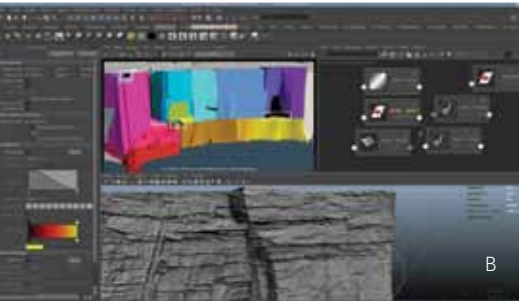




A



B



C



D



E



F



G



H

MÉDIAS NUMÉRIQUES

Avantages concurrentiels du Canada



Investissement étranger direct dans le secteur canadien des médias numériques

INVESTISSEURS ÉTRANGERS AU CANADA

- Activision Blizzard
- Autodesk
- Babel Media
- Beenox (Activision)
- BioWare (EA)
- Capcom
- Cyanide Studio
- Digital Domain
- Eidos (Square Enix)
- Electronic Arts Eyetronics
- GameHouse (RealNetworks)
- Gameloft
- Longtail Studios
- Microsoft Game Studios
- Nickelodeon
- Pixar Animation Studios
- Red Urban (Omniparc)
- Rhythm & Hues
- Rockstar Games
- Tecmo Koei
- THQ
- Ubisoft Entertainment
- Warner Bros. Interactive Entertainment
- WPP
- Viacom
- Zynga

- Le Canada est la principale destination mondiale de l'investissement étranger direct (IED) dans le secteur des jeux vidéo: de 2003 à 2011, il a attiré le quart de tous les emplois créés dans le monde par des investisseurs étrangers.¹
- De 2003 à 2011, près d'une centaine d'entreprises étrangères ont réalisé de nouveaux projets d'IED dans le secteur canadien des industries créatives.²
- L'IED dans le secteur canadien des technologies de l'information et des communications (TIC) s'est chiffré à 19,94 milliards de dollars* en 2011.³

EXEMPLES D'INVESTISSEMENTS RÉCENTS

Eidos Interactive

Eidos Interactive, un important éditeur de jeux établi au Royaume-Uni et une filiale de Square Enix (Japon), a annoncé, en 2011, qu'il allait ouvrir un deuxième studio à Montréal (Square Enix Montréal), créant ainsi 150 emplois, en plus d'ajouter 100 employés à l'effectif de son premier studio à Montréal. Eidos-Montréal a développé le jeu primé *Deus Ex: Human Revolution*, lequel fait partie de la franchise Deus Ex.

Rhythm & Hues Studios

Rhythm & Hues Studios, un studio d'effets visuels américain connu pour son animation de personnages en 3D par ordinateur, a ouvert un studio à Vancouver, en Colombie-Britannique, en 2011. À terme, le studio emploiera près de 200 personnes, dont des artistes du numérique.

Microsoft Game Studios

En 2012, Microsoft Game Studios a ouvert un nouveau studio de production de jeux vidéo à Victoria, en Colombie-Britannique. L'entreprise a également ouvert un studio à Vancouver, en 2011. Microsoft Game Studios développe et édite des jeux vidéo destinés aux systèmes de jeux vidéo Xbox et Xbox 360, au système d'exploitation Windows et à des plateformes en ligne.

GameHouse

En 2012, GameHouse, la division Jeux de l'entreprise américaine RealNetworks, a doublé la taille de son studio de production de jeux vidéo à Victoria, en Colombie-Britannique. GameHouse Canada se spécialise dans la création de jeux populaires pour Facebook, Google+ et d'autres plateformes sociales émergentes.

Gameloft

En 2011, Gameloft, développeur et éditeur français de jeux vidéo téléchargeables, a ouvert un nouveau studio à Toronto, en Ontario, créant ainsi plus de 200 emplois. Ce studio concentrera ses efforts sur le développement de jeux pour l'iPhone, l'iPad et d'autres tablettes et téléphones intelligents, et à des médias sociaux comme Facebook.

Pixar

En 2011, Pixar Canada, studio satellite de l'entreprise d'animation Pixar et filiale de Walt Disney, a ajouté 50 employés à l'effectif de son studio de Vancouver, en Colombie-Britannique. Ce studio réalise des courts métrages d'animation mettant en vedette des personnages présentés dans des longs métrages de Pixar.

