

Le secteur canadien du logiciel de divertissement 2008

Les opportunités et les défis d'un secteur en plein essor

Rédigé à l'attention de
l'association canadienne du logiciel de divertissement

25 mars 2009



Remerciements

HAL tient à remercier de leur temps et de leurs contributions tous ceux qui ont participé à cette étude. Nous remercions tout particulièrement de leur aide à identifier les entreprises de logiciels de divertissement de leurs provinces New Media BC, Alliance Numérique, Interactive Ontario et Media Alliance of PEI.

Mars 2009

Cette étude a été réalisée par Hickling Arthurs Low (HAL) Corporation pour le compte de l'association canadienne du logiciel de divertissement. HAL est le plus important cabinet-conseil du Canada spécialisé dans l'économie et dans la politique de l'innovation auprès d'organisations utilisant, promouvant ou appuyant la science et la technologie.

www.hal.ca

© Hickling Arthurs Low Corporation, 2009.

Avant-propos

En novembre 2007, lorsque l'ald a publié son premier livre blanc intitulé *Entertainment Software: The Industry in Canada*, l'importance du secteur canadien du logiciel de divertissement était en fait relativement faible. Il n'existait pas de données d'ensemble sur ce secteur au pays, pas de chiffres sur l'emploi en général ni de statistiques sur les retombées économiques pour fournir une vue de la valeur de ce secteur pour l'économie canadienne. La meilleure information disponible intégrait le logiciel de divertissement dans d'autres formes de contenu ou de technologie. Toutefois, il était évident pour nous, à titre d'association des éditeurs et des distributeurs de jeux vidéo du Canada, que le logiciel de divertissement représentait un grand secteur de plein droit, à croissance rapide, qui méritait de plus amples études et analyses.

C'est exactement ce que tentait de faire le livre blanc publié par l'ald en 2007. La première étude de ce genre au Canada tentait de déterminer qui étaient les principaux acteurs et où ils se trouvaient. Elle se penchait en outre sur la contribution du secteur à l'économie canadienne. Mais cette analyse de données existantes recueillies par les gouvernements provinciaux, les associations professionnelles et autres organismes intéressés, n'était qu'un début.

En 2008, l'ald a commandé une autre étude – à partir, cette fois, d'une recherche originale, de sondages et d'entrevues. L'ald voulait savoir de façon concluante combien d'emplois ce secteur avait créé au Canada et mesurer les retombées économiques directes. De plus, dans le cadre du processus de recherche, elle a demandé aux intervenants ce qui faisait du Canada un lieu d'affaires intéressant et, au contraire, quels étaient les défis à relever. La politique gouvernementale avait-elle joué un rôle dans leur réussite? Fallait-il que nos gouvernements fassent plus pour créer un milieu favorable à l'essor continu d'un secteur du logiciel de divertissement d'envergure internationale?

Les 247 entreprises identifiées dans le cadre de cette recherche appartiennent aux trois principaux groupes du secteur : les développeurs, auxquels nous devons la propriété intellectuelle (PI) du design des jeux; les entreprises d'intergiciels, qui fournissent les outils nécessaires au design et à la réalisation; et les éditeurs, qui sont les financiers de nombreux projets et le canal de mise sur le marché de la PI. À eux tous, ils emploient directement 14 000 Canadiens. Le Canada faisant partie des trois plus grands pays en termes de développement de jeux vidéo, la plupart de ces emplois relèvent donc du développement. Les Canadiens font une contribution importante à certains des logiciels de divertissement les plus vendus et à une PI appréciée des joueurs du monde entier.

Pour la première fois, grâce à cette étude, nous disposons de renseignements sur l'apport incroyable du secteur à l'économie canadienne : 1,7 milliard de dollars en retombées

économiques directes, outre des ventes au détail de 2,2 milliards de dollars l'an dernier seulement.

Il est toutefois important de souligner que cette recherche a été réalisée pendant l'été 2008, avant le ralentissement économique international. Malgré tout, le secteur a affiché un chiffre d'affaires record au dernier trimestre de 2008. Même s'il semblerait que le secteur du logiciel de divertissement soit à l'abri de la récession, avec des ventes qui augmentent d'année en année, de nombreux défis le confrontent dans l'économie actuelle. Les résultats des ventes en général sont gonflés par les chiffres d'affaires très élevés de quelques sociétés membres de l'ald. À l'échelon mondial, comme dans pratiquement tout autre secteur d'activités, de nombreuses entreprises réduisent leur main-d'œuvre, mettent en attente des projets qui avaient été planifiés et, depuis la recherche effectuée pour ce document, deux entreprises ont fermé au Canada.

Mais les nouvelles sont prometteuses, attestant des investissements à long terme de nombreuses multinationales représentées au Canada. Ubisoft Canada a récemment fait l'acquisition du studio de développement Action Pants, en C.-B., Electronic Arts agrandit son studio Bioware à Montréal, où l'entreprise d'intergiciel Babel Media étend aussi ses activités. Ces entreprises ont fait montre d'un engagement continu envers leurs activités au Canada, à partir des principaux critères qui leur ont permis de réussir jusqu'ici. Comme nous le verrons dans ce document, une main-d'œuvre très qualifiée et créatrice, des politiques gouvernementales favorables et des centres d'activités robustes, en plein essor, contribuent à faire du Canada une place d'affaires intéressante.

Mais certains défis persistent. Les leaders canadiens indiquent que l'accès au financement et la nature très risquée des entreprises du secteur entravent la croissance. La disponibilité continue de professionnels compétents est aussi essentielle à leur réussite. À titre d'association professionnelle des éditeurs, l'ald s'efforce de travailler avec les gouvernements, à tous les paliers, pour créer, au Canada, un environnement au sein duquel ces investissements importants sont protégés par le respect de la PI et l'application de lois antipiratage adéquates.

Pour répondre à ces besoins et renforcer l'avenir du Canada en tant que leader de ce secteur de grande valeur, à croissance rapide, le gouvernement doit apporter son appui et adopter des politiques ciblées; de plus, les gouvernements doivent être prêts à se renseigner sur ce secteur très particulier. Nous espérons que ce document aborde certaines des questions qui permettront aux gouvernements d'apporter un appui continu à ce secteur tout en comprenant ses qualités et ses enjeux propres.

L'association canadienne du logiciel de divertissement

Mars 2009

Sommaire

Dans une année marquée par la tourmente économique, le secteur canadien du logiciel de divertissement est l'une des industries fondées sur les connaissances qui offre le plus de promesses au pays. Ce premier rapport d'enquête national sur le secteur du logiciel de divertissement révèle un secteur en plein essor, avec 247 entreprises actives comptant plus de 14 000 employés, et un chiffre d'affaires annuel de plus de 1,7 milliard de dollars.

Ce rapport montre un secteur très axé sur les exportations, très compétitif et à forte concentration d'expertise. Sa capacité d'exploiter les occasions du logiciel de divertissement à l'international repose sur deux principaux facteurs : la politique gouvernementale, pour assurer un milieu d'affaires favorable tant aux entreprises qu'aux professionnels du logiciel de divertissement. Ensemble, ces facteurs soutiennent l'avantage concurrentiel actuel et futur du Canada.

L'engagement de longue date du Canada à investir dans les études supérieures se traduit par un bassin de professionnels très compétents, essentiel au développement des outils et de la créativité qui sous-tendent notre PI la plus originale et la plus exportable. L'appui des gouvernements provinciaux, notamment les incitatifs fiscaux, s'est aussi avéré essentiel à la réussite et à la croissance de ce secteur.

Cette étude révèle aussi à quel point ce secteur se concentre dans quelques régions métropolitaines. Les grappes semblent être un élément important de son rendement, reflétant le besoin des entreprises de profiter des bassins de professionnels qui existent dans les grandes villes et de retenir une main-d'œuvre jeune, talentueuse et créatrice, avec la qualité de vie que les centres urbains peuvent offrir. Cette étude identifie trois grappes primaires et sept grappes secondaires, réparties dans huit provinces canadiennes. Ensemble, elles représentent 94 % du total des emplois.

Toutefois, pour retenir cet avantage concurrentiel au chapitre des professionnels, le Canada doit continuer de renforcer ses programmes de formation. Les nouveaux programmes élaborés en collaboration avec les établissements d'études postsecondaires en Colombie-Britannique et au Québec reflètent une demande en compétences à la fois techniques et créatives. Les établissements d'enseignements ailleurs au Canada devraient aussi chercher à appuyer cette tendance en créant d'autres programmes qui réunissent les techniques de programmation spécialisées et les aptitudes artistiques et créatrices plus générales. Cela est particulièrement important pour les grappes secondaires, qui disposent d'un bassin de main-d'œuvre plus petit et moins diversifié.

Mais la compétence à elle seule ne suffit pas à soutenir la croissance du secteur. Avec des juridictions qui se font concurrence à travers le monde pour offrir des emplois hautement

spécialisés, très bien payés, et les investissements du secteur, les gouvernements doivent tenter de comprendre plus avant la nature très risquée de ce domaine et savoir où leurs investissements seront le mieux en mesure d'appuyer et d'attirer l'innovation. La production des plus grands titres exigeant des millions de dollars et plusieurs années de développement, le design et la production de jeux est une aventure à coûts élevés qui a besoin d'un appui solide et d'investissements de la part de nos gouvernements, pendant ce ralentissement économique et après.

Mais les leaders de ce secteur, au Canada, sont optimistes relativement à leur croissance. Lors du sondage de l'été 2008, cette étude a permis de découvrir que les entreprises de ce secteur très axé sur les exportations prévoyaient une croissance au rythme soutenu de 29 % par an. Même aujourd'hui, malgré un climat économique difficile, ce taux de croissance s'appuie sur une forte demande internationale en logiciel de divertissement, qui représente une forme de divertissement économique. La croissance est de plus influencée par l'élargissement du marché des jeux de type occasionnel, des jeux simples et amusants qui plaisent aux amateurs de tous âges et qui sont accessibles sous différentes formes.

Table des matières

Avant-propos.....	i
Sommaire	iii
1. Introduction	1
2. Faits et chiffres sur le secteur	3
3. Géographie du secteur du logiciel de divertissement au Canada	7
Grappes primaires	7
Grappes secondaires.....	8
4. Grappes principales et secondaires.....	9
Vancouver	9
Montréal.....	11
La Région du Grand Toronto	13
Grappes secondaires.....	15
5. S’assurer de l’avenir	19
Occasions	19
L’avantage du Canada.....	20
Les défis du secteur.....	22
6. Conclusion.....	25

1. Introduction

Cette étude a été commandée par l'association canadienne du logiciel de divertissement, pour obtenir des renseignements sur l'importance du secteur, ses possibilités de croissance, sa répartition géographique, ainsi que sur ses tendances et défis de l'avenir. Son but est de mieux comprendre un secteur qui a obtenu une très grande attention de la part des médias mais qui n'a fait l'objet que de très peu d'analyse de sa part.

