



CHAMBRE DES COMMUNES  
HOUSE OF COMMONS  
CANADA

# **L'INDUSTRIE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT AU CANADA**

**Rapport du Comité permanent  
de l'industrie, des sciences et de la technologie**

**Le président**

**David Sweet**

**MAI 2014**

**41<sup>e</sup> LÉGISLATURE, DEUXIÈME SESSION**

---

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>

# **L'INDUSTRIE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT AU CANADA**

## **Rapport du Comité permanent de l'industrie, des sciences et de la technologie**

**Le président**

**David Sweet**

**MAI 2014**

**41<sup>e</sup> LÉGISLATURE, DEUXIÈME SESSION**



# **COMITÉ PERMANENT DE L'INDUSTRIE, DES SCIENCES ET DE LA TECHNOLOGIE**

## **PRÉSIDENT**

David Sweet

## **VICE-PRÉSIDENTS**

Peggy Nash

L'hon. Judy Sgro

## **MEMBRES**

Joyce Bateman

Raymond Côté

Cheryl Gallant

L'hon. Mike Lake

Brian Masse

Dave Van Kesteren

Mark Warawa

## **AUTRES DÉPUTÉS AYANT PARTICIPÉ**

James Bezan

Charmaine Borg

Chris Charlton

Peter Braid

Joan Crockatt

Dan Harris

Ed Holder

Jean-François Larose

Ryan Leef

Wladyslaw Lizon

Larry Maguire

Wayne Marston

Joyce Murray

Anne Minh-Thu Quach

Hon. Geoff Regan

Francis Scarpaleggia

Devinder Shory

David Wilks

**GREFFIER DU COMITÉ**

Andrew Bartholomew Chaplin

**BIBLIOTHÈQUE DU PARLEMENT**

**Service d'information et de recherche parlementaires**

Mathieu Frigon

Édison Roy-César

# **LE COMITÉ PERMANENT DE L'INDUSTRIE, DES SCIENCES ET DE LA TECHNOLOGIE**

a l'honneur de présenter son

## **QUATRIÈME RAPPORT**

Conformément au mandat que lui confère l'article 108(2) du Règlement, le Comité a étudié l'industrie canadienne du logiciel de divertissement au Canada et a convenu de faire rapport de ce qui suit :



# TABLE DES MATIÈRES

---

L'INDUSTRIE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT AU CANADA.....	1
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE 1 : SURVOL DE L'INDUSTRIE CANADIENNE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT .....	3
A. De modestes débuts à une industrie en pleine croissance.....	3
B. Faits et données sur l'industrie .....	4
CHAPITRE 2 : LES DÉFIS ET LES OPPORTUNITÉS ET LE RÔLE DU SECTEUR PRIVÉ, DES ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT ET DU GOUVERNEMENT FÉDÉRAL.....	7
A. Pénurie de main-d'œuvre qualifiée et expérimentée .....	7
i) Le rôle des programmes gouvernementaux.....	7
ii) Le rôle des programmes universitaires.....	9
B. Compétitivité fiscale.....	10
C. Accès au financement de démarrage .....	13
D. Création de marques et de propriétés intellectuelles canadiennes.....	14
E. Nouvelles opportunités de croissance : exemple de l'étranger .....	15
F. La révolution des appareils mobiles et la commercialisation des jeux vidéo canadiens.....	16
CHAPITRE 3 : RECOMMANDATIONS .....	19
ANNEXE A : LISTE DES TÉMOINS.....	21
ANNEXE D : LISTE DES MÉMOIRES .....	23
DEMANDE DE RÉPONSE DU GOUVERNEMENT .....	25
OPINION COMPLÉMENTAIRE DU NOUVEAU PARTI DÉMOCRATIQUE DU CANADA.....	27



# L'INDUSTRIE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT AU CANADA

---

## INTRODUCTION

Le 10 février 2014, conformément au paragraphe 108(2) du Règlement, le Comité permanent de l'industrie, des sciences et de la technologie (ci-après, le Comité) a adopté la [motion](#) suivante :

Que le Comité entreprenne une étude sur l'industrie canadienne du logiciel de divertissement, le rôle fondamental de cette dernière dans l'économie du pays et les raisons pour lesquelles elle continue d'être un modèle de croissance et d'innovation technologique, de succès commercial et de création d'emplois très spécialisés, et qu'il fasse rapport de ses conclusions à la Chambre.

Le Comité a entendu 26 témoins au cours des audiences, qui ont commencé le 24 février 2014 et se sont terminées le 7 avril 2014.

Le présent rapport vise à relever les principaux éléments découlant de l'étude du Comité sur l'industrie du logiciel de divertissement et contient des recommandations connexes au gouvernement du Canada. Le premier chapitre fait un survol de l'industrie canadienne du logiciel de divertissement. Le deuxième chapitre examine les défis et les opportunités auxquels cette industrie est confrontée, y compris le rôle du secteur privé, des établissements d'enseignement et du gouvernement fédéral pour relever ces défis. Enfin, le troisième chapitre contient les recommandations du Comité au gouvernement du Canada pour surmonter ces défis.



## CHAPITRE 1 : SURVOL DE L'INDUSTRIE CANADIENNE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT

### A. De modestes débuts à une industrie en pleine croissance

L'industrie canadienne du logiciel de divertissement [est la troisième en importance au monde](#) au chapitre du nombre d'employés, derrière les États-Unis et le Japon, et occupe la première place en ce qui concerne le nombre par habitant. L'industrie contribue environ 2,3 milliards de dollars par année au produit intérieur brut (PIB) du Canada. Une grande proportion de la croissance de cette industrie a commencé au cours des années 1990 en raison d'un ensemble de facteurs.

[Jonathan Lutz](#), vice-président et chef de la direction financière, Electronic Arts Inc. (EA), a rappelé au Comité la petite taille de l'industrie canadienne du jeu vidéo en 1991, année où l'entreprise s'est établie au Canada par l'acquisition de Distinctive Software, une entreprise canadienne créant des jeux vidéo établie à Burnaby, en Colombie-Britannique. Selon [M. Lutz](#), la décision d'EA de lancer des opérations au Canada au début des années 1990 était en grande partie fondée sur la disponibilité de personnes très talentueuses dans la région du Grand Vancouver et, dans une moindre mesure, sur la proximité avec le siège social d'EA, situé à Redwood Shores, en Californie. Le taux de change favorable à l'époque entre le Canada et les États-Unis pesait également dans la balance.

[Nathalie Verge](#), conseillère principale, Affaires corporatives, Ubisoft Divertissement Inc., a indiqué au Comité que, de manière similaire à EA en Colombie-Britannique, la disponibilité d'une main-d'œuvre artistique et bilingue, la base d'entreprises de télécommunications et de développement de logiciels, ainsi que l'établissement au Québec d'un crédit d'impôt sur la masse salariale pour l'industrie du jeu vidéo en 1996 sont autant de facteurs qui ont amené l'entreprise à ouvrir un studio à Montréal en 1997. Selon [Geneviève Poulin](#), conseillère, Affaires corporatives, Ubisoft Divertissement Inc., ce studio compte 2 650 employés et est, à l'heure actuelle, le plus grand studio d'Ubisoft au monde. En outre, le Comité a appris qu'Ubisoft compte créer 500 nouveaux emplois au cours des 7 prochaines années. Au sujet des plans de croissance, [Martin Carrier](#), vice-président et chef de studio, Jeux Warner Brothers Montréal, a mentionné que Warner Brothers avait l'intention d'ajouter 100 nouveaux postes à Montréal d'ici 2018.

[Jayson Hilchie](#), président et chef de la direction, Association canadienne du logiciel du divertissement, a résumé le succès de l'industrie canadienne du jeu vidéo comme suit :

Le Canada a connu un immense succès par le passé avec des jeux vidéo très populaires à gros budget, et nous sommes connus partout dans le monde pour des franchises comme *NHL*, *FIFA*, *Mass Effect*, *Assassin's Creed*, *Splinter Cell*, et *Batman: Arkham Origins*, pour n'en nommer que quelques-unes. Nous devons également notre renommée à des titres indépendants à succès et à des jeux applaudis par la critique auxquels on joue partout dans le monde. Le secteur a connu une croissance fulgurante ces dernières années.

