

2009

Investir au Canada

JEUX NUMÉRIQUES



Canada 

INVESTISSEMENTS ÉTRANGERS RÉALISÉS AU CANADA

- » De 2007 à 2009, l'entreprise californienne **Activision** a agrandi ses studios Beenox au Québec, créant du même coup plusieurs centaines d'emplois et un centre de formation.
- » **Longtail Studios** de New York poursuit son expansion au Canada. Elle a ouvert un nouveau studio en 2008 à Charlottetown (Île-du-Prince-Édouard).
- » Au Québec, la société française **Ubisoft Entertainment SA** a agrandi ses installations montréalaises en 2007 (environ 1 000 nouveaux emplois).
- » L'entreprise britannique **Eidos Interactive Ltd** a ouvert un nouveau studio à Montréal en 2007, une décision qui a mené à la création de 350 emplois.

PRINCIPAUX ÉDITEURS PRÉSENTS AU CANADA

Activision Blizzard
Electronic Arts
Eidos Interactive
Koei
THQ
Ubisoft Entertainment

PRINCIPALES ENTREPRISES CANADIENNES

Artificial Mind & Movement
Artifact Software
Beenox
Bioware
Digital Extremes
HB Studio
New Horizon Interactive
Other Ocean Interactive
Project Whitecard
Radical Entertainment
Relic Entertainment
Silicon Knights

Iron Man, un jeu conçu par Artificial Mind & Movement (Montréal, Canada)

Certains des plus grands noms de l'industrie des jeux vidéo sont implantés en terre canadienne. Si Activision, Disney, Eidos, Electronic Arts (EA), Koei, Microsoft Games, THQ et Ubisoft ont ouvert boutique au Canada, c'est pour d'excellentes raisons.

Le Canada compte plus de 500 entreprises échelonnées tout au long de la chaîne de valeur associée à ce secteur, depuis les fabricants de matériel, d'outils de développement et d'éléments de facilitation jusqu'aux services de soutien, aux développeurs et aux éditeurs. En 2008, les 250 producteurs de jeux employaient quelque 14 000 personnes et généraient un chiffre d'affaires de 2,2 milliards de dollars¹.

Les entreprises du secteur des médias numériques choisissent le Canada à cause de sa qualité de vie, de ses crédits à la production et de la créativité de ses professionnels. Elles embauchent des travailleurs hautement qualifiés issus d'établissements canadiens réputés, tels le Centre for Digital Media, l'Université Simon Fraser, l'Université de Colombie-Britannique, les collèges Sheridan, Seneca et Centennial, le cégep de Matane, l'Université de Sherbrooke, le Centre national d'animation et de design (NAD) et l'Université du Nouveau-Brunswick.

Capacité concurrentielle

Les développeurs et éditeurs établis au Canada créent, pour toutes les plates-formes informatiques, des jeux qui se sont vu attribuer de nombreux prix.

Jeux pour console – Parmi les produits conçus au Canada qui figurent au premier rang dans cette catégorie, mentionnons Too Human (Silicon Knights), Unreal Tournament (Digital Extremes), Crash of the Titans (Radical Entertainment / Activision Blizzard), Neverwinter Nights (BioWare / EA), Super Mario Strikers (Next Level Games) et Bee Movie (Beenox / Activision).

Jeux en ligne – Des studios canadiens sont sortis des jeux en ligne populaires, dont Warhammer (Relic / THQ), Club Penguin (New Horizon Interactive / Disney Interactive), NHL 09 SPORTSTM (HB Studios), Need for Speed (EA) et Assassin's Creed (Ubisoft).

Jeux pour appareils mobiles – Un certain nombre de développeurs établis au Canada travaillent sur ce créneau. On leur doit par exemple Emily Yeung (Marblemedia), Spiderman: Friend or Foe (Artificial Mind & Movement) et Super Monkey Ball (Other Ocean Interactive).

Jeux de détente – Ce marché croît rapidement et les entreprises canadiennes y sont fort actives. À côté du jeu Sally's Salon de Games Café, on peut citer par exemple les jouets et le site Internet Webkinz de Ganz.

Le Canada a en outre développé un niveau élevé de spécialisation dans le secteur des **jeux dits sérieux**, qui se servent de la technologie inspirée des jeux à des fins de formation ou de simulation. CMLabs et la BFC Gagetown créent des jeux de simulation à usage militaire, tandis que Coole Immersive, Artifact Software et Xpan Interactive sont spécialisés dans la formation professionnelle. Les sociétés Spongelab Interactive et Project Whitecard ont mis au point des jeux mathématiques et scientifiques.

Parmi les autres maillons de la chaîne de valeur établis au Canada, on relève des producteurs **d'outils de développement** comme Softimage (Autodesk) et XYZ RGB, des spécialistes en **effets de mouvement** comme D-BOX, GestureTek Technologies et Mgestyk Technologies, et des développeurs **d'intericiels multijoueurs** comme Quazal Technologies. En ce qui concerne le **matériel**, le Canada fabrique des puces graphiques ATI (AMD), des manettes de jeu (Quanser) et des systèmes d'imagerie tridimensionnelle (Arius3D). Les **outils et services** d'appoint sont également bien représentés, notamment dans les domaines de l'animation (Side Effects, Toon Boom), des effets visuels (Rainmaker), des tests (Bug-Tracker, Enzyme), de l'adaptation aux langues étrangères (Babel) et de la portabilité interplate-forme (TransGaming).