En réalité, le secteur du logiciel de divertissement a toujours fait partie d'études plus vastes sur les technologies de l'information et les communications (TIC) ou les médias numériques interactifs (MNI). En conséquence, il n'existe que très peu de données nationales sur un secteur dont la structure industrielle est distincte de celle des autres sous-segments des secteurs TIC et MNI, par exemple le développement de logiciels, la conception de site Web ou la microélectronique. Tel qu'indiqué dans le livre blanc de l'ald, Entertainment Software: The Industry in Canada, publié en 2007, la structure du secteur du logiciel de divertissement est fortement influencée par l'importance des grands éditeurs qui détiennent la propriété intellectuelle des logiciels de divertissement et financent les nouveaux produits créés non seulement à l'interne, mais aussi à l'externe, par la sous-traitance aux développeurs de jeux indépendants. La domination des éditeurs entraîne une structure différente de celles des autres secteurs TIC et MNI et, comme l'indiquait le livre blanc, elle est essentielle à la compréhension de la réussite actuelle de ce secteur et de ses futurs défis au Canada. C'est pourquoi, outre le fait que ce secteur dépende d'une main-d'œuvre très spécialisée en programmation, il est important de disposer de statistiques précisément axées sur le logiciel de divertissement en tant que secteur à part entière.

Méthodologie et champ d'application

Les données de cette étude émanent de trois sources : un sondage, des entrevues en profondeur et une base de données d'entreprises qui a été compilée explicitement pour les besoins de cette étude. Ces données ont été recueillies par HAL entre juin et octobre 2008. Cette base de données comprend des établissements qui participent directement à la production de logiciels de divertissement ou dont les produits et services appuient directement la production de ce type de logiciels. Chaque entrée a été validée par HAL, pour vérifier si l'entreprise était bien active et axée sur les marchés du logiciel de divertissement.

Étant donné la répartition très inégale du secteur au Canada, cette étude se penche sur la dimension des grappes, élément essentiel à la compréhension de sa réussite. Le sondage et les entrevues ont exploré les principaux concepts des grappes, notamment les marchés locaux de la main-d'œuvre. Les établissements et l'emploi qui s'y rattache ont été reportés par codes postaux, afin de comprendre la concentration du secteur dans les zones urbaines. Les filiales, situées

ailleurs que le siège social national, ont été identifiées comme entités distinctes afin d'obtenir une image adéquate de la répartition de l'emploi.

2. Faits et chiffres sur le secteur

Emploi et revenu

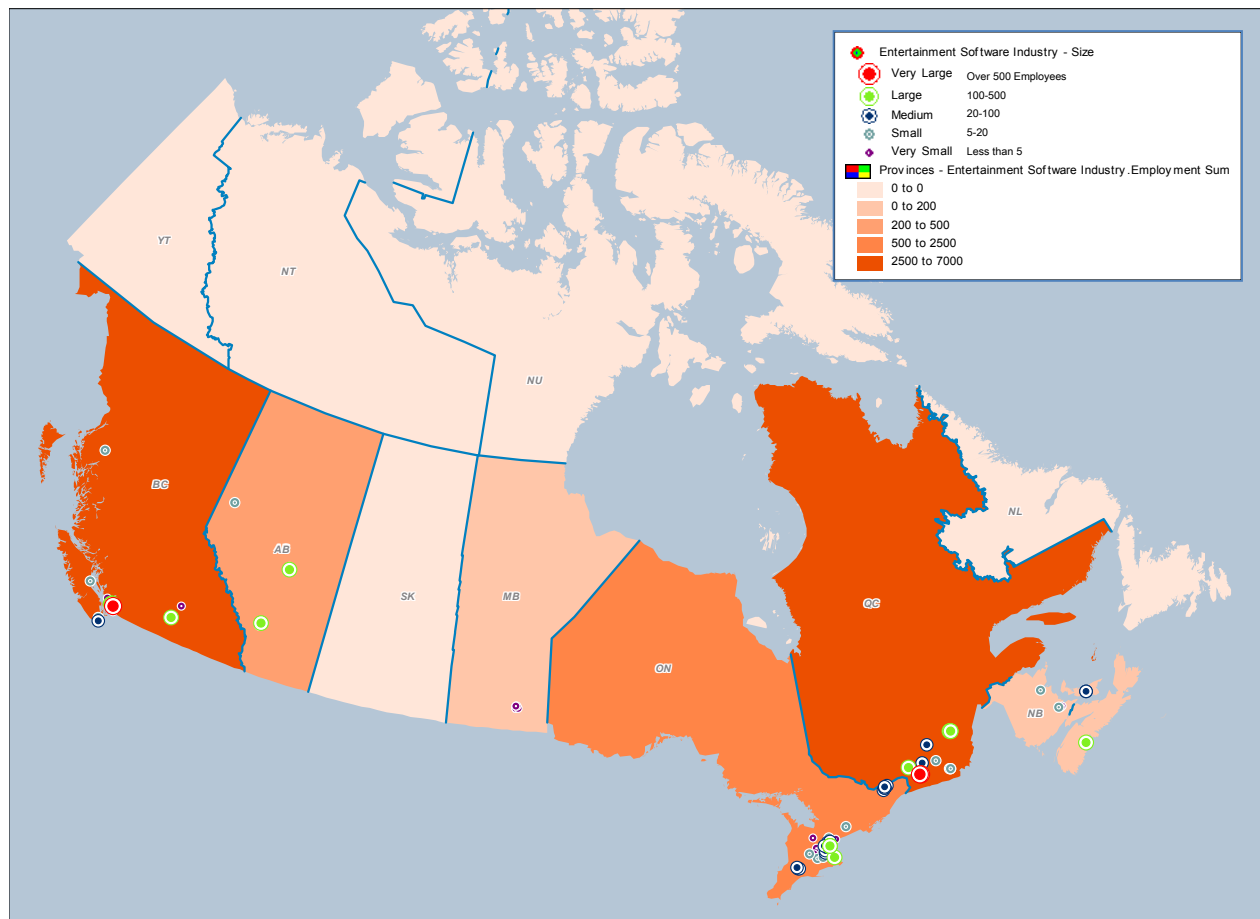
Le secteur canadien du logiciel de divertissement comprend environ 247 établissements répartis dans huit provinces. Ces établissements incluent 241 sociétés actives et six filiales qui, ensemble, comptent plus de 14 000 employés.

La plupart de ces emplois – plus de 80 % -, se trouvent en Colombie-Britannique et au Québec (figure 2). On ne trouve que 14 % des emplois en Ontario, même si cette province compte le plus grand nombre d'entreprises – 36 % du total canadien comparé à 28 % et à 21 % pour la C.-B. et le Québec respectivement.

QUICK FACTS

Nombre total d'emplois	14,043
Recette estimative	1.7 milliard \$
Nombre d'établissements	247
Nombre moyen d'employés par société	57
Croissance annuelle passée	23%
Croissance annuelle prévue	29%

Figure 1 - Niveaux d'emploi du secteur canadien du logiciel de divertissement, par province.



Pour ce qui est du total du chiffre d'affaires, les retombées économiques directes des établissements sont de plus de 1, 7 milliard de dollars au Canada.

La figure 1 identifie aussi cinq catégories d'établissements, en fonction de leur taille. Les « très grandes » entreprises comptent plus de 500 employés. Il y en a trois au Canada, qui sont des studios de développement de jeux appartenant à deux des plus grandes multinationales du logiciel de divertissement qui exercent au Canada : Electronic Arts (Californie) et Ubisoft (France). Les « grandes » entreprises comptent entre 100 et 500 employés et on leur doit la plus grande part de l'emploi au Canada. Il y a 31 entreprises dans cette catégorie, avec 42 % du total des emplois au Canada. Viennent ensuite les entreprises « moyennes », au nombre de 53, qui comptent entre 20 et 100 employés. Les « petites » (5 à 20 employés) et les « très petites » (1 à 5 employés) entreprises sont les plus nombreuses au pays, au nombre de 84 et de 76 respectivement. On leur doit 7 % de l'emploi au Canada (figure 3).

Cette étude établit aussi une différence entre les trois principaux sous-segments de ce secteur : la production de jeux vidéo, les intergiciels et les services de jeux. La **production de jeux vidéo** comprend les principaux éditeurs qui, pour la plupart, développent des jeux à l'interne et financent le développement de jeux à l'externe; des développeurs de jeux indépendants qui développent des jeux sous contrat avec des éditeurs; des développeurs indépendants, qui développent et commercialisent leurs propres jeux; et les constructeurs de consoles qui, pour la plupart, n'ont que du personnel des ventes et du marketing au Canada. La catégorie des **intergiciels** inclut les entreprises qui fabriquent les outils, les applications et les logiciels destinés aux développeurs de jeux. La troisième catégorie, celle des **services de jeux**, comprend les entreprises qui appuient directement le secteur du logiciel de

Figure 2 - Emplois par province.

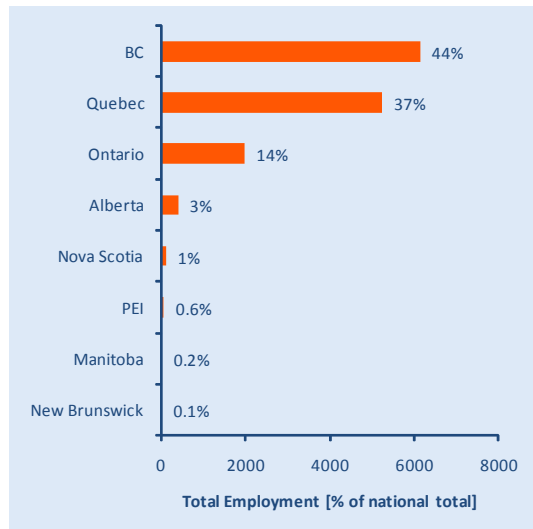


Figure 3 - Emplois par taille de la société.

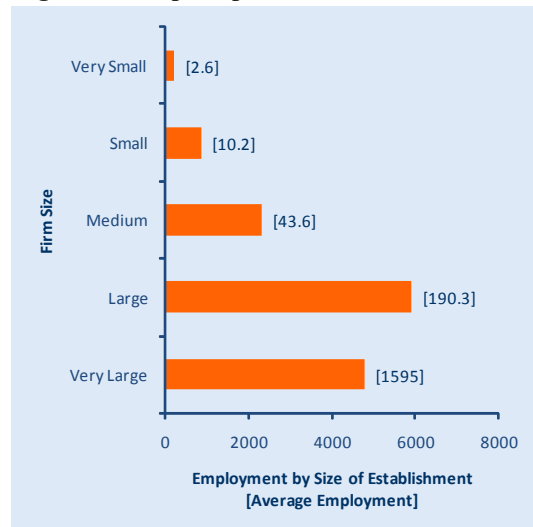
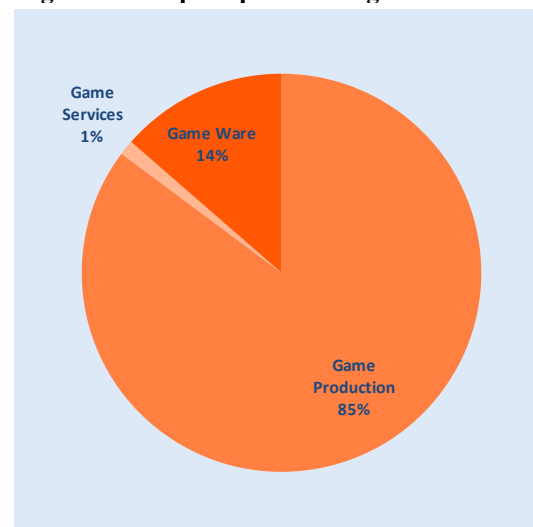


Figure 4 – Emplois par sous-segment.



divertissement en proposant, par exemple, des conseils spécialisés aux joueurs en ligne.