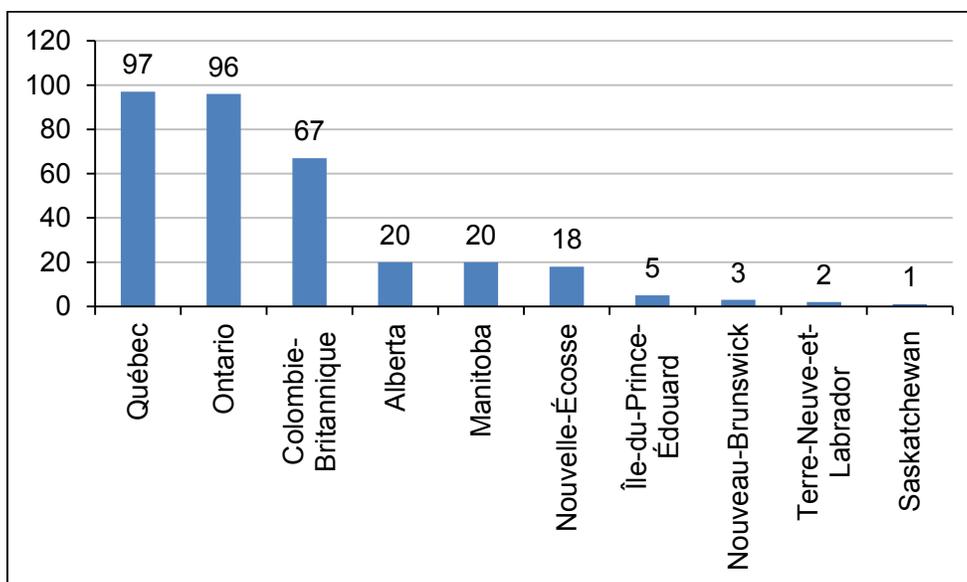
Tout en soulignant les succès qu'a connus le Canada, [Jason Della Rocca](#), directeur général, Execution Labs, a avisé le Comité que l'industrie canadienne du jeu vidéo était encore vulnérable aux ralentissements économiques, comme le montre le fait

que Vancouver a perdu près de la moitié de son effectif lors de la crise économique de 2008. [M. Hilchie](#) a fait valoir que le marché international du logiciel de divertissement est évalué à 77 milliards de dollars en 2014 et qu'on prévoit que ce nombre atteindra 100 milliards de dollars d'ici 2018, ce qui est supérieur aux revenus enregistrés par les salles de cinéma dans le monde.

## B. Faits et données sur l'industrie

Comme l'illustre la figure 1, on comptait au total 329 entreprises conceptrices de jeux vidéo en 2013 au Canada, la plupart d'entre elles situées au Québec, en Ontario et en Colombie-Britannique.

**Figure 1 – Nombre d'entreprises conceptrices de jeux vidéo au Canada par province, 2013**

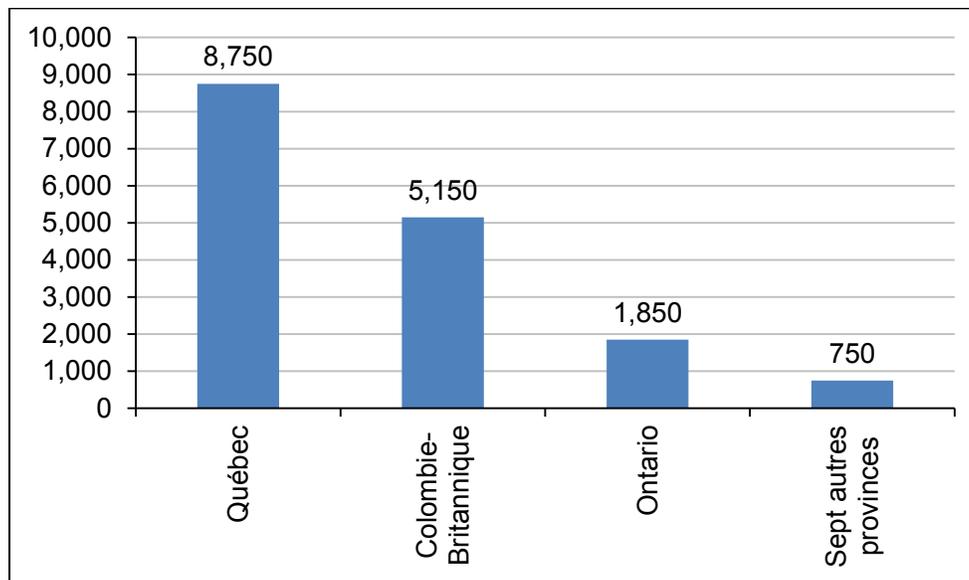


Source : Association canadienne du logiciel de divertissement, [Faits essentiels sur le secteur canadien du jeu vidéo 2013](#), document présenté au Comité le 5 mars 2014.

Selon le document intitulé [Faits essentiels sur le secteur canadien du jeu vidéo 2013](#) qui a été présenté au Comité par l'Association canadienne du logiciel de divertissement, en 2013, 88 % des entreprises étaient soit des micro-entreprises de 0 à 4 employés ou des petites entreprises de 5 à 99 employés; les 12 % restants étaient des grandes entreprises de 100 employés ou plus. [Donald Henderson](#), président-directeur général, Interactive Ontario, a indiqué que les grandes entreprises qui créent des jeux pour des ordinateurs personnels ou des consoles comme Xbox et PlayStation sont pour la plupart situées à Montréal et à Vancouver, alors que de nombreuses micro-entreprises et petites entreprises qui conçoivent des jeux pour les téléphones intelligents et les tablettes sont situées en Ontario. À l'heure actuelle, seulement 4 % des sociétés des médias numériques de l'Ontario sont considérées comme de grandes sociétés. M. Henderson a également fait valoir que les entreprises conceptrices de jeux vidéo de l'Ontario se démarquent par leur entrepreneuriat, compte tenu de leur taille relativement petite.

Comme le montre la figure 2, le Québec, qui compte 8 750 employés dans le secteur, possédait, en 2013, 53 % des emplois de l'industrie canadienne du jeu vidéo; la Colombie-Britannique se place au deuxième rang avec 5 150 employés (31,2 %), et l'Ontario occupe la troisième place avec 1 850 employés (11,2 %). [M. Hilchie](#) a indiqué que l'âge moyen d'un employé de l'industrie était de 31 ans en 2012, et que son salaire annuel moyen était de 72 000 \$.

**Figure 2 – Nombre d'employés dans l'industrie canadienne du jeu vidéo par province, 2013**



Source : Association canadienne du logiciel de divertissement, [Faits essentiels sur le secteur canadien du jeu vidéo 2013](#), document présenté au Comité le 5 mars 2014.

Soulignant le déclin de la demande pour les acteurs canadiens au cinéma et à la télévision au cours des dernières années, [Simon Peacock](#), membre de l'Alliance of Canadian Cinema, Television and Radio Artists – National, a relevé les excellentes occasions d'emploi que génère l'industrie canadienne du jeu vidéo :

Les jeux vidéo ont, dans une grande mesure, pris le relais pour les acteurs. À de nombreux titres, c'est presque comme un filet de sécurité pour la culture canadienne. Si vous prizez les arts comme le théâtre, les jeux vidéo les subventionnent maintenant en grande partie. Je puis vous dire que la plupart des acteurs avec qui je travaille font aussi du théâtre, mais cela ne permet plus très bien de payer le loyer.

Pour sa part, [M. Hilchie](#) a indiqué que l'industrie canadienne du jeu vidéo comprend et promeut une fusion sans pareille de compétences artistiques, technologiques et commerciales comme les effets visuels, la création de jeux, la conception sonore, la capture du mouvement ou de la performance, la programmation informatique, le développement narratif et la commercialisation, ce qui permet de créer des produits innovateurs. Il a ajouté que ces compétences sont transférables et peuvent être utilisées dans d'autres secteurs de l'économie du savoir du Canada pour appuyer l'innovation.