Colombie-Britannique

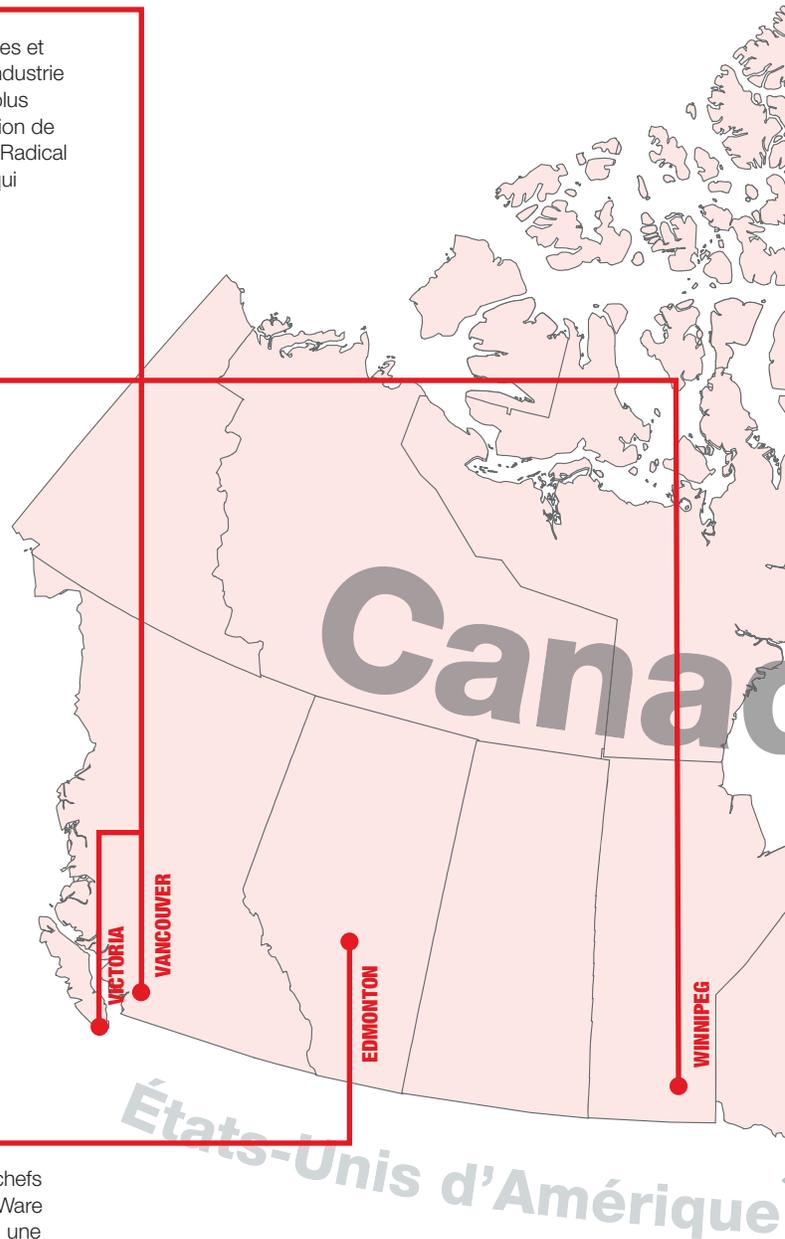
Forte de plus de 1 000 entreprises employant quelque 15 000 personnes et réalisant un chiffre d'affaires annuel dépassant 2 milliards de dollars, l'industrie des médias et des jeux numériques de cette région compte parmi les plus dynamiques de la planète. **Vancouver** est un important centre de création de jeux vidéo de pointe, attirant des chefs de file comme Electronic Arts, Radical Entertainment (acquise par Activision Blizzard) et Relic Entertainment (qui appartient aujourd'hui à THQ Inc).