Comme l'illustre la figure 4, le sous-segment de la production de jeux, qui regroupe 185 entreprises, est celui dans lequel se trouve la majorité des emplois (85 %), suivi des entreprises d'intergiciel (46), auxquelles ont doit 14 % du total des emplois.

Croissance

L'un des faits les plus notables de ce secteur est sa croissance, aussi bien au chapitre de l'emploi que de celui du nombre d'entreprises. À l'échelon national, la croissance annuelle estimative fondée sur les prévisions d'emploi des trois prochaines années, est de 29 %. Ces prévisions s'ajoutent aux taux de croissance annuelle de 23 % des trois dernières années. Par province, la Colombie-Britannique arrive en tête, avec des taux de croissance estimatifs de 32 %, suivie de l'Alberta et de l'Ontario, à 31 % (figure 5).

La croissance du secteur est influencée par des entreprises en démarrage, souvent dirigées par d'anciens employés d'entreprises établies, des multinationales de l'édition qui étendent leur capacité au Canada, ainsi que des indépendants qui s'agrandissent ou ouvrent de nouveaux studios. Other Ocean Interactive (Î.-P.-É.), par exemple, a récemment annoncé l'ouverture de nouvelles installations à Saint-Jean de Terre-Neuve, avec la création de 62 emplois. Les entreprises qui existent depuis 5 à 10 ans comptent la majorité des emplois (figure 6).

Comme l'indique la figure 7, le sous-segment de la production de jeux sera celui qui contribuera le plus à cette croissance. En plus d'offrir le plus grand nombre d'emplois, il devrait afficher la croissance annuelle la plus forte des trois sous-segments du secteur.

Figure 5 - Croissance par province

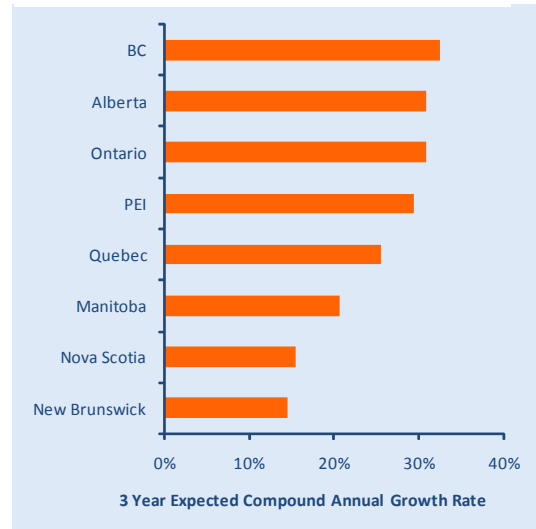


Figure 6 – Ancienneté des sociétés et emplois.

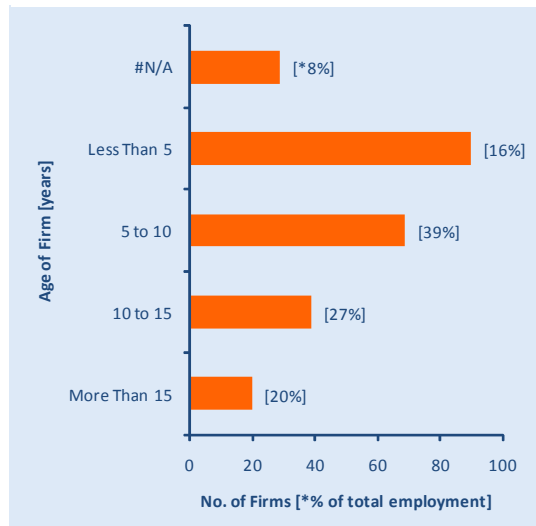
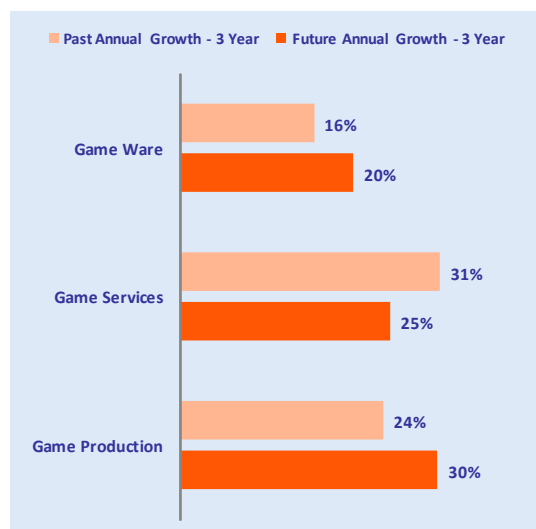


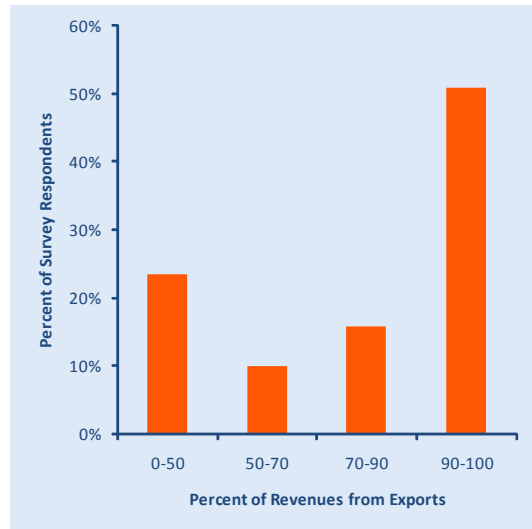
Figure 7 - Croissance attendue



Exportations

La réussite canadienne du secteur du logiciel de divertissement découle, en partie, de son évolution vers un réseau de production international d'importants éditeurs de jeux et de constructeurs de consoles qui se tournent vers les développeurs de jeux indépendants pour développer des titres novateurs. Le Canada est très bien représenté dans ce réseau de production international, ayant accaparé une part importante de l'activité de développement de jeux, du fait notamment d'importants investissements de la part des multinationales de l'édition. Electronic Arts (EA), Ubisoft, Take 2 Interactive, Disney Interactive Studios, Activision Blizzard et THQ ont tous investi dans la capacité de leurs studios canadiens au cours des 10 dernières années.

Figure 8 - % des revenus de l'exportation



La contribution du Canada au réseau de production international se reflète dans les taux d'exportation élevés des sociétés interrogées : 90 à 100 % du chiffre d'affaires de plus de 50 % de ces entreprises émanent des exportations. Pour 76 % des participants au sondage, la plus grande partie de ces revenus provient de clients situés aux États-Unis.

Retail Sales

Les ventes au détail ont augmenté tous les ans au Canada. En 2008, le total des ventes de logiciels et de matériels a atteint un record de 2,2 milliards de dollars, ce qui représente une croissance annuelle de 23 %.

PricewaterhouseCoopers, dans ses prévisions mondiales du multimédia et du divertissement pour 2008-2012, s'attend à une augmentation des ventes TCAC de 9,2 %.

3. Géographie du secteur du logiciel de divertissement au Canada

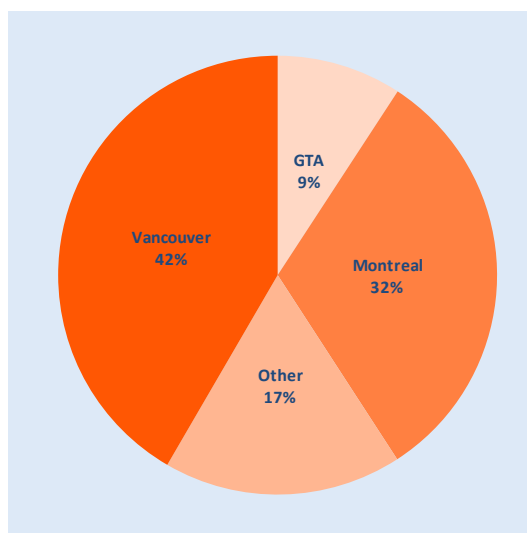
Grappes primaires

Au plan géographique, la plus grande partie du secteur canadien du logiciel de divertissement est remarquablement concentrée dans trois centres urbains : Vancouver, Montréal et la Région du Grand Toronto (figure 9). Et ce qui est encore plus remarquable, c'est le degré de concentration dans ces régions. À Vancouver, par exemple, la majorité des entreprises de la province se trouvent à quelques pas les unes des autres, au centre-ville de Vancouver. Ce degré de cosituation laisse croire que ce secteur fait preuve de tendances de regroupement distinctes, similaires à celles d'autres grappes de sciences et de technologies très novatrices, pour lesquelles le concept des « grappes industrielles » a été défini.¹

Les raisons pour lesquelles les grappes d'entreprises sont maintenant bien documentées sont les suivantes : le rendement en matière d'innovation parmi les entreprises de la grappe peut être amélioré du fait des avantages qui découlent de la proximité des leaders du marché, la capacité d'accéder à un bassin d'employés hautement qualifiés et compétents, et le partage de l'apprentissage et des connaissances possible du fait d'appartenir à une communauté dans laquelle il peut y avoir des interactions sociales pendant les heures de bureau et en dehors.² Ces dynamiques des grappes jouent probablement un rôle important dans les hauts niveaux d'innovation propres au secteur du logiciel de divertissement. En fait, la moitié des participants au sondage indique avoir tiré des revenus de nouveaux produits et services lancés au cours des trois dernières années.

Il existe toutefois des différences importantes entre les grappes d'entreprises de technologies traditionnelles et les développeurs de jeux qui forment le gros du secteur du logiciel de divertissement. La plus importante de ces différences

Figure 9 – Emploi dans les grappes principales, % du total.



¹ Les caractéristiques qui définissent une grappe sont le fait que les entreprises sont liées par des interactions assistées par le marché et autres; les entreprises liées entre elles sont géographiquement proches les unes des autres; et il existe un ensemble d'entreprises de soutien qui développent des compétences et une expérience spécialisées intéressantes pour la grappe.

² Voir D. Wolfe, *Clusters Old and New: The Transition to a Knowledge Economy in Canada's Regions*, McGill Queen's University Press 2003, pour un examen des grappes au Canada et leurs avantages.

est la nature du processus d'innovation lui-même. L'essence de l'innovation dans une grappe fondée sur la science et la technologie est que les nouveaux produits ou processus sont mis sur le marché à partir d'intrants qui sont principalement scientifiques et technologiques. Par opposition, l'innovation dans le secteur du logiciel de divertissement est tout d'abord non technologique; elle repose sur la création de contenu qui est mis sur le marché sous la forme d'un nouveau jeu vidéo par exemple. Ce processus d'innovation dépend d'aptitudes en design et en créativité, qui représentent le principal intrant dans la grappe. Parmi les entreprises interrogées, les idées qui viennent de l'intérieur sont très précieuses pour le processus d'innovation. Développer, attirer et retenir ces professionnels est essentiel à l'innovation, tout comme les aspects sociaux et institutionnels qui appuient le développement de ce bassin de professionnels.