## CHAPITRE 2 : LES DÉFIS ET LES OPPORTUNITÉS ET LE RÔLE DU SECTEUR PRIVÉ, DES ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT ET DU GOUVERNEMENT FÉDÉRAL

### A. Pénurie de main-d'œuvre qualifiée et expérimentée

[Deirdre Ayre](#) (membre, Other Ocean Group Canada, Alliance interactive canadienne), [Pierre Moisan](#), (vice-président, Affaires stratégiques et opérationnelles, Frima Studio), [M. Lutz](#), [M<sup>me</sup> Poulin](#), [M<sup>me</sup> Verge](#), [M. Henderson](#), [M. Hilchie](#) et [M. Carrier](#) ont fait état de la pénurie de main-d'œuvre qualifiée et expérimentée au sein de l'industrie canadienne du jeu vidéo. Selon leur analyse, trois grands facteurs expliquent cette pénurie :

- La jeunesse relative de l'industrie du Canada comparativement à l'industrie des États-Unis et du Japon restreint le bassin d'employés canadiens expérimentés en mesure d'occuper les postes de direction vacants.
- La formation de cadres intermédiaires et supérieurs provenant d'autres industries pose certaines difficultés en raison du caractère unique de l'industrie du jeu vidéo, qui allie mathématiques, sciences et art.
- Les concepteurs de jeux vidéo doivent faire concurrence avec d'autres industries pour attirer des professionnels qualifiés et expérimentés qui se font de plus en plus rares, comme des programmeurs informatiques et des ingénieurs en logiciel.

#### i) Le rôle des programmes gouvernementaux

Bien qu'ils disent préférer embaucher, à compétences et à expériences égales, un travailleur canadien plutôt qu'un travailleur étranger, [M. Lutz](#), [M. Moisan](#), [M. Hilchie](#), [M<sup>me</sup> Poulin](#) et [M<sup>me</sup> Ayre](#) ont indiqué que, au Canada, il est parfois impossible de trouver des employés appropriés sans les voler à un concurrent. Selon les témoins, pour atténuer la pénurie, il y aurait lieu d'améliorer et de faciliter l'accès aux travailleurs étrangers à l'aide du Programme des travailleurs étrangers temporaires (PTET) et, plus particulièrement, au moyen de son volet de transfert intra-entreprise. [M<sup>me</sup> Ayre](#) a noté que les cadres intermédiaires et supérieurs embauchés à l'étranger devenaient souvent des mentors pour les employés canadiens moins expérimentés. Elle estime que pour chaque cadre supérieur embauché à l'étranger, on compte trois ou quatre employés canadiens débutants dans l'industrie canadienne du jeu vidéo.

[M. Hilchie](#) a affirmé que les retards dans le traitement des avis relatifs au marché du travail (AMT) et dans la délivrance des permis de travail se font de plus en plus fréquents en raison des modifications apportées au PTET, adoptées pour prévenir les abus du programme qui sont survenus dans d'autres industries. Pour sa part, [M<sup>me</sup> Poulin](#)

s'est dite préoccupée par les retards et la bureaucratie associée au programme de transfert intra-entreprise :

Nous faisons face à certains obstacles au cours du processus d'embauche au plan international, notamment les longs délais encourus pour obtenir des avis sur le marché du travail, surtout depuis la suspension du processus accéléré, des resserrements proposés au programme de transfert intra-entreprise, une limite de quatre ans pour les permis de travail, des délais et un traitement inégal dans les ambassades, etc. Tout cela complique beaucoup le processus servant à trouver ces ressources, qui sont vraiment essentielles pour nous.

Au sujet des modifications potentielles au programme de transfert intra-entreprise, [M. Lutz](#) a prévenu que la productivité d'EA pourrait grandement souffrir si l'on adoptait les modifications faisant passer de un à trois ans le nombre minimal exigé d'années d'expérience, majorant d'au moins 30 % la rémunération des employés étrangers et bloquant l'accès aux sociétés qui emploient trop de travailleurs étrangers.

[Alexis Conrad](#) (directeur général, Direction des travailleurs étrangers temporaires, Emploi et Développement social Canada) a expliqué que le ministère avait eu l'occasion de rencontrer de nombreux représentants de l'industrie du logiciel de divertissement et que le gouvernement est conscient que l'industrie a besoin de pouvoir embaucher sans délai indu des travailleurs étrangers. [David Manicom](#) (directeur général, Direction générale de l'immigration, Citoyenneté et Immigration) a indiqué que le PTET sert à attirer des travailleurs étrangers hautement qualifiés pour qu'ils en viennent à s'établir au Canada de manière permanente et à obtenir la citoyenneté. [M. Conrad](#) a indiqué que, par les récentes réformes au PTET et par les modifications à venir, le gouvernement veut faire en sorte que les employeurs ayant un bon dossier et ayant démontré le manque de Canadiens en mesure d'occuper un poste bien rémunéré aient un accès rapide à des travailleurs étrangers temporaires. Comme l'a expliqué [M. Conrad](#), l'objectif des réformes est de s'assurer que l'on ne fait pas appel à des travailleurs étrangers temporaires pour ne pas devoir embaucher des travailleurs canadiens ou pour contourner un processus d'embauche traditionnel visant l'embauche et la formation de Canadiens. Ce dernier élément est la raison pour laquelle le gouvernement met en place des dispositions obligeant les sociétés qui font une demande pour embaucher des travailleurs étrangers temporaires de présenter un plan détaillant les mesures qu'elles prendront pour faire la transition vers l'embauche de travailleurs canadiens.

[M. Manicom](#) a mentionné que, pour embaucher un travailleur étranger, les employeurs doivent d'abord présenter une demande à Emploi et Développement social Canada pour obtenir un AMT. Une fois cette permission accordée, l'employé potentiel peut présenter une demande d'autorisation de travail à Citoyenneté et Immigration Canada (CIC). S'ils passent par le volet de transfert intra-entreprise du PTET, les employeurs sont exemptés du processus entourant l'AMT. [M. Manicom](#) a fait remarquer que le volet de transfert intra-entreprise fait l'objet d'un examen par le gouvernement fédéral et que des consultations avec les employeurs et les intervenants ont lieu.

[M. Manicom](#) a également fait observer que d'autres programmes, comme la Catégorie de l'expérience canadienne et le Programme fédéral des travailleurs qualifiés,

visent à attirer des professionnels hautement qualifiés au Canada. CIC déploiera un nouveau système électronique pour ces programmes en janvier 2015 afin de gérer les demandes d'immigration de type « économique ». Ce nouveau système permettra aux gouvernements fédéral, provinciaux et territoriaux, de même qu'aux employeurs, de cibler activement des immigrants hautement qualifiés et de les diriger vers les postes vacants au Canada nécessitant les compétences qu'ils détiennent.

## ii) Le rôle des programmes universitaires

Sur la question des pénuries de main-d'œuvre, [Jocelyn Benoit](#), professeur, École des arts numériques, de l'animation et du design, qui a comparu à titre personnel, a présenté les suggestions suivantes pour accroître le nombre de travailleurs canadiens qualifiés et expérimentés dans l'industrie du jeu vidéo :

- Les entreprises devraient libérer des employés pour leur permettre d'enseigner dans les universités et collèges canadiens.
- Les collèges et les universités devraient créer des programmes de formation favorisant le transfert de ressources hautement qualifiées d'autres domaines et pour lesquels les compétences sont de moins en moins demandées.
- Le développement des compétences des employés devrait constamment être appuyé.
- L'industrie canadienne du jeu vidéo devrait offrir davantage de stages aux étudiants.