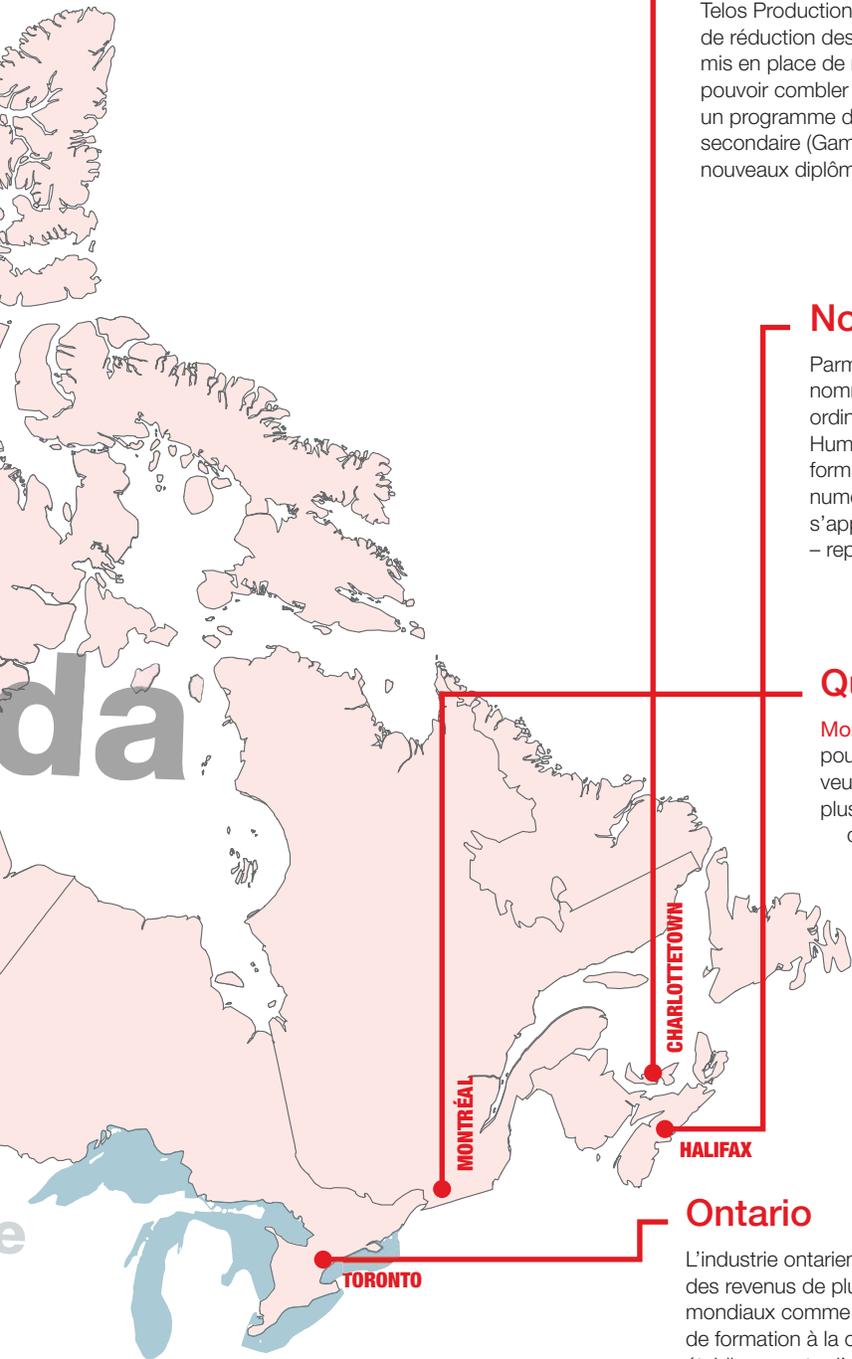
Manitoba

Le technopôle des médias numériques de **Winnipeg** est en pleine croissance. On y dénombre environ 125 entreprises spécialisées dans les jeux et les médias numériques interactifs. Ces trois dernières années, le chiffre d'affaires de l'industrie manitobaine du jeu vidéo s'est accru de 850 %. Cela tient d'une part à des mesures incitatives, tel le « Crédit d'impôt pour les médias numériques interactifs du Manitoba » (crédit d'impôt remboursable portant sur 40 % des dépenses déductibles associées à la production de médias numériques) et, d'autre part, au financement disponible dans le cadre d'un fonds sectoriel spécialisé. L'industrie bénéficie également de programmes de formation de très haut niveau offerts par l'Université du Manitoba et le Red River College, qui préparent de futurs travailleurs à déployer leurs talents dans tous les domaines de l'univers numérique, ainsi que de la présence de pépinières d'entreprises comme Fortune Cat Games Studio et l'Eureka Project animé par Smartpark, un parc de recherche technologique rattaché à l'Université du Manitoba.

Alberta

On trouve à **Edmonton** de nombreux chefs de file de l'industrie des jeux, dont BioWare (aujourd'hui rattaché à Electronic Arts), une entreprise de renommée mondiale dans le secteur du divertissement électronique, et XGen, qui conçoit et édite des jeux au format Flash. L'Alberta compte également des entreprises et des instituts de recherche qui ont fait leurs preuves dans le domaine des jeux sérieux.





Île-du-Prince-Édouard

Charlottetown commence à se faire une place dans le développement des jeux, grâce surtout à Gameplan, la stratégie gouvernementale visant cette industrie. Partie de rien dans ce domaine, l'Île-du-Prince-Édouard héberge aujourd'hui, après seulement trois ans, Other Ocean Interactive, Bight Games, Telos Productions et Longtail Studios. La province offre un attrayant programme de réduction des charges salariales pour les développeurs, et elle a récemment mis en place de nouveaux programmes de formation postsecondaire afin de pouvoir combler la demande future en travailleurs qualifiés. On y trouve aussi un programme de formation extrascolaire à l'intention des étudiants du niveau secondaire (Game Force) et un programme d'incubation estival ouvert aux nouveaux diplômés en informatique (GameGarage).