S'installer dans une région avec une excellente qualité de vie est aussi considéré comme important, surtout lorsqu'il s'agit d'attirer et de retenir des professionnels de l'extérieur. Comme on pouvait s'y attendre, les participants au sondage des plus grandes grappes ont accordé la plus haute note au mode de vie local, avec 4, 3 et 3,7, sur une échelle de 1 (faible) à 5 (excellent), à Vancouver et à Montréal respectivement.

Grappes secondaires

Même si les grappes principales de Vancouver, de Montréal et de la Région du Grand Toronto dominent le secteur du logiciel de divertissement, des signes indiquent que des centres émergents dans plusieurs petites villes attirent l'attention du secteur. Plusieurs de ces grappes secondaires ont obtenu des investissements d'importants éditeurs par l'intermédiaire d'acquisitions. Par exemple, Activision (maintenant Activision Blizzard) a acquis Beenox de Québec en 2005, alors qu'en 2007, Electronic Arts faisait l'acquisition de Bioware, d'Edmonton.

Cette étude identifie sept grappes secondaires avec un fort potentiel de croissance. Il s'agit de Québec, d'Edmonton, de Calgary, de Charlottetown, de Winnipeg, d'Ottawa et de London.

Comme le montre la figure 10, ces grappes secondaires représentent 28 % des très petites entreprises (de 1 à 5 employés), 11 % des petites entreprises (5 à 20) et 23 % des entreprises moyennes (20 à 100).

Figure 10 – Répartition des entreprises dans les grappes primaires et secondaires.



4. Grappes principales et secondaires

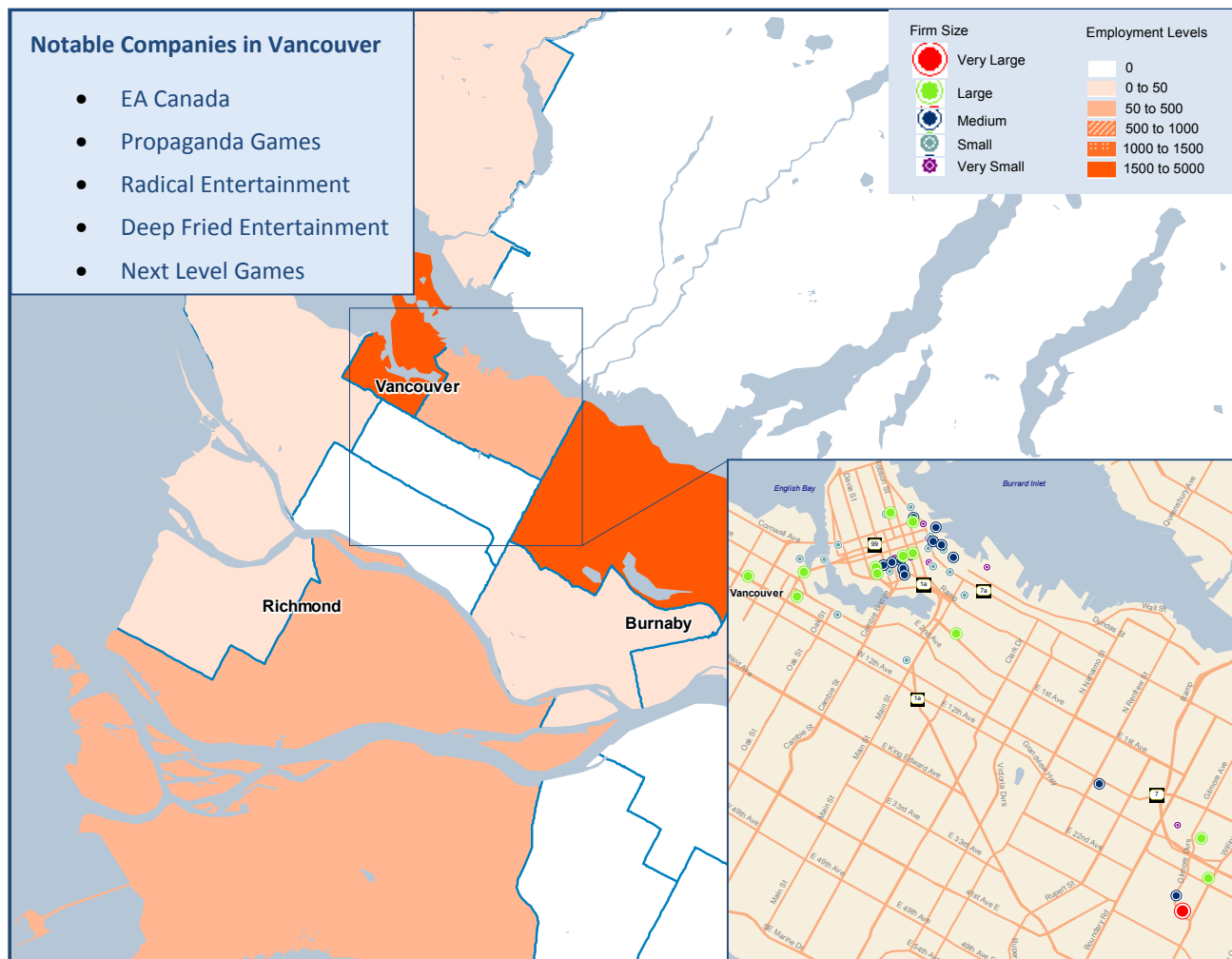
Vancouver

Vancouver peut se targuer de la grappe d'entreprises de logiciel de divertissement la plus importante et la plus dynamique du Canada. Ayant pris pied dans ce secteur en 1991 après l'acquisition de Distinctive Software (Vancouver) par Electronic Arts (Californie), la ville a depuis maintenu sa domination au Canada. Pendant l'essor d'EA Canada jusqu'à sa taille actuelle avec plusieurs milliers d'employés, plusieurs des employés de la

FAITS EN BREF

Nombre d'entreprises	61
Total des emplois	5 842
Emplois par entreprise (moyenne)	96
Croissance annuelle passée (3 ans)	14 %
Croissance annuelle prévue (3 ans)	23 %

Figure 11 - Entreprises et niveaux d'emploi, logiciel de divertissement, par comtés fédéraux – Vancouver.



société l'ont quittée pour créer leurs propres entreprises, qui sont depuis devenues d'importants studios de jeu de plein droit. Radical Entertainment, Relic Entertainment, Propaganda Games et Jet Black Games, plus récent, ont tous des liens avec EA Canada. Plusieurs de ces studios ont eux aussi contribué à cette croissance dynamique, plusieurs de leurs employés les quittant pour en créer de nouveaux. Rockstar Vancouver (l'ancien studio Barking Dog), par exemple, a été fondé par d'anciens employés de Radical Entertainment, que plusieurs employés ont quitté pour créer de nouvelles entreprises. Cette dynamique s'est avérée essentielle à la revitalisation et à l'expansion continue de la grappe.

La grappe de Vancouver bénéficie aussi de sa proximité avec l'industrie californienne du film, dont les produits de divertissement sont de plus en plus intégrés dans les jeux vidéo. En fait les entreprises se considèrent de plus en plus comme faisant partie d'un couloir de créativité de la côte Ouest, qui regroupe le développement de jeux, le film et l'animation, et qui s'étend de Vancouver à San Diego, en passant par Seattle, Portland, la région de San Francisco Bay et Santa Monica. Cela est considéré comme un grand avantage pour attirer les professionnels et favoriser les échanges qui découlent de secteurs créatifs connexes.

Les résultats du sondage indiquent que les entreprises de Vancouver font partie des plus novatrices, dépendant plus que les autres des nouveaux produits et services pour leurs ventes. Une moyenne de 72 % du chiffre d'affaires émane des produits et des services lancés au cours des trois dernières années, la plus forte des trois grappes principales. Sa ressource la plus importante, le bassin de main-d'œuvre, semble s'épuiser du fait des taux de croissance actuels. Dans les trois grappes principales, les entreprises de Vancouver ont été celles qui ont noté au plus bas le critère « accès à des employés qualifiés » (3,6 sur une échelle de 1 – faible à 5 – excellent). Ce résultat se reflète dans une deuxième question qui révèle que les entreprises de Vancouver dépendent aussi plus fortement d'employés de l'extérieur de la grappe que Montréal et la RGT. Seulement 59 % des employés ont indiqué provenir de l'intérieur de la grappe, comparé à 93 % pour la RGT et à 73 % pour Montréal.

Vancouver fait aussi moins bonne figure au chapitre de l'aide gouvernementale. Le dégrèvement d'impôt que la Colombie-Britannique accorde à l'animation numérique ou aux effets visuels et qui correspond à 15 % des dépenses en main-d'œuvre fait aujourd'hui partie des plus bas au Canada, réalité qui se reflète chez les participants au sondage de cette ville, qui ont accordé aux programmes et aux politiques du gouvernement la note la plus basse (2,6). Plusieurs entreprises ont indiqué qu'une relocalisation ou un agrandissement en dehors de Vancouver était une possibilité réelle.

