités entretiennent des relations dans le cadre de son développement.

C'est un problème très complexe. Je dirais que les entreprises de jeux vidéos ont tendance à se montrer extrêmement protectrices à l'égard de leur propriété intellectuelle, parce que ce n'est pas comme si c'était une mine. La propriété intellectuelle, c'est tout, à bien des égards. Oui, le talent est important, bien sûr, mais le développement de la PI est essentiel, donc c'est très délicat quand on essaie de comprendre comment elle peut être exploitée dans un contexte d'accès libre.

Évidemment, il existe des moteurs de jeux et des outils à accès libre que les gens peuvent utiliser, et ils sont excellents, et dans le monde de la personnalisation, une entreprise comme Bethesda peut mettre Skyrim sur le marché et ainsi permettre la personnalisation de ce programme. C'est une autre question...

M. Scott Simms: Je vois, parce qu'avec tous les sites sociaux et ce genre de choses, l'accès libre est la clé, n'est-ce pas? C'est la règle, dans le domaine, et c'est ce que ce sera dans celui des jeux aussi, en plus de ce qu'on peut acheter au magasin.

M. Sean Gouglas: Parlez-vous de l'externalisation ouverte, ou de l'accès libre?

M. Scott Simms: Je parle de l'accès libre. La protection de la PI, dans l'industrie, est très serrée, à ce que je comprends. Non?

M. Sean Gouglas: Oui.

M. Scott Simms: D'accord. Compte tenu de cela, ne pensez-vous pas que le partage d'une plus grande part de la propriété intellectuelle avec des institutions comme la vôtre pourrait contribuer à en faire une meilleure institution, ou à offrir un meilleur enseignement à ceux qui veulent entrer dans le monde des jeux vidéo?

Il me semble qu'il faut trouver un emploi dans l'industrie du jeu vidéo, plutôt que fréquenter une école particulière, pour cheminer dans la profession et devenir un programmeur de haut niveau.

M. Sean Gouglas: Franchement, je pense que c'est le contraire. Il me semble que les universités devraient faire l'inverse.

Le type de PI qui est produite dans les universités peut être utile aux compagnies de jeux vidéo, mais c'est assez particulier. Elle a tendance à être très concentrée, ou à nécessiter une quantité immense de chevaux vapeur, ou quelque chose d'autre.

Les compagnies de jeux vidéo vont trop rapidement, fonctionnent de façon trop itérative pour tenter de l'exploiter de façon valable s'il doit y avoir des contrats de licence complexes. Les universités ont besoin de s'ouvrir et de libérer la PI si elles veulent être des partenaires, dans l'industrie. En échange, on peut espérer, si la confiance s'établit entre l'industrie et l'université, que l'accès sera donné à certaines choses dont vous parlez — les biens artistiques, les moteurs de jeu — qui permettront aux étudiants de devenir des travailleurs très spécialisés dans le monde de la haute technologie.

M. Scott Simms: Et ce serait plus profitable pour l'établissement d'enseignement, par rapport à une entreprise en particulier?

M. Sean Gouglas: Oui, et il y aurait plus de possibilités d'entretenir une relation avec notre entité que dans le cadre d'un programme national, parce que la confiance, c'est tellement important. La PI des entreprises de jeux vidéo est très protégée.

M. Scott Simms: Plutôt que de tout changer cela, vous vous mettez au service de cet établissement...

M. Sean Gouglas: Je pense que c'est le meilleur moyen de progresser pour les universités si elles veulent intégrer les jeux vidéo à leur programme d'enseignement.

M. Scott Simms: Alors, lorsque vous tentez de faire en sorte que le Canada soit un bon endroit où investir dans le jeu vidéo, vous faites davantage de choses comme M. Woo a mentionnées — plus de conférences, plus d'événements ouverts, une sorte de festival pour l'industrie du jeu vidéo, ce qui me semble une très bonne idée —, car il semble que ce soit un monde qui peut être ouvert à tant de jeunes gens et qui n'a pas à faire des pieds et des mains pour attirer les personnes compétentes. Ai-je raison?