Nouvelle-Écosse

Parmi les entreprises de premier plan établies à **Halifax**, on peut nommer HB Studios, spécialisée dans la production de jeux vidéo pour ordinateur ou pour console, à la fois spectaculaires et stimulants, et Huminah Huminah Interactive, qui se consacre aux jeux de détente au format Flash ou en 3D. Le crédit d'impôt pour les produits multimédias numériques offerts par cette province – un crédit remboursable qui s'applique aux coûts directement liés à la création de ces produits – représente un incitatif important pour les investisseurs.

Québec

Montréal devient rapidement l'une des villes les plus attrayantes au monde pour la création d'entreprises de développement de jeux et pour celles qui veulent étendre leurs activités. Ce secteur, qui a connu une croissance de plus de 400 % depuis cinq ans, compte plus de 5 000 personnes employées dans des entreprises de pointe comme Ubisoft, Eidos Interactive, Electronic Arts et Activision. Plusieurs studios de production qui ont le vent en poupe ont également élu domicile au Québec (Artificial Mind & Movement et Sarbakan, par exemple). Le gouvernement du Québec a instauré un programme très avantageux de crédits d'impôt remboursables visant jusqu'à 37,5 % des frais de personnel associés à la production multimédias. Les entreprises de ce secteur peuvent donc compter sur des coûts d'exploitation peu élevés et sur des incitatifs financiers adaptés à leurs besoins.

Ontario

L'industrie ontarienne des médias numériques génère annuellement des revenus de plus d'un milliard de dollars, incitant des chefs de file mondiaux comme Capcom ou Koei à y investir. Plus de 124 programmes de formation à la création de jeux numériques sont offerts dans les établissements d'enseignement de calibre mondial que possède l'Ontario, une province réputée à travers le monde pour ses artistes, ses concepteurs, ses animateurs-graphistes et ses programmeurs. Grâce à une politique de crédits d'impôt pour R-D et d'incitatifs à la production de médias numériques, les entreprises peuvent y bénéficier d'une réduction des coûts de production de plus de 60 %.

MÉTHODOLOGIE

L'étude cherche à évaluer la compétitivité de divers pôles d'activités canadiens par rapport à celle de pôles concurrents à l'étranger. Adoptant le point de vue de l'investisseur, l'étude se sert d'un projet type – en l'occurrence, la mise au point de jeux numériques et de produits multimédia (voir le profil du projet type à la page 5) – pour examiner les critères auxquels font appel les entrepreneurs au moment de choisir la destination éventuelle de leurs investissements à l'étranger.

L'analyse comparative a été menée par IBM-Plant Location International (IBM-PLI), un cabinet de services-conseils de grande renommée, spécialisé dans la sélection de lieux. IBM-PLI a effectué une comparaison objective des coûts et des critères de qualité rattachés à l'implantation dans divers marchés, adoptant une approche semblable à celle qu'emploient les investisseurs lorsqu'ils évaluent les mérites respectifs de divers projets d'investissement. L'étude se sert d'un éventail de 250 à 300 indicateurs financiers et qualitatifs dans l'analyse de chacun des sous-secteurs de l'industrie considérée.

Pour quantifier les éléments de qualité rattachés à chacun des marchés envisagés, IBM-PLI a recueilli auprès de diverses sources des données relatives aux différents sous-facteurs regroupés dans les catégories qui figurent dans le tableau sur le contexte opérationnel (page 5). Les données retenues pour l'analyse qualitative ont été converties en scores quantitatifs comparables (variant de 0 à 10) pour chaque catégorie et chaque sous-facteur au moyen d'une méthode pondérée. Un coefficient de pondération a été attribué à chaque catégorie et à chaque sous-facteur de localisation afin d'établir l'importance relative accordée à chacun d'entre eux lors du choix de la destination de l'investissement. Ces coefficients, qui varient d'un sous-secteur à l'autre, sont établis en fonction de l'expérience acquise par IBM-PLI dans le cadre de projets visant à aider ses clients à prendre des décisions d'investissement stratégiques.

Une analyse financière de haut niveau a également été effectuée afin de prendre en compte, pour chaque profil de projet représentatif, les principaux coûts d'exploitation propres aux divers emplacements considérés. Les coûts d'exploitation projetés ont été calculés et actualisés sur une période de 10 ans en tenant compte des taux d'inflation projetés, afin de déterminer leur valeur actualisée nette.