Montréal

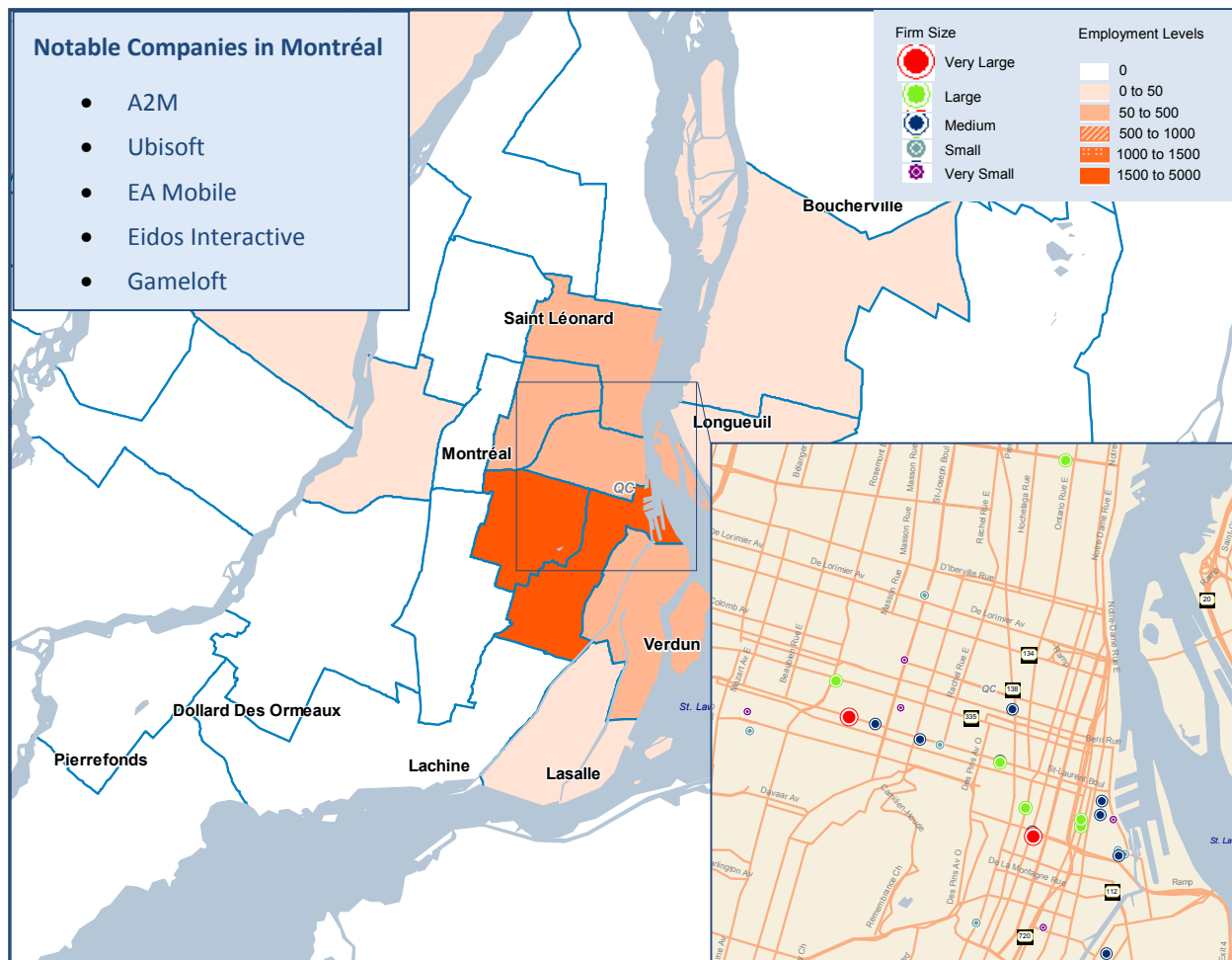
Les débuts de Montréal dans le secteur du logiciel de divertissement découlent de la réussite de Softimage, dont le logiciel d’animation 3D s’est fait connaître après avoir été utilisé dans le film hollywoodien *Parc jurassique*. La société, créée en 1986 et rachetée par Microsoft en 1994, puis par Avid en 1998, a gardé ses activités de développement principales à Montréal, ce qui a permis de développer un bassin de professionnels qualifiés en animation 3D et dans les arts numériques. Sa réputation s’est encore améliorée avec l’arrivée de la société française Ubisoft en 1997, qui lui a donné un profil international et une présence solide sur le marché canadien du jeu vidéo. La région de Montréal a depuis attiré Electronic Arts (EA Mobile), Eidos et Babel Media.

FAITS EN BREF

Nombre d’entreprises	43
Total des emplois	4 442
Emplois par entreprise (moyenne)	103
Croissance annuelle passée (3 ans)	32%
Croissance annuelle prévue (3 ans)	26%

L’arrivée d’Ubisoft a aussi marqué un point tournant dans la reconnaissance du secteur par les

Figure 12 - Entreprises et niveaux d’emploi, logiciel de divertissement, par comtés fédéraux – Montréal.



gouvernements, en tant que secteur stratégique, avec un potentiel de croissance élevé et des emplois bien payés. Même si Montréal présentait de nombreux atouts pour les entreprises de développement du logiciel de divertissement, l'un d'eux et non des moindres étant une main-d'œuvre spécialisée dans l'animation, c'est l'engagement du gouvernement provincial, en 1996, à les aider par des dégrèvements d'impôts sur la main-d'œuvre jusqu'à un maximum de 37 % qui semble être le facteur décisif à l'installation d'Ubisoft en 1997 (voir Section 4 : L'aide gouvernementale). Face à une telle réussite, plusieurs autres provinces canadiennes ont décidé de suivre l'exemple du Québec en instituant leurs propres incitatifs, dont l'effet a été de créer un milieu d'affaires très favorable à ce secteur dans l'ensemble du Canada.

Montréal profite du fait de pouvoir offrir un mode de vie permettant d'attirer et de retenir une main-d'œuvre jeune et qualifiée. Parmi les participants au sondage, Montréal se classe au deuxième rang derrière Vancouver pour ce qui est de la perception du mode de vie, mais devant Vancouver pour ce qui est de la disponibilité d'une main-d'œuvre très qualifiée. En réalité, les entreprises interrogées de Montréal indiquent qu'une moyenne de 73 % des employés est engagée au sein même de la région, comparé à 59 % pour Vancouver.

En tant que grappe, c'est dans celle de Montréal que l'on trouve la plus forte moyenne de grandes entreprises, avec la plupart des grandes (12) et des très grandes (2) entreprises du Canada. Par opposition, Vancouver tire sa force des PME, dont le chiffre d'affaires repose plus sur la vente de nouveaux produits et services (73 % en moyenne) que les grandes et très grandes entreprises (37 % en moyenne). C'est à ces différences que l'on doit, globalement, le fait que les entreprises de Montréal affichent le pourcentage le plus faible de recettes tirées de nouveaux produits (lancés au cours des trois dernières années), comparé à Vancouver ou à la RGT (61 % comparativement à 72 et à 93 % respectivement). Les grandes entreprises de Montréal, toutefois, offrent une plus grande stabilité et sont susceptibles de maintenir la réputation de la ville à l'international, notamment avec l'engagement récent du gouvernement provincial envers de nouveaux projets de formation.

La Région du Grand Toronto

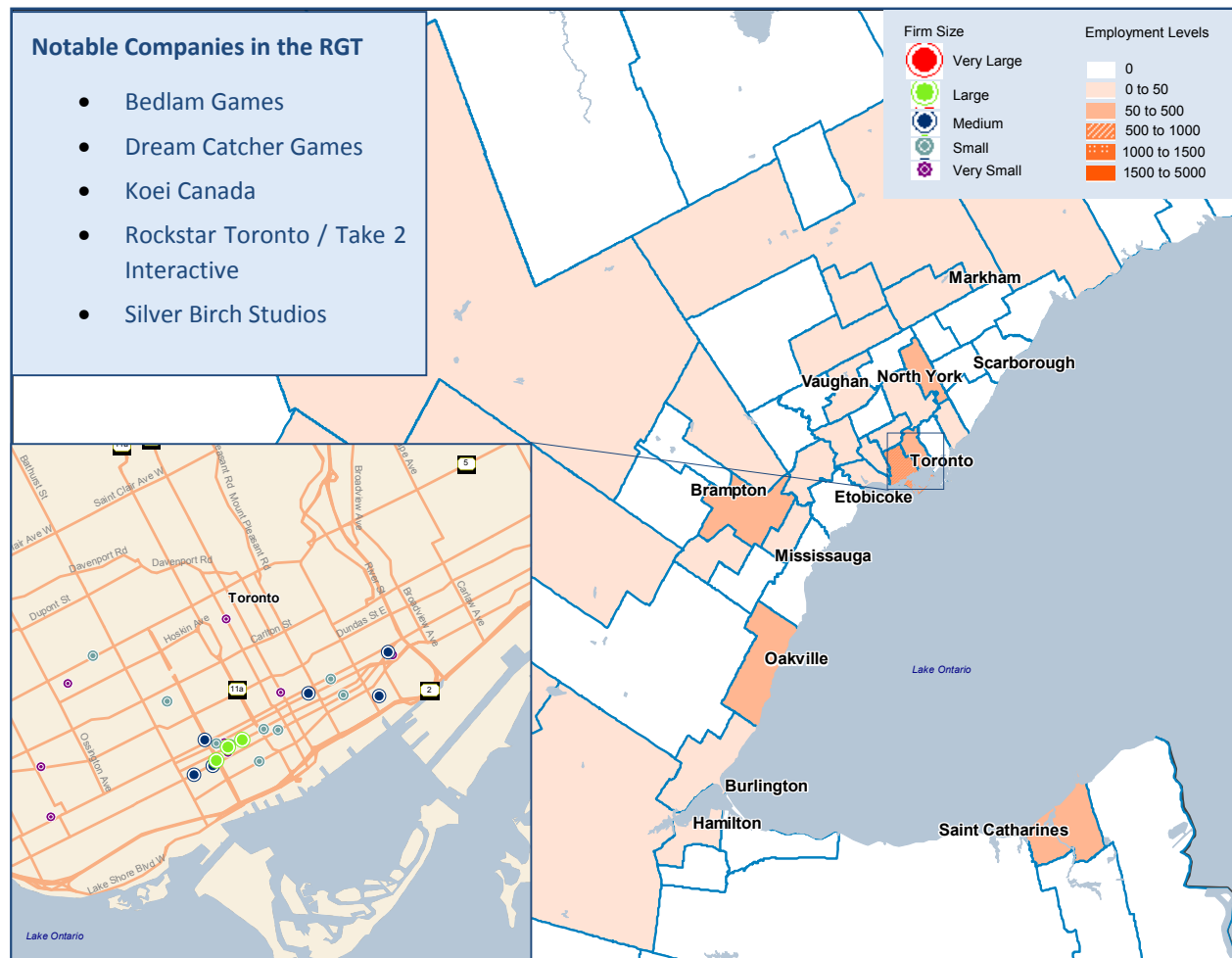
La grappe de la RGT se caractérise par le plus grand nombre de petites à très petites entreprises des trois grappes principales du Canada. En fait, la grappe de la région compte moins du tiers des employés de Vancouver ou de Montréal, bien qu'elle regroupe un plus grand nombre d'entreprises. Et cette grappe n'a pas non plus l'avantage d'une multinationale de l'édition pour attirer les professionnels et favoriser le développement de nouvelles entreprises. Remarquablement, plusieurs des entreprises les plus éminentes de l'Ontario se trouvent en dehors de la RGT, notamment Silicon Knights (St. Catharines) et Digital Extremes (London).

FAITS EN BREF

Nombre d'entreprises	65
Total des emplois	1 293
Emplois par entreprise (moyenne)	20
Croissance annuelle passée (3 ans)	27 %
Croissance annuelle prévue (3 ans)	25 %

Malgré cette apparente faiblesse, la grappe RGT est bien placée pour tirer parti des opportunités qui émergent dans le secteur. En tant que meilleur endroit du pays pour un siège social canadien

Figure 13 - Entreprises et niveaux d'emploi, logiciel de divertissement, par comtés fédéraux, RGT.



de multinationale, la RGT bénéficie de la présence des principaux constructeurs de consoles, notamment Microsoft Canada, Sony Computer Entertainment Canada et Nintendo du Canada.

La grappe RGT bénéficie aussi d'un secteur de contenu culturel très diversifié, qui inclut le film, la télévision, la musique et le multimédia. Corus Entertainment, l'une des plus grandes sociétés de médias du Canada, s'est récemment intéressée à ce secteur, créant des jeux vidéo à partir de son vaste stock de propriété intellectuelle dans le divertissement des enfants. Dans le même ordre d'idée, Microforum International, fondé en 1984 en tant que fabricant de contenu multimédia, s'est aussi intéressé au secteur et développe des jeux mobiles depuis 2002.

Un autre élément à l'avantage de la RGT est la profondeur et l'étendue de son bassin de main-d'œuvre. Il s'est avéré une source importante de professionnels, non seulement pour sa propre grappe, mais aussi pour d'autres grappes primaires et secondaires du Canada, dont les entreprises reconnaissent la qualité des établissements d'enseignement de la région. Cela se reflète dans les résultats du sondage, qui révèlent que les entreprises de la RGT trouvent 85 % de leurs employés sur place, le plus fort pourcentage des grappes principales. Ce résultat confirme les notes sur « l'accès à un personnel qualifié », qui sont aussi les plus hautes de toutes les grappes, avec 4,1 pour la RGT et 4,2 pour l'ensemble de la province, sur une échelle de 1 (faible) à 5 (excellent).

