



multimédia et jeux

Découvrez des innovations canadiennes

Nouveaux médias, nouveaux messages du Canada

Le summum des solutions de demain dans le domaine des nouveaux médias existe déjà, et il se trouve au Canada.

Jamais le support et le message n'ont été autant intégrés qu'à l'ère du numérique, où les nouveaux médias ont proliféré et où la nature de ce qu'ils peuvent transmettre s'est diversifiée de façon extraordinaire. Une chose, toutefois, n'a pas changé : les Canadiens restent les chefs de file mondiaux dans les communications et la création de contenus et de technologies remarquables.

Quel que soit le domaine — multimédia, jeux, animation, contenu éducatif, solutions commerciales ou conseils stratégiques, repositionnement du contenu, diffusion Web interactive ou autre —, le multimédia canadien est à la pointe de la révolution numérique.

L'Hollywood du Nord, à plus d'un titre

Le Canada est depuis longtemps un endroit clé pour les productions hollywoodiennes. Quantité de films et d'émissions de télévision ont été tournés ici. Cependant, le surnom d'Hollywood du Nord prend un tout nouveau sens à l'ère de la réalité virtuelle, car sans les compétences canadiennes en multimédia, la production cinématographique moderne serait presque impossible.

Et l'oscar des multimédias va au Canada... encore une fois!

Le Canada domine le marché des logiciels d'effets spéciaux et d'animation, avec des entreprises de renommée mondiale comme **Discreet**, **Softimage** et **Alias**. Ces cinq dernières années, presque tous les films mis en nomination pour l'obtention d'un oscar dans la catégorie des effets spéciaux ont bénéficié des compétences canadiennes. Quiconque est allé au cinéma dernièrement a vu les prouesses multimédias du Canada. Les réalisateurs des superproductions *Le Seigneur des Anneaux* — *Le retour du Roi*, *Pirates des Caraïbes, la malédiction du Black Pearl*, et *Maître et commandant* — *De l'autre côté du monde* ont tous eu recours à des solutions multimédias canadiennes pour créer l'enchantement.

Les jeux en vogue sont probablement canadiens

À l'heure actuelle, les jeux représentent un tiers environ des ventes de logiciels grand public en Amérique du Nord. Avec une valeur totale estimée à 15 milliards de dollars par an, ce secteur rivalise maintenant avec Hollywood comme moteur de développement du multimédia. Le Canada en est un des principaux artisans à l'échelle mondiale. D'ailleurs, les entreprises et les installations canadiennes de renom abondent :

- **BioWare Corp.** se spécialise dans la création de jeux vidéo pour ordinateur et console. Sa série *Baldur's Gate* s'est vendue à près de cinq millions d'exemplaires dans le monde dans la version PC. Avec LucasArts, BioWare a produit *Star Wars: Knights of the Old Republic*. BioWare a d'autres projets en cours pour la console Xbox de Microsoft, en partenariat avec Microsoft Game Studios.
- **Ubisoft** est le géant français des jeux vidéo, mais les 900 employés du bureau de Montréal sont maintenant plus nombreux que ceux du siège de la société, à Paris. Parmi les grands succès d'Ubisoft figure *Splinter Cell* de Tom Clancy.
- **Electronic Arts** produit les deux jeux aux premières places du marché international de la vidéo, *FIFA Football* et *Madden NFL Football*.
- Le jeu multijoueurs en ligne *Game Neverending* de **Ludicorp Research & Development** est le premier du genre, puisqu'il propose un monde virtuel entièrement accessible par navigateur Web.

Laissez-nous vous dresser un tableau...

- **Étendue** — Il existe plus de 2 300 entreprises canadiennes de multimédia. Elles emploient quelque 20 000 personnes et ont des revenus annuels globaux de trois milliards de dollars. Les petites entreprises dynamiques en constituent la force dominante.
- **Variété** — Les entreprises de TIC canadiennes occupent les créneaux du divertissement et du jeu, de l'animation et des effets spéciaux, du contenu interactif, et des applications éducatives et d'entreprises.
- **Revenus** — Les revenus annuels de l'industrie canadienne du multimédia atteignent trois milliards de dollars.