¹ Base de données fDi Markets, fDi Intelligence, Financial Times, 2012

² Base de données fDi Markets, fDi Intelligence, Financial Times, 2012

³ Affaires étrangères et Commerce international Canada, statistiques sur l'économie et le commerce, 2011

Innovation numérique au Canada

APERÇU DE L'INNOVATION

- Les entreprises canadiennes jouent un rôle de premier plan au chapitre de l'intégration de la marque et de la publicité dans le secteur des jeux mobiles. Elles mettent en œuvre les plus récentes technologies, notamment en ce qui concerne les capacités de localisation, de réalité augmentée et d'enregistrement.
- Le Canada possède de vastes compétences dans le domaine des technologies de simulation et accueille le studio de capture de mouvements d'Electronic Arts, l'un des plus importants en son genre dans le monde.
- Le secteur canadien de l'animation et des effets numériques est un chef de file mondial. Les réalisateurs de longs métrages hollywoodiens utilisent régulièrement des technologies multimédias conçues au Canada, dont les logiciels Maya et Houdini.
- Le Programme d'encouragements fiscaux à la recherche scientifique et au développement expérimental du Canada figure parmi les plus généreux du monde. Pour les investisseurs étrangers, la valeur combinée des crédits d'impôt fédéraux et provinciaux peut atteindre jusqu'à 30 p. 100 des dépenses admissibles en matière de recherche-développement (R-D).⁴
- De 2003 à 2011, le Bureau américain des brevets et des marques de commerce a délivré plus de 1 000 brevets liés aux multimédias à des inventeurs établis au Canada. Au total, 323 de ces 1 000 brevets ont été octroyés pour des jeux vidéo.⁵

Étude de cas: Réseau canadien des médias numériques

Le Réseau canadien des médias numériques (RCMN) est un centre d'excellence national dans le domaine des médias numériques. Mis sur pied en 2009, le RCMN regroupe des intervenants de l'industrie, du gouvernement et des universités et agit comme catalyseur pour la commercialisation. Le RCMN réunit des établissements de recherche et des organismes de soutien afin de mettre sur pied de nouvelles entreprises et d'aider les entreprises en démarrage à concevoir et à commercialiser de nouvelles technologies.

Étude de cas: Centre national d'animation et de design (Centre NAD)

Le Centre NAD, établi à Montréal, en collaboration avec le Cégep de Jonquière et l'Université du Québec à Chicoutimi, est un centre de formation de premier plan dans le domaine de l'infographie au Canada. Parmi les domaines de recherche du Centre, mentionnons les processus de production et de création, l'animation, l'interactivité ainsi que les outils de production et de création. Le Centre, qui joue un rôle important au sein de l'industrie du cinéma, de la télévision et du jeu vidéo, contribue à l'évolution du secteur canadien des médias numériques.

Étude de cas: GRAND

GRAND est un réseau de recherche et un moteur de commercialisation du savoir qui vise à aborder des enjeux complexes reliés aux médias numériques et à transformer la recherche multidisciplinaire en solutions axées sur les utilisateurs. GRAND est un réseau de centres d'excellence subventionné par le gouvernement fédéral qui appuie la recherche dans les domaines suivants : divertissement, soins de santé, éducation, durabilité environnementale et politiques publiques. Le réseau met en relation des chercheurs de 25 universités canadiennes avec plus de 60 partenaires de l'industrie, du gouvernement et d'organismes sans but lucratif.

ENTREPRISES CANADIENNES DE PREMIER PLAN

- Arc Productions
- Behaviour Interactive
- Big Stack Studios
- Big Viking
- Breakthrough Entertainment
- Copybara
- CinéGroupe
- Crush
- Digital Extremes
- Frima
- Klei Entertainment
- Koolhaus Games
- HB Studios
- Leviathan Studios
- Other Ocean Interactive
- Nelvana
- Rainmaker Entertainment
- Side Effects Software
- Thinkbox Software
- Toonboom
- XMG Studios

⁴ Investir au Canada, Exercer ses activités de recherche et de développement au Canada, 2012