Les entreprises de la grappe RGT sont aussi remarquables pour avoir trouvé des sources de financement autres que les éditeurs – selon un modèle de développeur indépendant. Profitant de leur proximité avec la grappe des finances du Canada, plusieurs entreprises ont pu obtenir du capital de risque, ce qui est très rare dans l'ensemble de ce secteur. En réalité, les participants à ce sondage voient d'un œil favorable la disponibilité générale du capital, avec une note de 4 sur une échelle de 1 (faible) à 5 (excellent), ce qui contraste très fortement avec Vancouver, où les participants ont accordé une note moyenne de 2 et Montréal, avec une note de 2,7. L'intérêt envers le financement des jeux et l'attention qu'il suscite peuvent aussi expliquer cet écart. L'association professionnelle qui représente le secteur des médias numériques en Ontario, Interactive Ontario, a organisé son deuxième forum annuel du financement des jeux vidéo en octobre 2008, réunissant développeurs de jeux, novateurs, investisseurs et leaders du secteur.

Pour terminer, le secteur du logiciel de divertissement de la RGT ne pourra que bénéficier de l'appui et de l'attention du gouvernement de l'Ontario. Bien qu'en retard sur le Québec, l'Ontario a augmenté l'ensemble de ses dégrèvements d'impôts sur la main-d'œuvre à 25 % et a amélioré ses subventions d'aide au développement de contenu par le Fonds pour les emplois dans les secteurs émergents (voir Section 4: Politique gouvernementale). Ces étapes ont été appréciées des entreprises interrogées, qui ont noté plus favorablement les politiques et programmes de leur gouvernement que les deux autres grappes.

Grappes secondaires

Les grappes secondaires ont été définies, en gros, comme des régions comptant plus de trois entreprises dans le secteur du logiciel de divertissement, avec au moins 100 employés au total. Ces critères ont permis de retenir sept grappes secondaires au Canada.

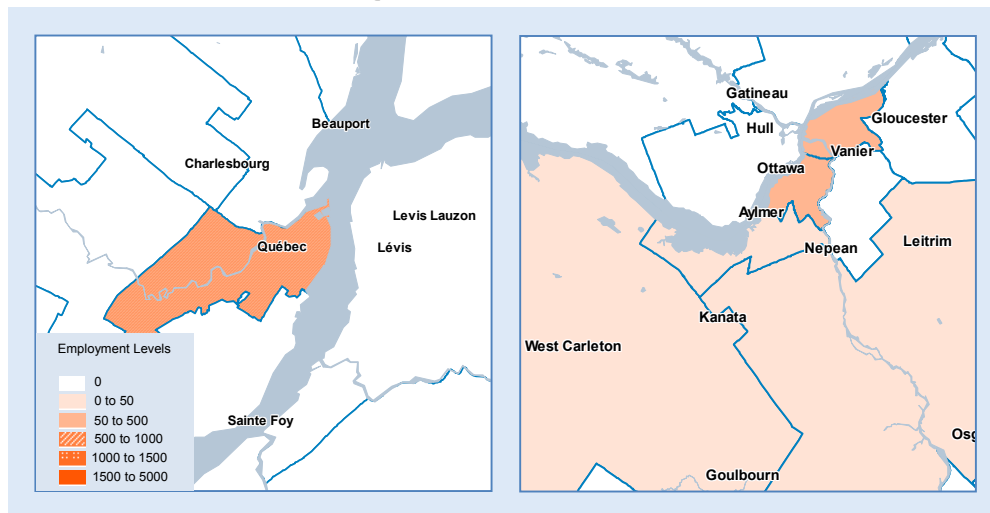
Québec (Québec)

Québec est la plus grande des grappes secondaires, avec cinq entreprises et plus de 600 emplois. Son studio le plus important est Beenox, un développeur de jeux populaires pour consoles, notamment *Guitar Hero* et *James Bond*. C'est aussi à Québec que se trouvent Ubisoft, qui a ouvert une nouvelle unité de production dans la région en 2005 et Sarbakan, un développeur de jeux de type occasionnel.

Ottawa (Ontario)

Ottawa compte neuf entreprises avec près de 300 emplois. Malgré cette concentration, Ottawa est peu connue comme centre du logiciel de divertissement. L'entreprise la plus importante, Fuel Industries, se spécialise dans les « publijeux », soit les jeux vidéo pour la publicité de produits et de services.

Figure 14 - Entreprises et niveaux d'emploi, logiciel de divertissement, par comtés fédéraux – Québec et Ottawa.



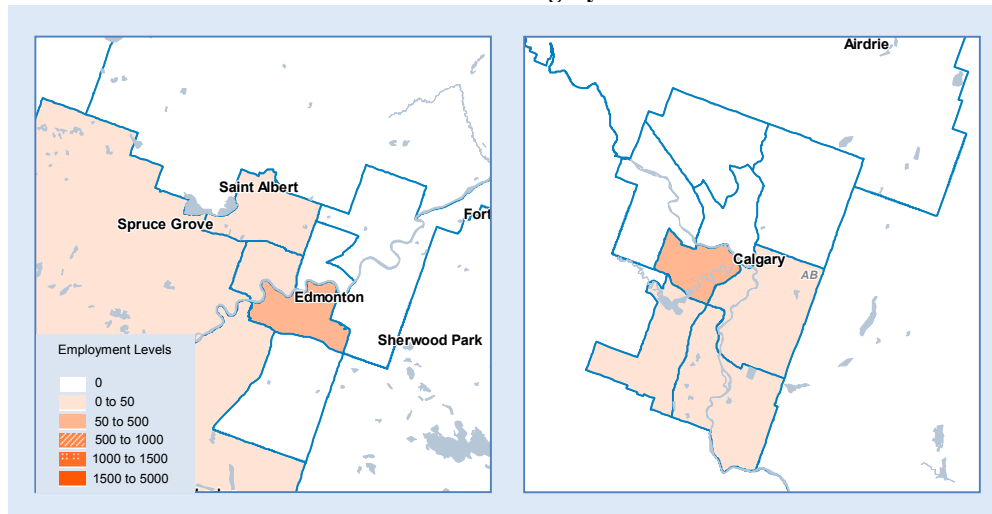
Edmonton (Alberta)

Edmonton a acquis sa réputation grâce à Bioware, entreprise exemplaire de développement de jeux fondée en 1995, qui s'est fait connaître par ses jeux de rôles, notamment *Mass Effect*. En 2008, Bioware a été achetée par EA, devenant ainsi le quatrième studio de cette société au Canada. Cinq autres entreprises sont situées à Edmonton, toutes appartenant à la catégorie des « très petites » (1 à 5 employés).

Calgary (Alberta)

La grappe de Calgary comprend sept entreprises, avec plus de 170 employés. La plus importante est Chartwell Technologies, une société d'intergiciels qui fait partie des grands développeurs et fournisseurs de logiciels de jeux en ligne pour le secteur du jeu mobile.

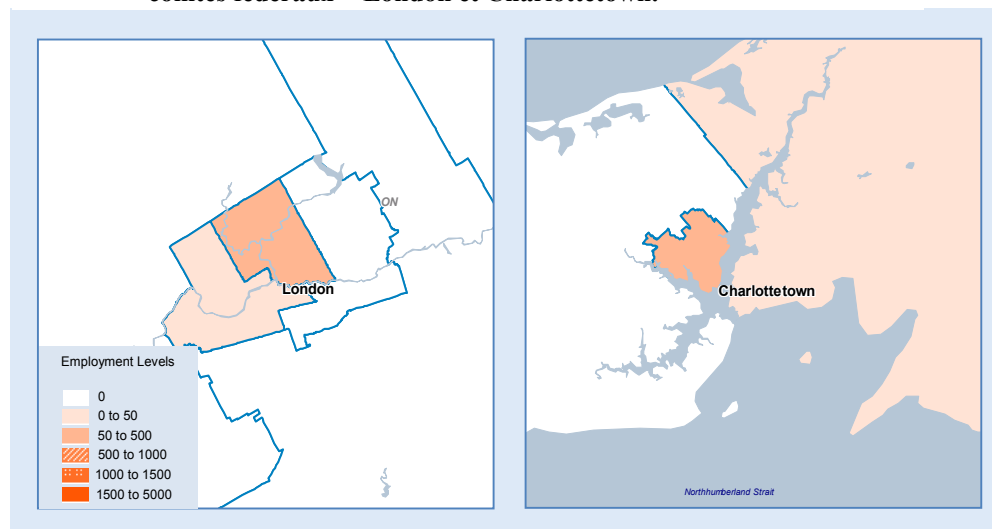
Figure 15 - Entreprises et niveaux d'emploi, logiciel de divertissement, par comtés fédéraux - Edmonton et Calgary.



London (Ontario)

London regroupe six entreprises, la moitié étant de taille moyenne. La plus connue est Digital Extremes, qui développe des jeux pour consoles, notamment ses plus récents qui sont *Bioshock* et *Dark Sector*.

Figure 16 - Entreprises et niveaux d'emploi, logiciel de divertissement, par comtés fédéraux - London et Charlottetown.



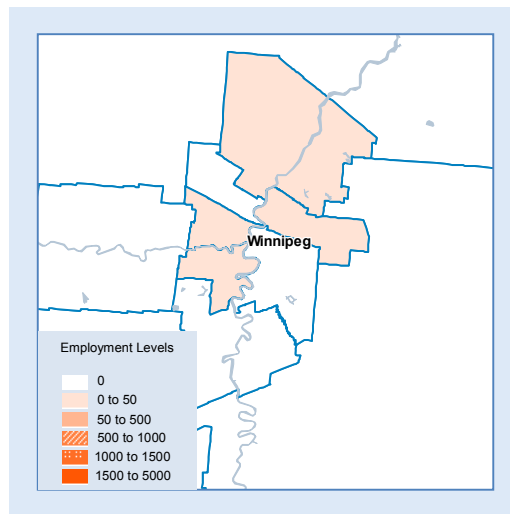
Charlottetown (Île-du-Prince-Édouard)

Charlottetown est une grappe secondaire émergente qui reçoit un solide appui de la part du gouvernement provincial, avec une université qui a commencé à proposer une spécialisation en programmation de jeux vidéo et un programme dans les arts numériques. On y trouve actuellement cinq entreprises, la plus importante étant Other Ocean Interactive, qui croît rapidement et s'étend à Saint-Jean (Terre-Neuve).

Winnipeg (Manitoba)

Winnipeg est la plus petite de ces grappes, avec neuf entreprises appartenant à la catégorie des « très petites ». Elle bénéficie des dégrèvements d'impôt les plus généreux du pays, soit un remboursement d'impôt sur le revenu de 40 % pour les frais de main-d'œuvre admissibles, introduit en 2008.