« Le Canada a toujours été un bel endroit pour vivre. Avec les bouleversements de ces dernières années, c'est aussi un très bon lieu d'investissement et de travail. Si l'on y ajoute les atouts de la population et la très bonne qualité de vie qu'il offre, je ne vois pas de meilleur endroit au monde pour prendre de l'expansion. »

Paul Lee,
premier vice-président
et chef de l'exploitation,
Electronic Arts
Worldwide Studios

multimédia et jeux

L'intelligence derrière les images

De toute évidence, le Canada possède de formidables talents en multimédia. Cela tient à son infrastructure éducationnelle de tout premier ordre. Résultat, votre entreprise peut elle aussi en profiter :

- Les centres de formation professionnelle et les établissements d'enseignement canadiens proposent plus de **100 programmes sur les nouveaux médias**.
- Le **Sheridan College** (Ontario) est la troisième école d'animation classique et par ordinateur en importance dans le monde. Des studios d'Hollywood comme George Lucas' Industrial Light & Magic, Pixar Animation Studios et The Walt Disney Company y envoient régulièrement des recruteurs (et des fonds).
- Le **Art Institute de Vancouver**, avec son centre d'imagerie et de son numériques, est une installation de plusieurs millions de dollars où l'on forme plus de 1 300 étudiants par an. Ses diplômés travaillent dans la région et dans le monde entier.
- Le **Centre national d'animation et de design (NAD)** est un des principaux centres canadiens de formation sur les nouvelles technologies et les nouveaux médias. Annexe du cégep de Jonquière (Québec), le Centre NAD est un établissement autofinancé. Il propose depuis le début des programmes de formation novateurs et complets, en commençant par l'animation 3D; en 1997, il a ajouté à sa liste de cours le premier programme de conception de jeux du Canada.
- Les collèges et les universités du Canada produisent **plus de 25 000 diplômés par an en mathématiques, en génie et en sciences**.
- Grâce à ses atouts en recherche de pointe et en innovation, le **Rogers Communications Centre** jouit d'une réputation internationale. Ses programmes de communication et de conception font partie intégrante de l'Université Ryerson, à Toronto (Ontario). Ils représentent un volet important du florissant secteur canadien des médias.

En 2000, d'après le magazine *Wired*, plus de 80 p. 100 des logiciels d'animation et d'effets spéciaux du monde venaient d'entreprises canadiennes comme Softimage et Discreet. En 2004, grâce à ses compétences, à sa créativité et à sa performance toujours exceptionnelle, le Canada reste le premier producteur mondial des meilleurs logiciels d'effets spéciaux.

Synergie multimédia — La force est avec nous

Les établissements d'enseignement canadiens ne se contentent pas de proposer des programmes novateurs d'animation, de conception de jeux et de programmation. Ils offrent aussi à l'industrie canadienne du multimédia des installations de recherche et d'incubation ultramodernes. Il en résulte un cycle de créativité qui a sa propre dynamique entrepreneuriale, cycle où les grappes de médias du Canada attirent des gens motivés qui produisent à leur tour d'autres nouvelles technologies et applications de pointe. Montréal, Toronto et Vancouver abritent toutes des grappes multimédias dynamiques, et de nouvelles grappes naissent dans des endroits comme Winnipeg (cinéma, recherche et éducation), Edmonton et Calgary (ludiciels, création et conception de contenu, publicité interactive et services).