Sur ce dernier aspect, [M. Benoit](#) a cité l'exemple d'Ubisoft, qui a lancé un concours interuniversitaire du meilleur prototype de jeu vidéo. Une fois le meilleur concept sélectionné, une équipe de 40 à 50 personnes est formée pour produire le jeu dans les locaux de l'université. Il y a d'abord un mentorat de la part de professeurs, puis de la part de professionnels d'Ubisoft.

Certains témoins ont fait valoir qu'il serait également possible d'atténuer à long terme la pénurie de main-d'œuvre qualifiée et expérimentée si l'on améliorait les programmes universitaires menant à une carrière dans l'industrie du jeu vidéo. À ce sujet, [M. Della Rocca](#) a insisté sur l'importance, au collège et à l'université, de former des étudiants à l'entrepreneuriat et d'améliorer leur capacité de réaction plutôt que d'axer exclusivement leur formation sur l'emploi. En outre, [Richard Smith](#), directeur et professeur, Master of Digital Media Program, Centre for Digital Media, a indiqué que le programme Master of Digital Media comprend de la formation entrepreneuriale et appuie les projets d'entrepreneuriat. Il a également noté que bon nombre des étudiants du programme ont lancé leur propre entreprise, soit durant leurs études, soit après l'obtention de leur diplôme. Le Comité a appris que les frais annuels d'inscription au programme sont d'environ 30 000 \$ pour un étudiant canadien et de 52 000 \$ pour un étudiant étranger

puisque l'école fonctionne au seuil de la rentabilité et ne jouit d'aucune subvention gouvernementale lui permettant de réduire ses frais d'inscription.

En ce qui concerne la formation artistique, [M. Peacock](#) est d'avis que les collèges et les universités devraient offrir des programmes d'études en théâtre et de la formation en cours de carrière pour donner aux étudiants les compétences artistiques que recherchent les concepteurs de jeux vidéo (interprétation vocale, jeu d'acteur en capture de mouvement, etc.).

## **B. Compétitivité fiscale**

Tel que présenté au tableau 1, en 2013, six provinces offraient des crédits d'impôt à leur industrie du jeu vidéo. Bien que les taux et les montants de ces crédits varient d'une province à l'autre, tous les crédits sont des dépenses fiscales qui subventionnent le coût de la main-d'œuvre.

Tableau 1 – Crédits d'impôt provinciaux pour l'industrie du jeu vidéo, 2013

Provinces	Encouragement fiscal
Québec	<p><b>Crédit d'impôt pour la production de titres multimédias – volet général</b>            Titre de catégorie A : 30 % de main-d'œuvre qualifiée. + Prime au français : 7,5% de la main-d'œuvre qualifiée si version en langue française.            Titres de catégorie B : 26,25 % de la main-d'œuvre qualifiée. Les sociétés spécialisées (crédit est basé sur la main-d'œuvre qualifiée de la société, pas main-d'œuvre qualifiée de la production) : Si certificat indique qu'au moins 75 % des titres de médias admissibles produits sont des titres de catégorie A ou qu'au moins 75 % du chiffre d'affaires provenait de titres de catégorie A : 30 % de la main-d'œuvre qualifiée de la société.            + Prime au français 7,5 % de la main-d'œuvre qualifiée de la société.            Autres : 26,25 % de main-d'œuvre qualifiée de société.</p>
Ontario	<p><b>Crédit d'impôt pour les produits multimédias interactifs numériques</b>            40 % de la main-d'œuvre admissible directement attribuable à des produits multimédias interactifs numériques (pas de maximum) et des dépenses de marketing et de distribution admissibles (maximum de 100 000 \$ par produit admissible).            Ou : « produits spécifiques » (rémunération des services produits) : 35 % de la main-d'œuvre admissible directement attribuable à des produits multimédias interactifs numériques (pas de maximum).            Ou : les grandes entreprises de jeu : 35 % de la main-d'œuvre admissible directement attribuables à la conception de jeux numériques admissibles (pas de maximum).</p>
Colombie-Britannique	<p><b>Crédit d'impôt pour les produits multimédias interactifs numériques</b>            17,5 % de main-d'œuvre qualifiée en Colombie-Britannique directement attribuables aux activités des médias numériques interactifs.</p>
Manitoba	<p><b>Crédit d'impôt pour les produits multimédias interactifs numériques</b>            40 % de main-d'œuvre admissible pour le prototypage et le développement de produits et jusqu'à 100 000 \$ de dépenses de marketing et de distribution admissibles (crédit maximal de 500 000\$ par projet).</p>
Nouveau-Brunswick	<p><b>Programme de développement des médias numériques</b>            30 % de la main-d'œuvre admissibles du Nouveau-Brunswick (maximum de 15 000 \$ par employé). Remboursement maximal de 500 000 \$ par an.</p>
Nouvelle-Écosse	<p><b>Crédit d'impôt des medias numériques</b>            Moindre de : 50 % de la main-d'œuvre de Nouvelle-Écosse + crédit régional admissible : 10 % des dépenses admissibles pour les productions en dehors de la zone métropolitaine d'Halifax, ou 25 % du total des dépenses en Nouvelle-Écosse + crédit régional : 5 % des dépenses admissibles pour les productions en dehors de la zone métropolitaine d'Halifax.</p>

Source : PricewaterhouseCoopers LLP, [Digital media and animation incentives in Canada 2013](#). [Disponible en anglais seulement]

À l'heure actuelle, il n'existe aucun crédit d'impôt fédéral visant précisément l'industrie canadienne du jeu vidéo. Cela dit, les concepteurs de jeux vidéo sont admissibles au Programme d'encouragements fiscaux pour la recherche scientifique et le développement expérimental (RS&DE) du gouvernement fédéral, de même qu'à plusieurs autres initiatives fédérales visant à encourager la recherche, le développement et l'innovation.

[M. Della Rocca](#) a expliqué le fonctionnement du crédit d'impôt disponible au Québec pour la production des titres multimédias comme suit :

Dans l'industrie des jeux, l'allègement fiscal porte sur la main-d'œuvre. Au Québec, il se chiffre à 37,5 % pour la main-d'œuvre. Si mon équipe de programmeurs, d'artistes, de concepteurs et d'autres professionnels me coûte 1 million de dollars, je recevrai en fin d'année 375 000 \$ du gouvernement provincial après avoir soumis ma déclaration.

[M. Henderson](#) a dit au Comité que des gouvernements de partout au monde cherchent à attirer les investissements des entreprises conceptrices de jeux vidéo puisque celles-ci créent des emplois très bien rémunérés et génèrent d'énormes recettes fiscales. À cet égard, [M. Hilchie](#) a fait valoir que l'adoption de crédits d'impôt est maintenant pratique courante, citant en exemple le cas des États-Unis, où 25 États offrent des crédits d'impôt pour les médias numériques ou la production de jeux vidéo.

[M<sup>me</sup> Verge](#) a noté qu'il est important pour le Canada de conserver sa compétitivité fiscale tant en ce qui concerne les crédits d'impôt provinciaux que le programme RS&DE puisque ces mesures incitatives favorisent les studios canadiens lorsque Ubisoft, qui est présent dans 28 pays, détermine où sera produit son prochain jeu. En effet, la concurrence pour les investissements se produit non seulement entre les entreprises conceptrices de jeux vidéo, mais également entre les différents studios d'une même entreprise. [M<sup>me</sup> Verge](#) a également souligné le fait que les crédits d'impôt provinciaux permettent aux concepteurs de jeux vidéo de prendre davantage de risque, de faire preuve d'une plus grande créativité et d'innover. [M. Henderson](#) a indiqué que les crédits d'impôt provinciaux et le programme de RS&DE du fédéral étaient utilisés par les entreprises de l'Ontario pour favoriser leur croissance, créer de nouvelles propriétés intellectuelles et améliorer leurs marques. À ce sujet, [Michael Schmalz](#), président, Digital Extremes, a déclaré que son entreprise a conçu, au cours des 10 dernières années, sa propre technologie de conception de jeux avec l'aide du programme fédéral de RS&DE.