Figure 17 - Entreprises et niveaux d'emploi, logiciel de divertissement, par comtés



5. S'assurer de l'avenir

Occasions

Les principaux facteurs de croissance du secteur du logiciel de divertissement sont l'élargissement du marché des jeux qui accompagne le développement des jeux de type occasionnel et les plates-formes de jeux novatrices. Le jeu de type occasionnel, qui met l'accent sur le divertissement et la simplicité, ainsi que le haut niveau d'interactivité physique qui caractérise la Wii de Nintendo, ont substantiellement élargi la démographie au-delà du stéréotype du « vrai » joueur traditionnel, qui est un homme jeune. La popularité de la Wii chez les aînés, par exemple, a souvent été mentionnée au cours des 12 derniers mois, avec de nombreux articles sur les tournois de quilles Wii dans les résidences pour retraités et maisons de soins infirmiers.

Cette tendance coïncide avec la hausse du nombre de plates-formes pour lesquelles les jeux sont développés. Le marché du logiciel de divertissement qui, il y a quelques années, ne visait surtout que quatre ou cinq plates-formes populaires, s'est maintenant étendu au double et inclut les consoles, les appareils de poche, les PC et les téléphones mobiles.³

Pour les développeurs canadiens, ces nouveaux marchés s'accompagnent de nombreuses occasions de développement de jeux. Beaucoup de ces possibilités reviennent moins cher que les jeux pour consoles traditionnels, dont les budgets peuvent dépasser les 25 millions de dollars. Ces occasions ont leurs avantages et leurs inconvénients pour les développeurs indépendants, qui aspirent en général à développer des jeux à grande échelle pour consoles pour le compte d'éditeurs. La tendance parmi les grands éditeurs étant de développer de plus en plus de jeux à grand budget à l'interne, la concurrence s'est accrue parmi les développeurs indépendants qui ne reçoivent plus que très peu de contrats pour le développement de jeux à grande échelle. Le développement de jeux plus petits, à plus petit budget prend donc de plus en plus d'importance pour les perspectives de croissance des développeurs indépendants du Canada.

Développement de contenu

Une autre tendance à l'avantage du secteur canadien a été le renforcement des liens entre le développement de jeux et la production de films. La proximité du Canada, plus particulièrement de Vancouver, avec Hollywood a favorisé la collaboration dans l'animation, certaines entreprises en profitant avec efficacité, d'autres établissant des liens de collaboration avec les studios d'Hollywood pour le développement de contenu pour leurs jeux. En juillet 2008, Ubisoft a annoncé l'acquisition de l'entreprise montréalaise Hybride Technologies, spécialisée dans les effets visuels pour les films et la télévision. Ubisoft a justifié cette acquisition lors d'une déclaration publique : « l'avenir de notre secteur dépend de notre capacité de créer des marques

³ Voir le rapport annuel 2008 d'Electronic Arts.

qui captivent notre public et d'étendre ces marques à d'autres formes de divertissement », et « l'acquisition d'Hybride correspond exactement à [cette] stratégie, qui nous a déjà mené à ouvrir un studio de création numérique à Montréal et à acquérir la marque Tom Clancy pour des jeux vidéos et des produits connexes ».

L'avantage du Canada

La capacité du secteur à tirer parti des occasions internationales qu'offre le logiciel de divertissement repose surtout sur deux éléments : la politique gouvernementale qui doit maintenir un milieu favorable aux entreprises et aux professionnels du logiciel de divertissement. Ensemble, ces facteurs soutiennent l'avantage concurrentiel actuel et futur du Canada.

L'aide gouvernementale

L'influence des politiques et de l'aide des gouvernements est souvent considérée comme facteur très important, voire essentiel, à la réussite passée et future du Canada. Et même si la réputation de Vancouver s'est accrue organiquement et pratiquement sans aucune aide directe du gouvernement, la trajectoire de croissance du Québec, la création d'une masse critique et la réputation internationale du Canada dans le développement de jeu sont pratiquement unanimement attribuées aux politiques prévoyantes et opportunes du gouvernement provincial, avec des dégrèvements d'impôts intéressants sur la main-d'œuvre qui ont permis d'attirer Ubisoft à Montréal en 1997.

Ce niveau d'aide et d'attention de la part du gouvernement québécois est devenu un point de référence pour plusieurs provinces et pays cherchant à développer leurs propres secteurs du logiciel de divertissement. L'Ontario, le Manitoba et l'Île-du-Prince-Édouard ont récemment élaboré leurs propres programmes d'aide pour favoriser le développement du secteur (figure 18). Le nouveau programme d'aide de l'Ontario, sous la forme d'un Fonds pour les emplois dans les secteurs émergents de 1,5 milliard de dollars, a poussé Tiga, l'association professionnelle représentant les développeurs de jeux du Royaume-Uni, à demander à son gouvernement de suivre l'exemple du Canada, malgré les difficultés économiques actuelles : « La crise du crédit, la tourmente qui sévit sur les marchés financiers et la baisse de l'activité économique limitent la marge de manœuvre des gouvernements; mais elles ne doivent pas les paralyser. Le gouvernement britannique devrait appuyer son secteur des jeux vidéo, tout comme l'administration ontarienne appuie ses développeurs de jeux malgré des conditions économiques difficiles. »⁴

⁴ *Game Daily*, 6 octobre 2008. *Tiga Requests Government Support of U.K. Games Industry*, <http://www.gamedaily.com/articles/news/tiga-requests-government-support-of-uk-games-industry/?biz=1>.

Figure 18 – Aide du gouvernement provincial au secteur du logiciel de divertissement – 2008.

Province	Program	Description	Year Introduced
British Columbia	BC digital animation or visual effects tax credit	15% of BC labour expenditures directly attributable to digital animation or visual effects activities.	2003
Manitoba	Interactive Digital Media Tax Credit	40% refundable income tax credit for of eligible labour costs paid to Manitobans up to a max. of \$500,000.	2008
Nova Scotia	Nova Scotia Digital Media Tax Credit	35 percent of eligible Nova Scotia labour expenditures or 17.5% percent of total expenditures made in Nova Scotia A 5 percent geographic area bonus on labour expenditures (2.5 per cent bonus on total expenditures) is available for products developed outside the Halifax Regional Municipality	2007
Ontario	Interactive Digital Media Tax Credit	25% of eligible Ontario labour expenditures and eligible marketing and distribution expenses	1999, Enhanced in 2006
	Next Generation of Jobs Fund	Non-entitlement grant program supporting up to 25% of total eligible costs under the following conditions: a minimum total proposal size of \$25M over 5 years and a minimum contribution of 30% total project costs by participating industry partners.	2008
Prince Edward Island	PEI Innovation and Development Tax Credit (IDTC)	35% refundable income tax credit of approved labour costs factored up by 50% to cover project overhead	2004
	Specialty Labour Tax Credit	17% refundable tax credit for certified specialized workers brought into province to to meet specific demands in key sectors.	
Quebec	Refundable Tax Credit for the Production of Multimedia Titles Credit	<i>Category 1 Titles (Produced for general public)</i> 30% of eligible labour expenditure French premium of 7.5% for French titles <i>Category 2 Titles (Other)</i> 26.25% of the eligible labour expenditure	1996

Les compétences

Aussi efficaces que soient les incitatifs gouvernementaux pour favoriser le développement du secteur, ils ne peuvent, à eux seuls, suffirent en l'absence d'une main-d'œuvre très qualifiée et compétente. Les principales multinationales de l'édition qui sont au Canada le savent, la disponibilité de professionnels compétents est le principal critère pour les grands éditeurs de logiciels de divertissement qui prévoient étendre leurs activités en de nouveaux endroits. Sans professionnels, les studios ne peuvent se maintenir à l'avant-scène du développement de jeux, peu importe leur rentabilité. Le Canada est en général considéré comme très intéressant au plan des compétences, critère qui a joué le rôle de tampon concurrentiel face à un changement rapide des dépenses commerciales et aux fluctuations du dollar canadien. Ces opinions obtenues lors des entrevues correspondaient aux réponses au sondage, qui ont révélé que plus de 70 % des participants estimaient que l'accès à un personnel qualifié était très bon à excellent.

Les récents investissements de la part des principaux éditeurs du Canada, EA et Ubisoft, soulignent l'importance d'une formation spécialisée. Ces deux éditeurs ont collaboré activement avec le gouvernement et le secteur des études supérieures pour développer de nouveaux programmes et de nouvelles installations de formation. En 2005, Ubisoft a annoncé la création, à

Montréal, du « campus Ubisoft », qui propose maintenant une série de programmes de formation de niveaux collégial et universitaire, dans les principaux domaines du développement de jeux vidéo, en collaboration avec le cégep de Matane et l'Université de Sherbrooke. De la même façon, en 2007, Electronic Arts a annoncé une subvention d'un million de dollars à la maîtrise dans les médias numériques du campus Great Northern Way, une école qui a ouvert ses portes à Vancouver, à l'automne 2007 et qui a été créé en collaboration avec les quatre principaux établissements d'enseignement de la province : Université de la Colombie-Britannique, Université Simon Fraser, Institut de technologie de la Colombie-Britannique et Institut Emily Carr des arts et du design. L'Ontario a aussi récemment reconnu l'importance de cette tendance : l'Ontario College of Art and Design, dans le cadre du programme des *Digital Future Initiatives* développe un programme qui réunit les connaissances en art et en design dans les formes et les technologies numériques émergentes.

Les défis du secteur

Le secteur canadien du logiciel de divertissement est confronté à plusieurs défis alors qu'il s'adapte aux nouvelles technologies, à la concurrence internationale et à l'élargissement du marché mondial. Cette étude identifie ces défis, lesquels affectent toutes les entreprises du Canada : l'impartition, le financement de la création de contenu et la propre volatilité du secteur qui se reflète par le nombre élevé d'ouvertures et de fermetures d'entreprises.

L'impartition

Le développement des jeux les plus traditionnels pour le marché très lucratif des consoles changent de plusieurs façons importantes. En plus de devenir plus complexes, les nouveaux jeux exigent un plus grand contenu artistique, ce qui augmente les coûts et favorise l'impartition des volets arts et animation à l'extérieur du Canada, où les prix sont moins élevés. La Chine et l'Inde sont considérées comme des acteurs de plus en plus importants sur les marchés de l'art et de l'animation. Plusieurs sociétés canadiennes ont déjà commencé à sous-traiter leurs travaux artistiques dans ces régions émergentes. Toutefois, à la lumière de la fluctuation des devises étrangères, les répercussions à long terme de cette tendance sont encore inconnues.

Mais d'une façon générale, la concurrence émanant des régions émergentes à meilleur marché ne devrait pas influencer la compétitivité à court terme du Canada. Outre le fait que le secteur international continue de se développer, le logiciel de divertissement, comme l'ont indiqué plusieurs entreprises de production de jeu, est un produit qui attire un certain public culturel et qui reflète un certain point de vue géographique. Le codage exige une compréhension culturelle et artistique pour que le jeu soit amusant, et il en est de même pour les tests. Les tests de jeux sont faits par des vérificateurs « capables de trouver le bogue » si, par exemple le bogue porte sur des règles ou la réaction des personnages intégrée dans une situation « occidentale, comme une partie de hockey. Cette dimension du secteur est considérée comme un frein à la sous-traitance à l'Asie pour les entreprises axées sur le marché nord-américain.

