

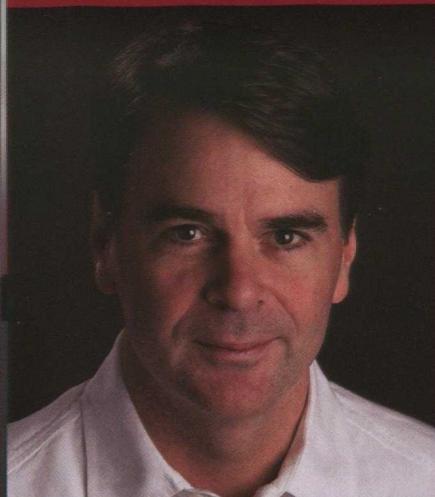
Les sociétés canadiennes de jeux et de nouveaux médias participent aussi très activement à la nouvelle révolution du Web 2.0 et des réseaux sociaux. Elles se situent à la fine pointe de l'utilisation des propriétés des médias existants pour générer de nouveaux flux de revenus, en intégrant par exemple des publicités aux jeux et aux services mobiles et en percevant des frais d'abonnement aux jeux en ligne.

Les mesures d'encouragement du gouvernement

Afin d'encourager les investisseurs à être encore plus actifs dans ce secteur en expansion rapide, le gouvernement du Canada offre aux entreprises de jeux une gamme de crédits d'impôt pour la recherche scientifique et le développement expérimental (RS&DE). À cet appui à la RS&DE s'ajoutent les stimulants fiscaux mis en place par les gouvernements provinciaux. La Colombie-Britannique, le Québec et l'Ontario offrent des plans d'encouragement fiscal aux concepteurs de jeux vidéo afin de les aider à contrebalancer le coût de la main-d'œuvre.

En plus de ces stimulants fiscaux, le Canada offre d'autres types d'assistance aux petites entreprises de conception de jeux dans le cadre du Programme d'aide à la recherche industrielle (PARI) du Conseil national de recherches du Canada. Le PARI propose une aide financière à la commercialisation des technologies, ainsi que l'accès à un réseau spécialisé de ressources professionnelles en jeux qui pourra aider les concepteurs à faire valoir les atouts de ces derniers.

ELECTRONIC ARTS : UNE QUESTION DE TALENT



Rory Armes,
Vice-président principal et
directeur général de groupe,
Electronic Arts

L'industrie britanno-colombienne des jeux est devenue un important carrefour mondial où 86 studios produisent des jeux et des dizaines d'autres entreprises fournissent des services de soutien et autres. Au total, ces activités génèrent un chiffre d'affaires annuel de 1,4 milliard de dollars et procurent de l'emploi à plus de 5 000 personnes.

Rory Armes, directeur général de groupe chez Electronic Arts, estime que les établissements d'enseignement postsecondaire de la Colombie-Britannique excellent à offrir des programmes d'études correspondant aux besoins de l'industrie des jeux : « Les composantes de base d'un jeu sont l'audio, le graphisme et la programmation, et l'enseignement de ces matières dans les écoles de la province est tout simplement formidable. » Sa société embauche beaucoup de nouveaux employés issus des universités et des collèges canadiens. « Les nouveaux diplômés arrivent à nos studios avec un bon bagage de compétences et de connaissances. »