» analyse comparative des
coûts et des aspects
qualitatifs rattachés à divers
marchés d'investissement



Dawn of War II, un jeu conçu par Relic Entertainment (Montréal, Canada)

PROFIL D'UN PROJET TYPE



EA Playground, un jeu conçu par Electronic Arts (Vancouver, Canada)

DESCRIPTION GÉNÉRALE DES ACTIVITÉS

Développement de jeux numériques et multimédias

FACTEURS CLÉS

- » Présence d'un personnel chevronné possédant des connaissances spécifiques à l'industrie, et d'un effectif composé de diplômés spécialisés
- » Accès à la recherche et à la technologie (universités, incubateurs, financement R-D, etc)

ANALYSE DES COÛTS D'EXPLOITATION

HYPOTHÈSES POUR L'ANALYSE DES COÛTS

MAIN-D'ŒUVRE

(EFFECTIF = 28)

Programmeurs : 10

Animateurs : 6

Producteurs : 2

Artistes : 2

Concepteurs : 2

Chefs d'équipe : 3

Testeurs : 2

Concepteurs de niveaux : 1

IMMOBILIER

Bâtiment :

25 000 pieds carrés (2 322 m²)

CONTEXTE OPÉRATIONNEL

CONTEXTE COMMERCIAL » 10 %*	» Respect des règlements sur la confidentialité, la sécurité de l'information et les droits de propriété intellectuelle » Accès à des soutiens et incitatifs financiers » Appui des administration locales et des organismes de développement » Procédures pour établir une nouvelle entreprise » Stabilité économique et financière » Stabilité politique
POSSIBILITÉS LOCALES DE RECRUTEMENT DE TRAVAILLEURS QUALIFIÉS » 30 %*	» Présence de travailleurs expérimentés dans le domaine des jeux » Présence d'une population étudiante » Resserrement général du marché du travail (chômage) » Taille globale du bassin de main-d'œuvre
DENSITÉ DE L'INDUSTRIE, PRÉSENCE D'UN PÔLE D'ACTIVITÉS » 20 %*	» Présence d'une base industrielle » Importance de la R-D
SOUPLESSE DE LA MAIN-D'ŒUVRE ET DES RÈGLEMENTS » 5 %*	» Souplesse des modes d'embauche et de mise à pied » Relations industrielles, attitude des syndicats » Réglementation du temps de travail » Permis de travail
INFRASTRUCTURES ET COMMUNICATIONS » 10 %*	» Accès par voie aérienne » Qualité et fiabilité des TI et des télécommunications » Fiabilité de l'alimentation en électricité » Réseau routier et fluidité de la circulation » Transport en commun
IMMOBILIER » 10 %*	» Disponibilité des espaces de bureau
CADRE DE VIE » 15 %*	» Attrait pour les jeunes recrues internationales » Attrait pour les travailleurs expatriés » Coût de la vie



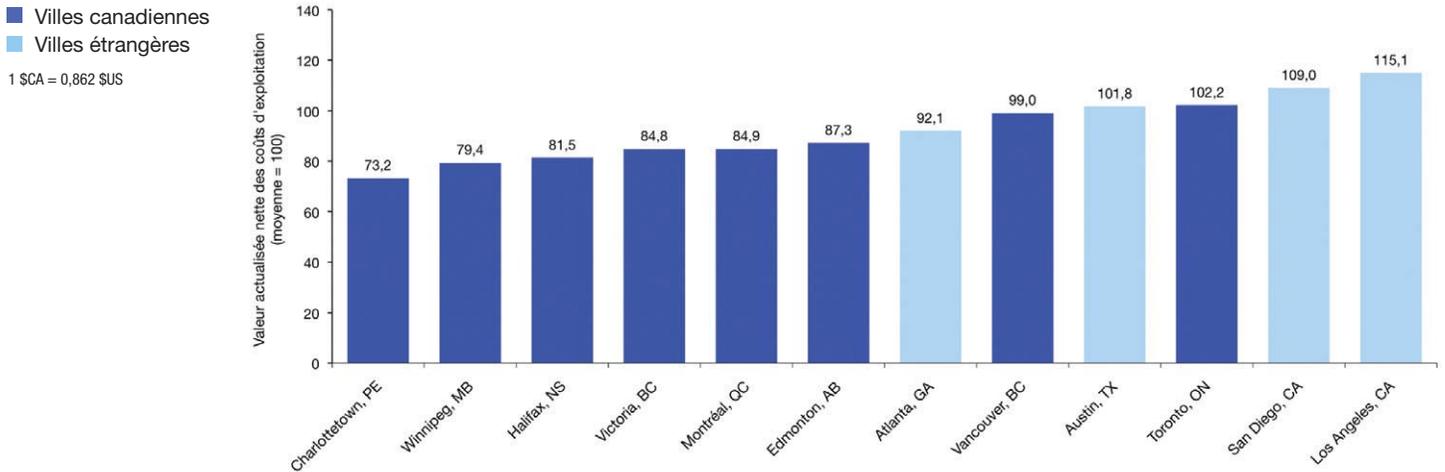
Kung Fu Panda : Legendary Warriors, un jeu conçu par Artificial Mind & Movement (Montréal, Canada)



Dans le domaine du multimédia, on trouve au Canada des pôles d'activités florissants et de vastes bassins de travailleurs possédant les compétences spécialisées requises pour concevoir des logiciels de jeu et d'autres produits connexes.

L'excellente qualité de vie et le coût de la vie très abordable font du Canada une destination de choix pour les créateurs talentueux dont dépend la réussite des entreprises de ce secteur.