Le financement

Le délai de développement de jeux pour consoles pouvant être de trois ans et exiger des équipes de 60 personnes – sans aucune garantie de réussite –, le financement du développement de jeux est très risqué. Le développement de jeux dépend donc non pas de capital de risque ou de modes de financement traditionnels, mais des ressources internes importantes des grands éditeurs et constructeurs de consoles. La plupart de ces éditeurs sont des multinationales qui détiennent les droits de la PI de leurs jeux et sont souvent les premiers à acquérir des licences onéreuses pour le développement de nouvelles « marques » de jeux, comme James Bond ou Spiderman. Ces éditeurs financent le développement des jeux soit à l'interne soit à l'externe, par des accords avec des développeurs indépendants.

L'une des conséquences de ce système est que les autres sources de financement du développement de nouveaux jeux sont limitées. Outre le fait qu'il n'y a que peu d'éditeurs de jeux canadiens disposant des ressources nécessaires au financement de développeurs indépendants, il n'y a eu que très peu d'entreprises de capital de risque comprenant ce secteur ou prêtes à investir dans des studios indépendants sans stock de PI et avec peu de valeur autre que des compétences intangibles. Il s'agit d'une source de frustration pour de nombreux développeurs canadiens, comme l'indiquent les résultats du sondage. À l'échelon national, l'accès au capital est considéré comme faible, avec une moyenne de 2,7 sur une échelle de 1 (faible) à 5 (excellent). Toutefois, par province, l'Ontario se démarque, l'accès au capital y étant considéré comme beaucoup plus facile avec une note de 3,67, comparé au Québec à 2,67, à la CB à 2,18 et à l'Alberta à 1,67. Ces écarts peuvent refléter la réceptivité aux nouveaux programmes d'aide de l'Ontario, ainsi qu'au plus grand nombre d'entreprises qui ont réussi à obtenir de l'aide des marchés financiers de la province. Comme nous l'avons déjà mentionné, plusieurs entreprises ontariennes interrogées ont réussi à obtenir du capital de risque, s'éloignant ainsi du modèle de financement traditionnel.

Le secteur se montre de plus en plus intéressé à établir une capacité d'édition permettant de garder la propriété intellectuelle au Canada et qui pourrait élargir les occasions s'offrant aux développeurs indépendants du pays. Playful Entertainment est l'une de ces entreprises; elle a été créée en 2007 à Vancouver, et propose un certain nombre de services permettant de créer, de développer et de mettre sur le marché des logiciels interactifs. Ces services incluent l'octroi de licences de la PI, les contrats de distribution et de développement et le marketing.

Taux d'ouvertures et de fermetures d'entreprises

Bien que l'on parle le plus souvent du secteur canadien du logiciel de divertissement en termes de réussite et des occasions qu'il offre aux nouveaux venus, un grand segment de ce secteur existe dans un état d'incertitude et de volatilité. Il existe de nombreux développeurs petits et très petits sans ressources financières qui finissent par échouer. En fait, cette réalité est aussi celle d'entreprises bien établies. DC Studio, qui a ouvert un bureau à Montréal en 2000 et est très vite devenu un grand studio réputé, a fermé ses portes en 2008, en mentionnant comme raisons la

pression des coûts, notamment la hausse des salaires et la pénurie d'employés qualifiés.⁵ L'un des plus grands développeurs de jeux de Toronto, Pseudo Interactive, a lui aussi fermé ses portes en 2008, après avoir engagé plus de 50 employés pour développer des jeux pour consoles pour le compte de grands éditeurs. Selon les blogues spécialisés, Pseudo n'a pas été en mesure de financer ses activités après qu'Eidos et la société mère, SCi, aient annulé l'un de ses projets.⁶

Comme l'a souligné le président d'un studio : « C'est un domaine difficile : ou vous travaillez pendant un certain temps et fermez vos portes, ou vous travaillez pendant un certain temps et quelqu'un vous achète. » Les défis découlent du haut niveau de concurrence et de la difficulté de gérer des employés très qualifiés et très mobiles de projet en projet.

⁵ Develop Magazine, 17 mars 2008. Tax breaks - panacea or pestilence?. <http://www.developmag.com/interviews/145/Tax-breaks-panacea-or-problem>.

⁶ IUP News, 04/04/2008. *Full Auto Developer Shuts Down*. <http://www.iup.com/do/newsStory?cId=3167253>.

6. Conclusion

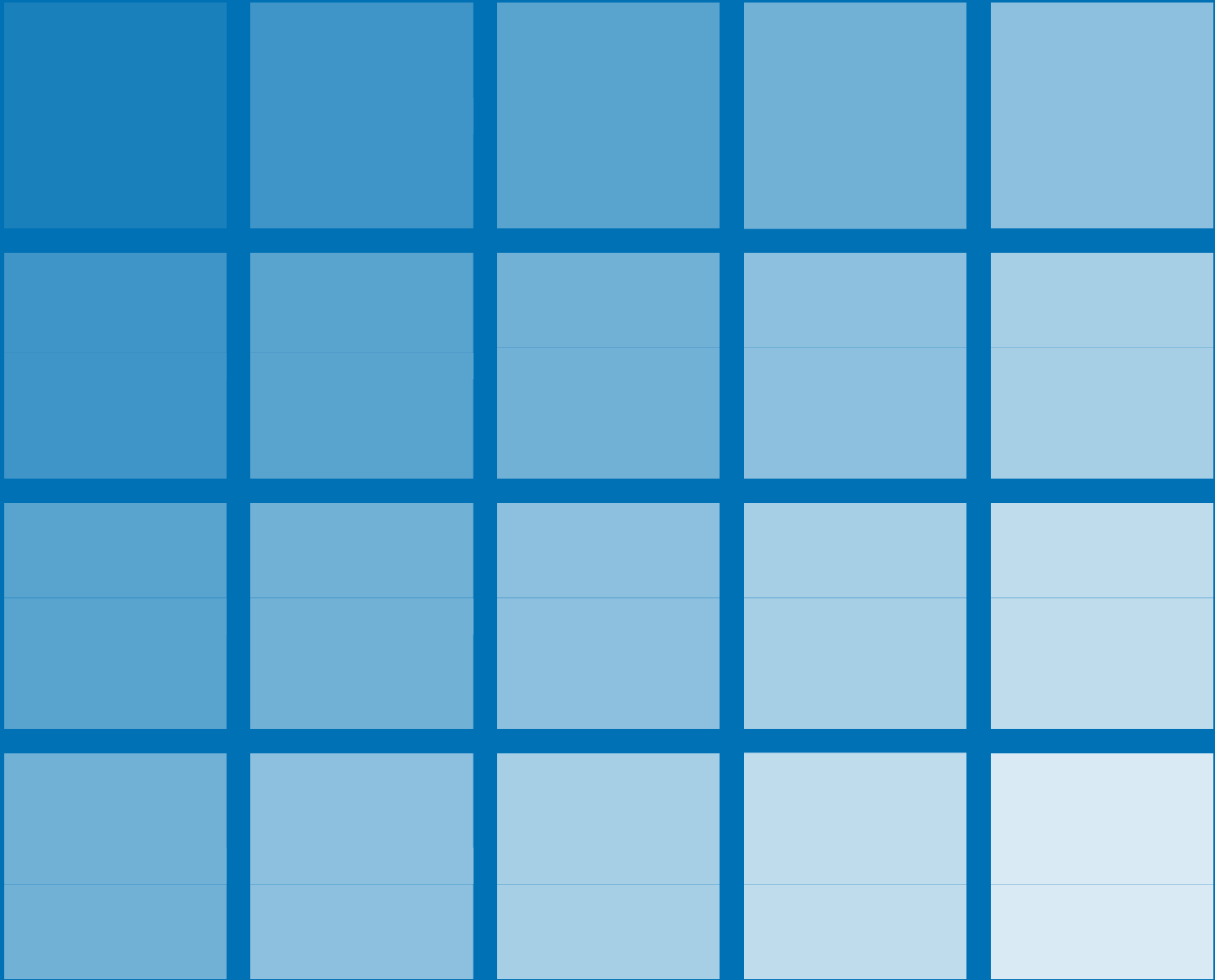
Le secteur canadien du logiciel de divertissement est une réussite économique. Dans l'ensemble du pays, il compte plus de 14 000 employés, la plupart hautement qualifiés, et affiche un chiffre d'affaires de plus de 1,7 milliard de dollars dans un domaine d'activités fondé sur les connaissances. Cette activité économique devrait se développer au rythme annuel de 29 % au cours des trois prochaines années, s'ajoutant à une croissance annuelle remarquable de 23 % au cours des trois dernières années.

La plus grande partie de cet essor se fera dans les grappes existantes de Vancouver, de Montréal et de la RGT, régions dans lesquelles se trouvent la majorité des entreprises et qui attirent les professionnels de partout au Canada et de l'étranger. Comme pour tout autre secteur fondé sur les connaissances, le haut niveau de concentration dans les principales villes du Canada indique qu'il s'agit d'un secteur très novateur, avec des entreprises qui doivent attirer et retenir les meilleurs candidats pour maintenir leur avantage concurrentiel. L'accès à d'importants bassins de compétences dans les principales régions métropolitaines du pays est l'élément qui favorise le regroupement des entreprises.

Les nouveaux programmes de formation élaborés par les établissements d'enseignement supérieur de concert avec le secteur assurent les compétences nécessaires. Ces programmes en Colombie-Britannique et au Québec portent sur des compétences à la fois techniques et artistiques. Pour que le Canada puisse maintenir son avantage compétitif actuel, les établissements d'enseignement devront poursuivre cette tendance en créant d'autres programmes qui allieront connaissances spécialisées en programmation et aptitudes artistiques et créatrices plus générales. C'est là un facteur très important pour les grappes secondaires, qui disposent de bassins de main-d'œuvre plus petits et moins diversifiés. Edmonton et Charlottetown bénéficient d'investissements à l'intérieur de la part d'entreprises qui ont réagi positivement aux programmes spécialisés offerts dans les établissements d'enseignement locaux, qui desservent le secteur du design de logiciels de divertissement.

Une autre leçon que l'on peut tirer de l'avènement du Canada en tant que centre du développement de jeux est l'importance et l'efficacité possible des politiques gouvernementales. Les mesures politiques du gouvernement du Québec qui, dès le départ, a identifié le potentiel de croissance du secteur du logiciel de divertissement, a joué un rôle essentiel dans la création de la masse critique en dehors de la grappe de Vancouver et a permis de donner une réputation internationale au Canada. La leçon relève autant de l'opportunité que du soutien stratégique. Bien que plusieurs autres provinces aient depuis adopté des politiques ciblant le secteur du logiciel de divertissement, elles l'ont fait à divers stades du développement général du secteur alors qu'un bien plus grand nombre de régions tente de se tailler une place dans le réseau international de production de logiciels de divertissement. Et alors que les occasions sont encore

considérables pour les entreprises canadiennes s'établissant dans ces régions émergentes, le défi de concurrencer des centres régionaux bien établis et compétitifs au chapitre de la main-d'œuvre spécialisée exigera des mesures encore plus stratégiques de la part des intervenants et des gouvernements.



**HICKLING ARTHURS LOW
CORPORATION**

150 Isabella Street
Suite 1300
Ottawa, ON
K1S 1V7

Phone: 613.237.2220
Fax: 613.237.7347
Email: hal@hal.ca