[M. Lutz](#) a informé le Comité qu'EA présente des demandes au programme de RS&DE dans toutes les provinces canadiennes où l'entreprise a des studios. Ce programme est l'un des principaux facteurs qui incitent EA à mener des activités de recherche et de développement au Canada. [M. Lutz](#) et [M<sup>me</sup> Poulin](#) ont fait valoir que les sociétés multinationales devraient être traitées de manière équitable dans le programme de RS&DE puisque ces sociétés, comme EA et Ubisoft, mènent des activités de recherche et de développement considérables et innovatrices au Canada. [Sara Morton](#), directrice, Interactive Ontario, [Marit Stiles](#), directrice, Politiques publiques et communications, ACTRA – National, et [M. Henderson](#) ont recommandé la création d'un crédit d'impôt fédéral pour les médias numériques interactifs qui compléterait les crédits provinciaux en place.

## C. Accès au financement de démarrage

De nombreux témoins ont décrit la difficulté d'accès au financement de démarrage comme un obstacle à la création d'entreprises canadiennes de logiciel du divertissement. [M. Della Rocca](#) a décrit les différentes étapes du financement de projets ainsi :

Différents investissements se font à différentes étapes. À la toute première, l'investissement est souvent dicté par un sentiment proche de l'amour fou, parce qu'il faut être assez fou pour le faire. C'est là qu'interviennent les oncles riches et les investisseurs providentiels. Il y a ensuite l'investissement de prédémarrage ou en début de croissance. À Montréal, un exemple serait Real Ventures, très actif dans la création de l'écosystème des entreprises de démarrage. Ce n'est pas avant la rentabilité, la production de revenus, pas avant le besoin de capitaux pour la croissance qu'interviennent Fondation et la FTQ. Il est beaucoup trop risqué pour eux d'investir par sentiment et au début de la croissance, parce que le taux d'échecs est très élevé et les enjeux beaucoup plus petits. En général, ils versent de plus gros montants à un stade ultérieur.

Selon [M. Carrier](#), l'accès au financement est très important pour les plus petites entreprises de l'industrie des jeux vidéo. Cela peut se faire par la disponibilité du financement par le biais du Fonds des médias du Canada, par exemple, ou encore par un accès au capital de risque. Hibernum, qui a été appuyé par le Fonds d'investissement de la culture et des communications du Québec, cofinancée par le Fonds de solidarité de la FTQ, a été cité comme un exemple. [M. Della Rocca](#) a quant à lui souligné l'importance des fonds de démarrage pour les petites entreprises du secteur, en donnant Real Ventures en exemple de réussite, également financé par le Fonds de solidarité.

Selon [Khaled Shariff](#), directeur général, Project Whitecard Inc., si le capital de risque était facilement accessible au Canada, les crédits d'impôt pour l'industrie du logiciel de divertissement ne seraient pas nécessaires. En outre, [M. Shariff](#) est d'avis que l'aide du gouvernement devrait être soumise au marché, c'est-à-dire que le soutien financier dépende de l'obtention de capital de risque au sein du secteur privé. [M. Della Rocca](#) a présenté une perspective différente, expliquant que les encouragements fiscaux sont pratiquement inutiles pour une entreprise en démarrage puisque, pour en tirer profit, l'entreprise doit d'abord avoir de l'argent et en dépenser. [M. Della Rocca](#) a ajouté que les gouvernements ne devraient pas nécessairement optimiser les allègements fiscaux, mais qu'ils devraient plutôt diversifier les types de programmes d'aide gouvernementaux, en investissant dans les entreprises en démarrage, par exemple. [M. Della Rocca](#) a applaudi le Fonds des médias du Canada, qui finance la production au démarrage et aide à produire du contenu, et a souligné que les effets bénéfiques du soutien financier aux jeunes entreprises, notamment la formation de jeunes employés dans leur milieu de travail.

[M. Della Rocca](#) a également affirmé qu'il y a toute une tendance en faveur des entreprises en démarrage et de l'entrepreneuriat et a souligné le rôle que doit jouer le gouvernement fédéral pour fournir du capital de risque. Il a toutefois indiqué que l'industrie du logiciel de divertissement ne tire pas nécessairement profit de ces tendances. À cet égard, il a fait valoir que le repositionnement de l'industrie vers les jeux mobiles et en ligne change la dynamique d'investissement dans l'industrie, qui accorde désormais plus d'importance stratégique au capital de risque. [M. Della Rocca](#) a également expliqué que si

l'on facilite l'accès aux capitaux en début de croissance, l'effet serait spectaculaire sur le volume et la vitesse d'évolution des nouvelles entreprises et la création de nouvelles propriétés intellectuelles au Canada. [M. Della Rocca](#) a indiqué que cette approche pourrait protéger l'industrie du « dilemme de l'innovateur » :

Pour résumer [le propos du livre *The Innovator's Dilemma*], les causes mêmes du succès d'une entreprise, aujourd'hui, sont celles qui l'empêcheront de réussir demain. Notre propre réussite nous empêche d'apercevoir les changements et les bouleversements actuels. La meilleure solution qui permet de trancher le dilemme de l'innovateur consiste à créer et à appuyer de jeunes entreprises qui ne s'embarassent pas des règles qui ont mené à la réussite d'hier; elles peuvent explorer de nouveaux territoires, expérimenter et connaître l'échec; elles peuvent devenir la nouvelle coqueluche. Toutes les ressources et tous les soins consacrés au paradigme actuel seront complètement perdus quand il sera remplacé par un autre.

Selon [M<sup>me</sup> Morton](#), la meilleure façon pour les gouvernements d'augmenter la quantité de capital de risque serait d'offrir aux financiers privés des fonds de contrepartie plutôt que de sélectionner des gagnants. Elle note également que les mesures fiscales visant à appuyer le financement à un stade précoce méritent d'être prises en considération. À ce sujet, [Serge Landry](#), président et chef de la direction, Alliance interactive canadienne, a précisé que ce ne sont pas tous les types de capital de risque qui manquent au Canada; le problème d'accès au financement touche surtout le financement de démarrage, c'est-à-dire l'aide financière au démarrage de 100 000 à 2 millions de dollars. [M. Landry](#) a également suggéré que le gouvernement fédéral envisage de mettre en place une politique de financement collectif semblable à celle adoptée par le Royaume-Uni.

#### **D. Création de marques et de propriétés intellectuelles canadiennes**

Plusieurs témoins, notamment [M. Moisan](#), [M. Della Rocca](#), [M. Landry](#) et [M. Benoit](#), ont fait valoir qu'il est important de créer des marques et des propriétés intellectuelles canadiennes si l'on veut que le Canada tire profit au maximum de son industrie du jeu vidéo. [M. Della Rocca](#) a recommandé l'établissement de nouvelles mesures du succès, par exemple : 1) le volume de la nouvelle propriété intellectuelle créée; 2) le nombre de nouvelles entreprises en démarrage; et 3) les montants des fonds et des capitaux de risque investis.

[M. Moisan](#), [M. Shariff](#) et [M<sup>me</sup> Ayre](#) ont souligné le rôle important que joue le Fonds des médias du Canada dans la création des nouvelles propriétés intellectuelles au pays. [M. Moisan](#) a qualifié d'« essentiel » le rôle du programme, et [M. Shariff](#) et [M<sup>me</sup> Ayre](#) estiment que les fonds accordés par le programme devraient augmenter ou, du moins, ne pas diminuer. [M. Shariff](#) a toutefois recommandé de simplifier le processus de demande de participation au programme. Il a affirmé que, au cours des quelques dernières années, il a eu « peut-être plus de 1 000 pages à remplir » pour présenter des demandes. [Il](#) a ajouté que même les réponses de 100 pages sont trop longues, et a cité l'exemple d'un projet appuyé par la National Aeronautics and Space Administration (NASA) des États-Unis, où la réponse faisait 15 pages en plus d'une présentation.