ÉVALUATION DES COÛTS D'EXPLOITATION*

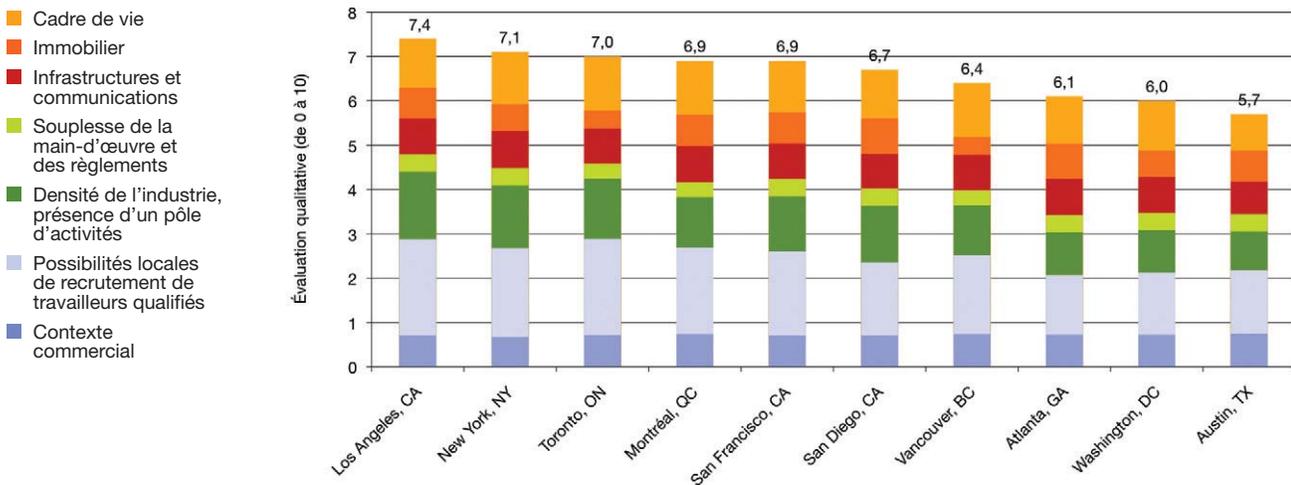


Des coûts d'exploitation avantageux

Des villes comme Charlottetown, Winnipeg, Halifax, Victoria, Montréal et Edmonton offrent aux investisseurs d'excellentes conditions de coût pour le développement des jeux en Amérique du Nord. Si les coûts sont plus élevés

à Vancouver et à Toronto, ces deux villes restent néanmoins beaucoup plus attrayantes à cet égard que la plupart de leurs concurrentes américaines ou européennes.

ÉVALUATION QUALITATIVE DU CONTEXTE OPÉRATIONNEL*



Des pôles vigoureux dotés d'une mine d'expertise

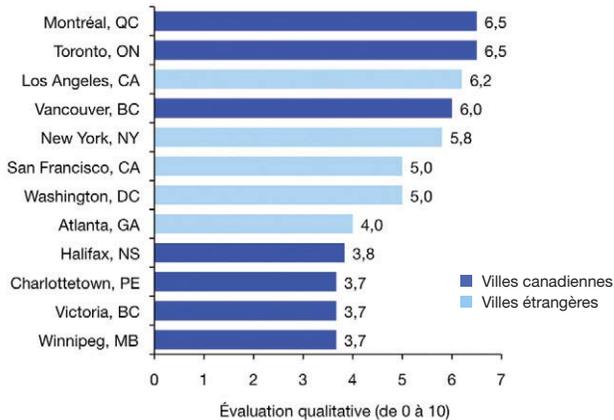
Les trois principaux pôles canadiens (Toronto, Montréal et Vancouver) obtiennent un excellent score sur le plan qualitatif. Toronto et Montréal figurent d'ailleurs parmi les cinq premiers en Amérique du Nord. La présence dans ces trois marchés d'un secteur multimédia florissant, d'une industrie

cinématographique bien établie et d'une abondance de compétences en informatique leur confère une cote très élevée pour ce qui est de la possibilité de recruter une main-d'œuvre qualifiée.

*Sauf indication contraire, les graphiques illustrent les cotes d'évaluation établies par IBM-PLI.



Présence de travailleurs expérimentés dans le domaine des jeux (villes les mieux cotées)*



Une main-d'œuvre compétente et motivée

Les producteurs de jeux numériques recherchent des professionnels formés à la conception de logiciels et aux techniques multimédias. L'étude d'IBM-PLI fait appel au nombre estimatif de spécialistes de ces deux catégories qui sont disponibles dans chacune des régions considérées.

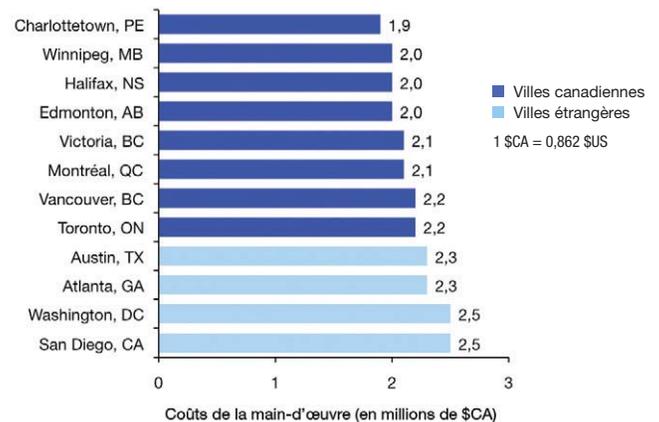
Du fait qu'il investit dans les ressources humaines et accueille des travailleurs compétents venus du monde entier, le Canada met à la disposition des entreprises spécialisées dans les jeux numériques une main-d'œuvre productive et hautement qualifiée. Les technopôles bien établis de Montréal, Toronto et Vancouver – tout comme ceux, en pleine croissance, de Charlottetown, Halifax, Winnipeg et Victoria – offrent aux investisseurs un important bassin de travailleurs expérimentés et déjà employés dans cette industrie.