• (1725)

M. Jaime Woo: Je suis désolé; pourriez-vous reformuler la question?

M. Scott Simms: Vous créez ce que je considère comme un outil plus important pour attirer les gens au sein de l'industrie, des gens qui ne se tourneraient normalement pas vers ce choix. Il vous faudrait offrir une conférence...

Le président: C'est la deuxième fois que vous essayez de poser cette question, mais vous avez épuisé vos sept minutes.

M. Scott Simms: Voulez-vous tenter d'y répondre pour moi?

Le président: Je crois que nous devons poursuivre, car il ne reste que quatre minutes à la séance.

Allez-y, monsieur Hillyer, vous avez trois minutes.

M. Jim Hillyer (Lethbridge, PCC): J'ai une question qui exigera probablement plus de trois minutes.

Si les meilleurs programmeurs sont si prisés qu'ils sont recrutés cinq fois dans le temps qu'il faut pour aller se chercher un café — et lorsque j'étais en éducation, il me semble que tout le monde voulait aller dans l'industrie du jeu vidéo et pas seulement dans l'industrie, mais parmi les 20 à 25 p. 100 du personnel qui sont en programmation —, alors pouvez-vous m'expliquer pourquoi personne ne vient frapper à votre porte disant: « Permettez-moi de travailler pour vous »? Si ces personnes obtiennent un si bon salaire, pourquoi avez-vous autant de mal à combler ces postes, et que peut-on faire pour aider à régler ce problème?

Mme Brenda Gershkovitch: À l'heure actuelle je n'ai pas de mal à combler ces postes à Vancouver, car il y a eu un ralentissement et les grandes entreprises s'en vont. Un certain nombre de grands studios ont quitté la ville et sont allés à des endroits où ils obtiennent des incitatifs fiscaux plus intéressants. Certains de ces employés n'ont pas voulu partir, et sont ainsi disponibles pour travailler dans des studios comme le mien, ce qui fait que mon expérience est un tant soit peu différente. Avant 2008, c'était cinq offres d'emploi le temps d'aller se chercher un café. Je peux vous dire que dans bien des régions du pays, à Montréal en particulier, où ces grands studios réussissent très bien, il est très difficile de trouver des employés.

Cela s'explique en partie comme suit: je travaille personnellement de très près avec un certain nombre d'universités et j'enseigne à la Vancouver Film School ainsi qu'au Centre for Digital Media, qui a offert le premier programme de maîtrise en média numérique au Canada. Notre studio accueille des étudiants et offre des stages constamment. Personnellement, j'y suis très dévouée, mais ce n'est pas la même chose que d'avoir des gens de haut calibre. C'est très différent.

Comme bien d'autres studios, nous offrons du mentorat aux étudiants qui viennent chez nous en les jumelant avec des gens d'expérience, mais il y a de la concurrence pour ces gens qui ont beaucoup d'expérience. Ils sont très difficiles à trouver et se font offrir des postes ailleurs.

Je vais vous donner un exemple. Vous n'arriverez pas à trouver un programmeur Flash à Vancouver — impossible à trouver —, car ils ont tous été embauchés à San Francisco. La ville de San Francisco vit un grand boom, le boom Facebook. Zynga et Facebook embauchaient énormément et tout à coup, on ne trouvait plus personne à Vancouver.

Ce qui me semble très difficile pour vous en tant que législateurs, c'est que tout avance si rapidement. Si vous aviez posé la question il y a deux ans, ma réponse aurait été différente, et cela pose un défi considérable à mon avis.

Le président: Merci, monsieur Hillyer.

C'est ici que se termine notre séance. Merci à tous nos témoins pour leurs exposés très éclairants. Nous vous sommes reconnaissants de votre contribution.

C'est notre dernière séance avant la pause, alors Joyeux Noël à tous, et nous vous verrons à nouveau en janvier. Bonne année également.

La séance est levée.

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.

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.

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