- **Frantic Films**, de Winnipeg (Manitoba), propose à des clients toujours plus nombreux des solutions de pointe dans les domaines des effets visuels, de l'animation 3D, de la production en action réelle et de la postproduction.
- **Radical Entertainment**, de Vancouver (Colombie-Britannique), produit des jeux sous licence s'inspirant, par exemple, des *Simpsons* ou de *L'incroyable Hulk*.
- **Chartwell Technology**, de Calgary (Alberta), met au point des ludiciels et des systèmes de jeu en ligne complets et novateurs. Ses nombreux produits sont souples, robustes, adaptables et sûrs.

- **XYZ RGB**, d'Ottawa (Ontario), s'est servie d'une technologie 3D mise au point par le Conseil national de recherches Canada pour créer des modèles numériques utilisés dans des films à épisodes tels que *La Matrice* et *Le Seigneur des Anneaux*, lorsqu'il était trop dangereux ou même impossible pour les acteurs de faire les cascades voulues.
- **Toon Boom Animation Inc.** offre plusieurs produits d'animation vedettes ainsi que des services d'experts-conseils et de formation pour améliorer l'efficacité et la qualité de la production en animation. Parmi les studios bien connus sur le marché qui utilisent les produits de Toon Boom figurent Nelvana, Warner Bros., DreamWorks, Paramount Pictures et Universal, pour n'en nommer que quelques-uns.

Le multimédia, c'est autre chose encore...

- La visualisation est un nouveau secteur multimédia où les animations 3D peuvent donner vie à l'imagination. Ainsi, des architectes utilisent le 3D pour représenter les édifices proposés. Les outils Alias Studio de la société **Alias** gèrent le déroulement du travail, depuis le croquis de conception jusqu'à l'ingénierie. Les studios DesignworksUSA du Groupe BMW, Nokia et la General Motors Corporation utilisent déjà Alias Studio.
- **Blast Radius** met la technologie au service des entreprises et propose des stratégies pratiques pour joindre les clients et améliorer les résultats. Le site Web de Nintendo a été mis au point par Blast Radius, qui a aussi travaillé pour MINI Canada, Nike, Heineken, J. Crew et Kenwood USA Ltd.
- **Ecentricarts** est une entreprise canadienne primée qui se spécialise dans les stratégies, la conception et le développement pour le Web. Entre autres produits de pointe, elle propose Flash MX et ColdFusion MX. Elle compte parmi ses clients Alliance Atlantis Communications Inc., Bell Canada, PEN Canada, le Tafelmusik Baroque Orchestra et la Collection McMichael d'art canadien.
- **Kutoka Interactive**, de Montréal (Québec), met au point pour les jeunes enfants du matériel didactique interactif de qualité qui a été primé. Elle a créé des branches multimédias en partenariat avec des entreprises telles que Compaq, Fisher-Price, Corel Corporation et Hoffman & Associates. Aujourd'hui, les produits de Kutoka existent en 123 langues et sont commercialisés dans plus de 40 pays.
- Le **Musée virtuel du Canada** met à l'honneur les histoires et les trésors qui ont contribué à définir le Canada au fil des siècles. Son contenu multimédia éduque, inspire et fascine. Voyez par vous-même à www.museevirtuel.ca

Une culture de la réussite où votre entreprise peut briller

Une histoire qui inspire la fierté, une dose de créativité, une base technologique superbe, un milieu d'affaires épatant et quantité de partenariats synergiques solides, tout cela donne un lieu où les rêves deviennent réalité et où l'on fait des merveilles.

Si votre entreprise ne fait pas déjà affaire au Canada, peut-être devrait-elle s'y implanter? Pourquoi ne pas regarder ce que le pays a à offrir : un partenariat... une alliance stratégique... ou votre propre établissement. Le Canada a les écoles, les personnes, la technologie et l'environnement commercial voulus. Associez-vous au succès des multimédias canadiens et plongez dès aujourd'hui vers l'avenir!

Afin d'en savoir plus sur le secteur canadien du multimédia et des jeux, consultez les sites Web suivants : investiraucanada.gc.ca, strategis.gc.ca/grappestic, strategis.gc.ca/techinfo.