[M. Moisan](#) a souligné le fait que le besoin de subventions diminuera lorsque le Canada possèdera ses propres marques, ajoutant que « Garfield et Mickey Mouse n'ont pas besoin d'être subventionnés ». Au sujet des subventions gouvernementales, [M. Henderson](#) a exprimé des réserves, indiquant que l'objectif des subventions devrait être le développement de l'industrie plutôt que la subvention de produits culturels. [M. Henderson](#) a ajouté que le soutien aux médias numériques interactifs doit permettre au gouvernement de recouvrer ses investissements par l'intermédiaire de l'emploi et de l'impôt, par exemple.

Pour sa part, [M. Benoit](#) a noté que beaucoup de fonds sont disponibles pour la recherche appliquée en génie et en programmation, mais que peu de fonds soutiennent le domaine artistique, comme la conception de jeux vidéo et la conception des différents niveaux. [M. Benoit](#) a recommandé de rendre plus accessibles les fonds de recherche liés aux aspects visuel et narratif de la production de jeux vidéo.

En ce qui concerne la propriété intellectuelle, selon [M. Lutz](#), les pays qui appliquent les lois les plus rigoureuses en matière de protection de la propriété intellectuelle sont ceux qui réussiront dans l'ère de l'économie numérique. Il a applaudi la *Loi sur la modernisation du droit d'auteur* de 2012, la qualifiant de premier pas décisif dans cette direction pour le Canada.

### **E. Nouvelles opportunités de croissance : exemple de l'étranger**

Les ventes de jeux vidéo par internet ont permis aux entreprises de joindre de plus en plus facilement un public mondial; grâce à la distribution en ligne, la vente de jeux vidéo sur le marché asiatique est désormais aussi simple que la vente de ces mêmes jeux sur le marché local.

Les ventes en ligne ont entraîné une réduction radicale des coûts de distribution et une augmentation correspondante des possibilités pour les nouvelles entreprises canadiennes en croissance. En effet, le succès d'un seul titre de jeu vidéo pour une nouvelle entreprise peut mettre celle-ci sur une voie rapide qui la mènera à une évaluation de plusieurs milliards de dollars. [M. Della Rocca](#) et [M. Landry](#) ont tous deux donné l'exemple de la réussite de Supercell en Finlande pour illustrer ce point. L'encadré 1 donne un extrait du témoignage de M. Della Rocca sur la réussite de Supercell.

## Encadré 1 — Le succès de Supercell

[Jason Della Rocca](#), directeur général, Execution Labs :

Il y a là une entreprise du nom de Supercell, dont les bureaux se trouvent à Helsinki et qui a été fondée en 2010, donc il y a moins de quatre ans. Elle a été fondée par de vieux routiers de l'industrie du jeu, avec quelques autres studios de la Finlande et quelques employés de Nokia [...] Elle a reçu un financement de démarrage de deux millions de dollars, à peu près, en 2010. Environ deux ans plus tard, elle obtenait 780 millions de dollars de financement. Elle a commercialisé deux jeux pendant sa courte vie, deux jeux qui généraient plus d'un million de dollars par jour. C'est un type de jeu particulier, en ce sens qu'on peut y jouer gratuitement d'un téléphone cellulaire, c'est-à-dire qu'on peut le télécharger et jouer gratuitement. Mais une fois qu'on est embarqué dans le jeu, il y a d'autres possibilités, et on peut acheter une super épée, obtenir certains bonus plus vite, etc. Essentiellement, ce sont des jeux gratuits, mais ils génèrent un million de dollars par jour.

Il y avait 125 employés qui travaillaient à développer ces deux jeux. Par comparaison, Electronic Arts, l'une des grandes bêtes de l'industrie du jeu à ce moment-là, qui avait une librairie de plus de 800 jeux et 5 000 ou 6 000 employés dans le monde, était bien loin de générer autant de revenus. Moins de quatre ans plus tard, à peu près, je pense que c'était en octobre ou en novembre, Supercell a vendu 51 % de ses actions à des investisseurs du Japon pour 1,5 milliard de dollars.

Bref, une poignée de personnes qui se sont lancées en affaires à Helsinki en 2010, avec deux jeux et de la propriété intellectuelle originale, ont réussi à mettre la main sur 1,5 milliard de dollars après avoir déjà engrangé 780 millions de dollars. Ces gens étaient tellement fiers d'eux et des revenus qu'ils ont générés. Il faut souligner qu'il y a divers programmes d'aide gouvernementaux en Finlande, des mécanismes de financement de la R. et D., etc. Ils ont publié leur facture d'impôt de 345 millions de dollars dans les journaux tellement ils étaient fiers de redonner leur part de taxes sur les profits réalisés à leur pays.

## F. La révolution des appareils mobiles et la commercialisation des jeux vidéo canadiens

[M. Moisan](#), [M. Henderson](#) et [M. Hilchie](#) sont tous d'avis que l'intérêt grandissant des consommateurs et des développeurs pour les applications sur appareils mobiles comme les téléphones intelligents et les tablettes est l'une des tendances influençant le plus l'industrie du jeu vidéo. La révolution des appareils mobiles change de façon draconienne la manière dont les jeux sont conçus, consommés et monétisés. Au sujet des répercussions de cette tendance, [M. Moisan](#) a observé que les jeux vidéo d'aujourd'hui peuvent communiquer entre plusieurs plateformes, comme les ordinateurs personnels, les consoles et les appareils mobiles, pour permettre aux consommateurs de commencer une partie sur un appareil puis de la continuer sur un autre.

Selon [M. Henderson](#), en parallèle avec l'avènement des appareils mobiles, une nouvelle façon de monétiser les jeux vidéo est apparue, soit le modèle de « jeu libre » :

Il a été question du nouveau modèle de conception de jeux qui consiste à donner le produit de base, puis à essayer d'en tirer de l'argent par la suite. Vous attendez que les utilisateurs soient emballés par le jeu au point de vouloir payer pour en avoir plus. Le phénomène est assez récent. Il s'observe dans le secteur du jeu vidéo depuis plusieurs années, mais cette façon de faire a radicalement changé le fonctionnement de l'industrie, surtout du côté des produits numériques comme les tablettes et les téléphones cellulaires.

[M. Moisan](#) a indiqué que le modèle de « jeu libre » présente une difficulté supplémentaire puisque les consommateurs s'habituent à la gratuité : « Les gens ne paient plus pour les jeux au départ; ils vont payer s'ils les aiment. » En raison de magasins d'applications mobiles comme l'App Store et Google Play, il est de plus en plus facile pour les entreprises de distribuer et de vendre des jeux à un grand public, et pour les consommateurs d'accéder à ces produits. Selon [M. Della Rocca](#), l'avantage des magasins d'applications est la disparition des intermédiaires entre le jeu et le consommateur. Ces avancées ont permis de lever les obstacles relatifs à l'accès à l'industrie et ont fait grimper le degré de concurrence. Dans ce contexte, comme l'a expliqué [M. Moisan](#), le marketing prend de plus en plus d'importance :

[I] fut un temps où les entreprises de garage pouvaient concevoir des jeux. La tendance a ensuite favorisé les titres triple A, et seules les grandes entreprises pouvaient créer des jeux à succès, car le risque était considérable. Les entreprises de garage effectuent aujourd'hui un retour pour de nombreuses applications mobiles. C'est cette concurrence que nos efforts de marketing doivent contrer, car nous devons composer avec le fait qu'il existe des centaines de milliers d'applications.

[M. Schmalz](#), de Digital Extremes, a expliqué au Comité la décision de son entreprise de distribuer son dernier jeu vidéo, *Warframe*, gratuitement sur Internet. Ce jeu génère d'excellents bénéfices puisqu'une foule de joueurs dans 125 pays achètent des fonctions additionnelles.