Des coûts de main-d'œuvre avantageux

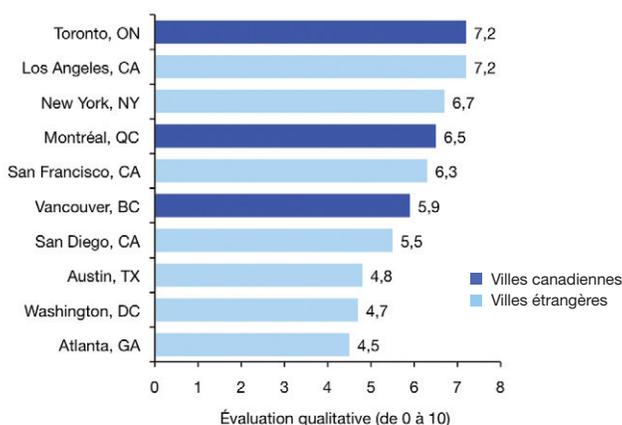
Le calcul de la valeur estimative des coûts de main-d'œuvre annuels d'une entreprise typique de jeux vidéo témoigne de l'avantage que possèdent à cet égard les villes canadiennes vis-à-vis leurs principales concurrentes américaines. L'évaluation porte sur les programmeurs et les animateurs-graphistes, les catégories de travailleurs les plus recherchées par les producteurs de jeux numériques.

Cet avantage de coût que le Canada détient par rapport aux États-Unis tient notamment aux prestations sociales offertes aux travailleurs. Au Canada, en effet, l'assurance médicale est assurée en bonne partie par l'État et non par l'employeur, ce qui permet aux entreprises de réaliser d'importantes économies.

Coûts estimatifs annuels de la main-d'œuvre (villes les mieux cotées)*



Possibilités de recrutement local de travailleurs (villes les mieux cotées)*



Un vaste bassin de main-d'œuvre

Plusieurs facteurs entrent en jeu lorsqu'on cherche à évaluer les mérites respectifs de divers lieux ainsi que l'ampleur et la qualité de la main-d'œuvre disponible : la taille de la main-d'œuvre, le nombre de travailleurs dans le domaine de la création de jeux, (programmeurs, personnes employées dans l'industrie du film et de la vidéo, par exemple), la taille de la population étudiante et l'état du marché de l'emploi.

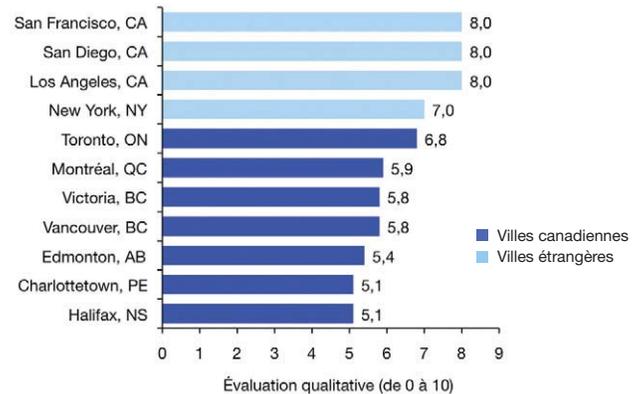
Toronto, Montréal et Vancouver possèdent toutes un grand nombre de travailleurs possédant les compétences voulues pour l'industrie des jeux. Grâce à la présence de nombreux étudiants en informatique, les trois grands centres de la création de jeux sont en mesure de fournir aux investisseurs éventuels la main-d'œuvre qualifiée qu'ils ont besoin.

Des technopôles de pointe

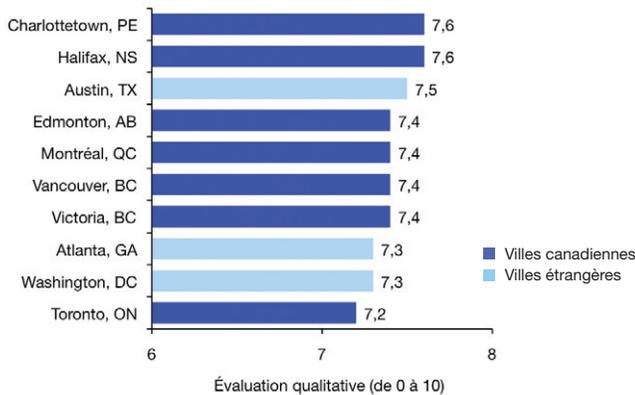
Le regroupement de compagnies de jeux dans un même endroit leur permet d'accroître leur efficacité et de bénéficier de taux d'amélioration et d'innovation plus élevés grâce à la présence de solides réseaux de R-D et aux relations maintenues avec les établissements de formation, les acheteurs et les fournisseurs.