Au sujet de l'accès au marché international, [M. Moisan](#) et [M. Landry](#) ont tous deux souligné l'importance de l'aide gouvernementale à l'exportation des jeux vidéo. Plus particulièrement, ils ont mentionné que les bureaux consulaires et les ambassades pourraient aider les entreprises canadiennes à établir des liens dans les grandes économies émergentes. [M. Landry](#) a noté qu'il y a au Canada une culture du développement du jeu vidéo, mais pas de culture de l'édition; cette réalité doit changer pour que les jeux canadiens puissent être distribués par des éditeurs canadiens. Selon [M. Landry](#), une agence canadienne d'édition pourrait être mise sur pied avec l'aide du gouvernement fédéral. [M. Landry](#) a également proposé que la Banque de développement du Canada et Exportation et développement Canada s'impliquent davantage dans l'industrie du logiciel de divertissement et se montrent plus disposés à prendre des risques. Il a également suggéré que le gouvernement fédéral offre son soutien aux activités locales, comme le Sommet international du jeu de Montréal et la conférence GameON: Finance, tenue à Toronto.

Enfin, [M<sup>me</sup> Verge](#) a dit appuyer l'établissement par le gouvernement fédéral d'une politique globale à long terme visant l'industrie. Selon [M<sup>me</sup> Verge](#), une politique de

ce genre compléterait les mesures provinciales similaires et assurerait la durabilité de l'industrie.

## **CHAPITRE 3 : RECOMMANDATIONS**

### **RECOMMANDATION 1**

**Le Comité recommande que le gouvernement du Canada continue d'appuyer la force et le succès de l'industrie canadienne du logiciel de divertissement, tant à l'échelle nationale qu'internationale.**

### **RECOMMANDATION 2**

**Le Comité recommande que le gouvernement du Canada se penche sur des façons d'aider l'industrie du logiciel de divertissement à surmonter les problèmes auxquels elle est confrontée au chapitre de la main-d'œuvre et de la formation de la main-d'œuvre.**

### **RECOMMANDATION 3**

**Le Comité recommande que le gouvernement du Canada continue d'appuyer le développement du talent au Canada afin de satisfaire aux besoins en matière de main-d'œuvre.**

### **RECOMMANDATION 4**

**Le Comité recommande que le gouvernement du Canada continue d'appuyer la collaboration entre l'industrie du logiciel de divertissement et les universités, les collèges et les établissements d'enseignement du Canada.**

### **RECOMMANDATION 5**

**Le Comité recommande que le gouvernement du Canada maintienne sa compétitivité fiscale afin de favoriser la prospérité des entreprises du secteur du logiciel de divertissement du Canada.**

### **RECOMMANDATION 6**

**Le Comité recommande que le gouvernement du Canada continue d'appuyer l'entrepreneuriat et la croissance et la durabilité des petites et moyennes entreprises œuvrant dans l'industrie du logiciel de divertissement.**

### **RECOMMANDATION 7**

**Le Comité recommande que le gouvernement du Canada continue d'appuyer les marques canadiennes et la protection de la propriété intellectuelle.**

### **RECOMMANDATION 8**

**Le Comité recommande que le gouvernement du Canada détermine comment mieux intégrer l'industrie au sein de la stratégie numérique du Canada, Canada numérique 150.**



# ANNEXE A

## LISTE DES TÉMOINS

Organismes et individus	Date	Réunion
<p><b>Electronic Arts inc.</b></p> <p>Jonathan Lutz, vice-président et chef de la direction financière, Electronic Arts (Canada) inc</p> <p><b>Frima Studio</b></p> <p>Pierre Moisan, vice-président, Affaires stratégiques et opérationnelles</p> <p><b>Interactive Ontario</b></p> <p>Donald Henderson, président-directeur général</p> <p>Sara Morton, directrice</p> <p><b>Project Whitecard Inc.</b></p> <p>Khaled Shariff, directeur général</p>	2014/02/24	11
<p><b>Execution Labs</b></p> <p>Jason Della Rocca, directeur général</p> <p><b>Ubisoft Divertissement inc.</b></p> <p>Geneviève Poulin, conseillère, Affaires corporatives</p> <p>Nathalie Verge, conseillère principale, Affaires corporatives</p>	2014/02/26	12
<p><b>À titre personnel</b></p> <p>Jocelyn Benoit, professeur, École des arts numériques, de l'animation et du design</p> <p><b>ACTRA - National</b></p> <p>Simon Peacock, membre</p> <p>Marit Stiles, directrice, Politiques publiques et communications</p> <p><b>Alliance interactive canadienne</b></p> <p>Deirdre Ayre, membre, Other Ocean Group Canada</p> <p>Serge Landry, président et chef de la direction</p>	2014/03/03	13
<p><b>Association canadienne du logiciel de divertissement</b></p> <p>Jayson Hilchie, président et chef de la direction</p> <p>Julien Lavoie, vice-président, Affaires publiques</p>	2014/03/05	14
<p><b>Centre for Digital Media</b></p> <p>Richard Smith, directeur et professeur, Master of Digital Media Program</p>	2014/03/24	15

Organismes et individus	Date	Réunion
<p><b>Digital Extremes</b> Michael Schmalz, président</p>		
<p><b>Jeux Warner Brothers Montréal</b> Martin Carrier, vice-président et chef de studio</p>		
<p><b>Ministère de la Citoyenneté et de l'Immigration</b></p>	2014/04/07	17
<p>David Manicom, directeur général, Direction générale de l'immigration</p>		
<p>Martin Mündel, directeur, Division de la prestation des programmes de résidents temporaires</p>		
<p><b>Ministère de l'Emploi et du Développement social</b></p>		
<p>Monika Bertrand, directrice exécutive, Transferts et renouvellement, Direction des programmes et partenariats d'emploi</p>		
<p>Alexis Conrad, directeur général, Direction des travailleurs étrangers temporaires</p>		
<p>Amy Mifflin-Sills, directrice, Politiques des programmes, Direction générale des compétences et de l'emploi</p>		

**Organismes et individus**

---

**Alliance interactive canadienne**

**Association canadienne du logiciel de divertissement**

**Writers Guild of Canada**



# DEMANDE DE RÉPONSE DU GOUVERNEMENT

Conformément à l'article 109 du Règlement, le Comité demande au gouvernement de déposer une réponse globale au présent rapport.

Un exemplaire des procès-verbaux pertinents ([réunion n<sup>os</sup> 11,12, 13, 14, 15, 17, 18 and 19](#)) est déposé.

Respectueusement soumis,

Le président,

David Sweet



L'industrie du logiciel de divertissement crée beaucoup d'emplois directs au pays, en plus d'engendrer des retombées importantes dans les secteurs des services et des communications. En cette ère de concurrence internationale féroce, le gouvernement fédéral se doit d'appuyer cette industrie canadienne novatrice, afin de l'aider à s'épanouir et à créer de bons emplois de classe moyenne.

Les députés du NPD qui siègent au comité souhaiteraient proposer les recommandations suivantes, qui diffèrent de celles présentées dans le texte principal du rapport.

### **1. Appuyer l'innovation et contrebalancer les compressions au programme de RS&DE**

L'industrie du logiciel de divertissement est un important moteur d'innovation au pays. Dans le contexte actuel de concurrence internationale, il est impératif d'aider les entreprises en démarrage à croître et à devenir plus concurrentielles, afin de favoriser la rétention d'emplois qualifiés et bien rémunérés au Canada. Plutôt que d'appuyer cette industrie, les conservateurs ont sabré 500 millions de dollars en crédits d'impôt pour la recherche et le développement. Cela représente un recul important pour l'économie canadienne.

Jonathan Lutz (vice-président et chef de la direction financière, Electronic Arts Canada Inc.), Geneviève Poulin (conseillère, Affaires corporatives, Ubisoft Divertissement Inc.), Nathalie Verge (conseillère principale, Affaires corporatives, Ubisoft Divertissement Inc.) et Martin Carrier (vice-président et chef de studio, Jeux Warner Brothers Montréal) ont tous souligné que le programme de RS&DE avait joué un rôle important dans le développement de leurs produits. Pierre Moisan (vice-président, Affaires stratégiques et opérationnelles, Frima Studio) a souligné que les compressions à ce programme avaient forcé l'abandon de certains projets qui auraient autrement été menés à terme, et Mme Verge nous a indiqué qu'il se pourrait qu'Ubisoft abandonne certains projets au Canada si le programme devenait moins concurrentiel. M. Carrier a également indiqué que ce programme avait contribué à attirer Warner Bros au Canada, ce qui favorise le développement de projets au pays. De plus, selon l'Association canadienne du logiciel de divertissement, la nouvelle formule du programme de crédit d'impôt décourage les plus petites entreprises à mener des activités de R&D, et encourage les multinationales à mener leurs activités de R&D ailleurs qu'au Canada.