On trouve au Canada un vaste éventail de pôles d'activité bien établis dans l'industrie des jeux numériques, auxquels se joignent d'autres centres en pleine croissance. Tous ces acteurs comprennent l'importance de la R-D et le rôle qu'elle peut jouer du point de vue de la créativité des entreprises et de l'environnement global dans lequel l'industrie évolue. Les technopôles canadiens offrent aux entreprises de conception de jeux vidéo une concentration de ressources en R-D qui leur permet d'atteindre de nouvelles frontières dans ce domaine. L'évaluation de ces ressources considère les dépenses en R-D, le nombre d'universités et de centres de recherche qui se spécialisent dans la programmation informatique, le nombre d'instituts d'animation et de brevets, ainsi que l'indice WKCI (World Knowledge Competitive Index).

Importance donnée à la R-D (villes les mieux cotées)*



Contexte commercial (villes les mieux cotées)*



Un cadre propice aux entreprises

L'entreprise qui veut investir ou étendre ses activités attache un poids important à des facteurs comme la stabilité économique, le soutien de l'État et des agences de développement locales, les incitatifs à la R-D, les procédures d'obtention de permis d'exploitation, l'aide financière accordée au secteur privé, la réglementation relative à la confidentialité, la sécurité de l'information et la protection des droits de propriété intellectuelle.

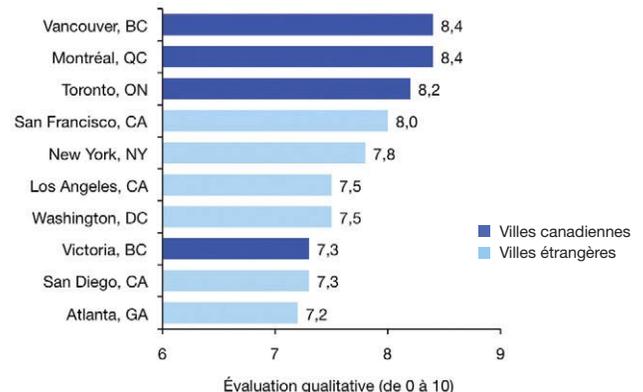
Le Canada dans son ensemble, y compris toutes les villes canadiennes considérées dans l'analyse, offrent un environnement très favorable aux entreprises, comme en témoignent les indices internationaux publiés IMD, l'Economist Intelligence Unit, le Forum économique mondial et d'autres institutions. Du point de vue de la protection des brevets et des droits d'auteur, par exemple, le Canada se classe au deuxième rang parmi les pays du G7. Charlottetown et Halifax se distinguent notamment en raison de l'appui de leur réseau local de développement économique.

Une qualité de vie exceptionnelle

Le cadre de vie très réputé dont jouit le Canada lui donne un avantage certain dans la concurrence que se livrent les pays à la recherche de talents. La beauté de ses paysages, son coût de la vie relativement moins élevé, sa qualité de vie et les valeurs qu'il incarne le font considérer par beaucoup comme l'un des meilleurs endroits au monde où il fait bon vivre.

Un producteur de jeux numériques se doit d'attirer des créateurs talentueux. Que ce soit du point de vue international ou strictement nord-américain, plusieurs villes canadiennes offrent un cadre de vie attrayant tant pour les jeunes diplômés que pour les travailleurs venus de l'étranger. Les villes canadiennes figurent régulièrement aux premiers rangs des classements internationaux établis selon les critères d'évaluation utilisés par le Mercer Cost of Living Survey, Cities Ranked and Rated de Sperling et l'Economist Intelligence Unit.

Cadre de vie (villes les mieux cotées)*



Investir au Canada à votre service

Nous offrons à nos clients des services de grande valeur :

- une analyse stratégique du marché de l'industrie qui vous intéresse
- un contact direct avec les décideurs clés du secteur public
- la mise en contact avec les acteurs recherchés au sein des entreprises et des associations industrielles, ainsi qu'avec des experts
- des renseignements et des conseils sur l'implantation d'une entreprise au Canada
- un appui à la recherche des endroits qui se prêtent le mieux à l'investissement
- une aide à la préparation de l'analyse de rentabilité qui vous permettra de prendre votre prochaine décision en matière d'investissement

Notre réseau mondial saura vous montrer pourquoi le Canada est un choix stratégique pour la croissance. Pour vous mettre en contact avec un spécialiste en investissement dans le marché qui vous intéresse, veuillez consulter le site :

www.investiraucanada.com/reseaumondial

Direction générale de l'investissement au Canada
Affaires étrangères et Commerce international Canada
111, promenade Sussex
Ottawa (Ontario) Canada K1N 1J1

Courrier électronique : investiraucanada@international.gc.ca
Internet : www.investiraucanada.com

N° de catalogue : FR5-38/8-2009F-PDF
ISBN : 978-1-100-91695-8