Les compressions au programme de RS&DE nuisent clairement à la vitalité de l'industrie du logiciel de divertissement au pays. Le NPD **recommande au gouvernement de consulter immédiatement les entreprises afin de trouver des solutions pour contrebalancer les répercussions négatives des compressions au programme de RS&DE**, qui découlent du budget de 2012.

Jocelyn Benoît, du Centre NAD, a aussi souligné que la recherche de base est essentielle au soutien de l'industrie du logiciel de divertissement. Par conséquent, le NPD **recommande au gouvernement de financer la recherche de base et la recherche appliquée afin d'appuyer l'industrie du logiciel de divertissement**.

### **2. Bonifier le FMC afin d'appuyer les entreprises en démarrage novatrices :**

Plusieurs témoins ont indiqué que le Fonds des médias du Canada (FMC) était bien positionné pour appuyer l'industrie du jeu vidéo, tout particulièrement pour aider de nouveaux studios et développeurs. Rapport supplémentaire du NPD – L'industrie du logiciel de divertissement au Canada Mai 2014 à faire leur entrée sur le marché. M. Moisan, Khaled Shariff (directeur général, Project Whitecard Inc.),

Jason Della Rocca (directeur général, Execution Labs), Deirdre Ayre (membre, Other Ocean Group Canada, Alliance interactive canadienne), Julien Lavoie (vice-président, Affaires publiques, Association canadienne du logiciel de divertissement) et M. Carrier appuyaient tous cette position.

Comme l'a éloquentement souligné M. Della Rocca :

« Particulièrement pour une entreprise qui démarre, comme celle dont vous parlez, dans le domaine des jeux pour les dispositifs mobiles, les allègements fiscaux ne sont pas très utiles. Ces compagnies doivent survivre encore 10 ou 12 mois avant même de déclarer leurs revenus. Que ce soit ou non par l'entremise du gouvernement fédéral, elles ont plus besoin de saisir des occasions offertes en début de croissance, par exemple du capital-risque ou des programmes comme le Fonds des médias du Canada, qui finance effectivement la production au démarrage. »

Tout au long des audiences, les témoins ont souligné la nature interdisciplinaire de l'industrie. Par exemple, au nom de l'ensemble de l'industrie, M. Jayson Hilchie (président et chef de la direction, Association canadienne du logiciel de divertissement) a souligné que « [l'] industrie comprend une fusion sans pareille de professions artistiques et technologiques, dont la collaboration permet de créer des produits vraiment novateurs. »

**Le NPD recommande au gouvernement d'examiner si le FMC pourrait être bonifié afin d'accroître le nombre de projets admissibles dans l'industrie du logiciel de divertissement, et pour aider les plus petites entreprises à assumer leurs frais de mise en marché et de développement. Étant donnée la nature collaborative de l'industrie, il est essentiel que l'accroissement du soutien provenant du FMC ne se fasse pas au détriment d'autres secteurs qui sont appuyés par le FMC à l'heure actuelle.**

### **3. Accès au financement et au capital de risque pour appuyer la création d'emplois et la croissance**

Les fonds de capitaux de risque de travailleurs comme le Fondation et le Fonds de solidarité FTQ jouent un rôle crucial en ce qui concerne le soutien aux petites entreprises innovatrices de la province du Québec. Des innovateurs de l'industrie comme Jason Della Rocca, directeur général d'Execution Labs, et Martin Carrier, vice-président et chef de studio de Warner Bros., Montréal, ont souligné l'importance de l'appui que fournissent les fonds de capitaux de risque de travailleurs tant aux nouveaux venus dans l'industrie du logiciel de divertissement qu'aux chefs de file du domaine. Le secteur connaîtra probablement une baisse des capitaux de risque disponibles en raison de la décision malavisée des conservateurs de retirer le crédit d'impôt qui encouragent ce type d'investissements. Les innovateurs auront donc accès à moins de fonds pour faire croître leur entreprise et créer des emplois de qualité de classe moyenne.

**Le NPD recommande que le gouvernement annule sa décision d'éliminer progressivement le crédit d'impôt relatif aux fonds de capitaux de risque de travailleurs.**

### **4. Former une main-d'oeuvre canadienne de grande qualité pour atténuer la dépendance au Programme des travailleurs étrangers temporaires (PTET)**

Les membres du NPD siégeant au Comité reconnaissent que l'industrie du logiciel de divertissement, comme tout autre secteur hautement technique et nécessitant une main-d'oeuvre qualifiée, est confrontée à des défis liés au marché du travail. Les représentants de l'industrie ont souligné qu'il leur est important d'avoir la possibilité d'embaucher des travailleurs étrangers temporaires pour former des employés au Canada dans leurs domaines de spécialisation. Toutefois, Citoyenneté et Immigration Canada de même qu'Emploi et Développement social Canada ne devraient permettre le recours au PTET que lorsqu'aucun citoyen canadien ou résident permanent ne répond aux exigences liées à ces postes supérieurs.

À cause de la mauvaise gestion du gouvernement conservateur, le Programme des travailleurs étrangers temporaires est susceptible aux abus, ce qui mène au renvoi de travailleurs canadiens qualifiés, à une baisse des salaires et à l'exploitation de travailleurs étrangers temporaires. En créant une situation où l'on abuse du programme de manière généralisée, les conservateurs ont entaché la réputation du PTET et ont miné la confiance du public, même celle des employeurs qui ont recours au Programme de manière légitime pour pallier les manques à court terme de main-d'oeuvre qualifiée que les travailleurs canadiens ne peuvent combler.

**Par conséquent, le NPD recommande que le gouvernement demande au vérificateur général d'effectuer immédiatement une vérification du PTET.**

Compte tenu de la nature grandement technique du travail accompli dans l'industrie du logiciel de divertissement et de la valeur ajoutée qu'apportent ces emplois de classe moyenne à l'économie canadienne, nous devons nous assurer que nous formons de jeunes créateurs canadiens afin d'appuyer la nouvelle génération de talents au Canada. Nous devons également nous assurer de prendre des mesures afin de doter le Canada d'une main-d'oeuvre hautement qualifiée et expérimentée pour que l'industrie puisse conserver sa compétitivité à long terme. Comme l'a indiqué l'un des témoins, la manière dont l'industrie changera pour se défaire de sa dépendance aux travailleurs étrangers est l'un des défis à long terme du secteur :

« Au cours des prochaines années, l'industrie devra relever plusieurs défis. Un de ceux-ci est l'accessibilité à la main-d'oeuvre, qu'il s'agisse d'employés moins avancés ou d'experts. Il y aura une forte demande au cours des prochaines années. Afin de favoriser l'embauche de personnes hautement qualifiées, il serait souhaitable d'encourager les entreprises à libérer des employés pour leur permettre d'enseigner dans un cadre universitaire. Il peut être difficile pour les entreprises, qui voient le profit et les recettes à court terme, de libérer les meilleurs employés pour l'enseignement, mais il faut penser à long terme. » M. Jocelyn Benoit (professeur, École des arts numériques, de l'animation et du design, à titre personnel)

Afin de réduire la dépendance à long terme au PTET, le NPD recommande que le gouvernement collabore avec les provinces et les territoires, les établissements d'enseignement postsecondaire et l'industrie du logiciel de divertissement afin de former une main-d'oeuvre canadienne hautement qualifiée répondant, aujourd'hui et à l'avenir, aux exigences des emplois de qualité de classe moyenne qu'offre cette industrie. **Le NPD recommande également que le gouvernement travailler avec l'industrie pour promouvoir le mentorat et les stages dans l'industrie du jeu vidéo pour aider les jeunes Canadiens à prendre une expérience importante.**