⁵ Estimations de fDi Benchmark d'après des données du Bureau américain des brevets et des marques de commerce, 2012

Le secteur canadien des médias numériques

TÉMOIGNAGES

« Le développement de jeux sociaux est la priorité absolue de notre entreprise pour l'année 2012, et le [Canada] est un endroit attrayant où prendre de l'expansion en raison de [ses] talents de haut calibre et de la formidable qualité de vie qu'on y trouve. »

Matt Hulett, directeur, division Jeux, GameHouse

« Le [Canada] est un centre dynamique qui regroupe des créateurs de jeux figurant parmi les plus talentueux de l'industrie, et l'une des plus importantes plateformes du réseau mondial de développement de jeux du groupe Square Enix. »

Yoichi Wada, président et chef de la direction, Square Enix

« Ubisoft a décidé de miser sur l'immense potentiel créatif du Québec. Aussi, 10 ans plus tard, le studio de Montréal s'est avéré un moteur de la conception et du développement de marques légendaires...

Aujourd'hui, nous mettons en œuvre une stratégie axée sur l'innovation dans le cadre de laquelle nous augmentons les investissements que nous effectuons dans nos équipes créatives établies au Québec. »

Yves Guillemot, chef de la direction et cofondateur, Ubisoft

Le secteur canadien des médias numériques compte plus de 3 000 entreprises, employant collectivement plus de 52 000 personnes. Les recettes générées par le secteur canadien des médias numériques interactifs sont estimées à 3,8 milliards de dollars.

Jeux numériques

En 2011, le chiffre d'affaires du marché mondial des jeux vidéo a atteint 65 milliards de dollars américains, soit une hausse de 4 p. 100 comparativement à 2010. Selon les prévisions, le chiffre d'affaires de ce marché atteindra 86,8 milliards de dollars américains d'ici 2014.

Le Canada est un acteur de premier plan dans ce secteur qui est véritablement d'envergure mondiale, tant sur le plan de la taille que sur celui de la qualité des talents et des ressources. Le secteur canadien des jeux vidéo a connu une croissance annuelle de 11 p. 100 au cours des deux dernières années, s'établissant à 1,7 milliard de dollars en 2011. On prévoit que le secteur enregistrera une croissance annuelle de 17 p. 100 au cours des deux prochaines années.

Parmi les franchises de jeux mondiales les plus vendues qui ont été développées par des studios canadiens, mentionnons Mass Effect (EA/BioWare), FIFA Soccer (EA Sports) et Assassin's Creed (Ubisoft). En ce qui concerne les jeux conçus au Canada et destinés à des plateformes mobiles ou sociales, FishWorld (Big Viking Games), About a Blob (DrinkBox Games) et Margaritaville Online (THQ) figurent parmi les plus vendus.

L'animation et les effets numériques

L'animation et les effets numériques sont les moteurs de la croissance de l'industrie du cinéma. Les 20 films ayant généré les recettes les plus importantes de tous les temps et les 10 films ayant généré les recettes le plus élevées en 2011 doivent leur succès à des effets visuels ou à une animation par ordinateur haut de gamme. Aujourd'hui, les effets visuels peuvent représenter jusqu'à 40 p. 100 du budget de la production d'un film, soit plus de 50 millions de dollars américains pour les films produits par les grands studios. Le secteur canadien de l'animation et des effets numériques, qui représente une partie importante de l'économie numérique, est reconnu à l'échelle internationale pour son innovation et sa créativité.

C'est à des entreprises canadiennes que l'on doit l'animation et les effets dans des films comme Hunger Games (Ubisoft), Millénium, les hommes qui n'aimaient pas les femmes (Digital Domain), Petite frite (Pixar Canada) et Gnoméo et Juliette (Arc Productions), dans des séries télévisées comme Babar (Nelvana) et dans des campagnes publicitaires, comme celles de M&M's (Topix) et de General Motors (Crush).

⁶ Reuters, Factbox: A look at the \$65 billion video games industry, 2011

⁷ Secor Consulting, Le secteur canadien du logiciel de divertissement en 2011

⁸ Secor Consulting, Le secteur canadien du logiciel de divertissement en 2011

LES AVANTAGES STRATÉGIQUES DU CANADA DANS LE SECTEUR DES MÉDIAS NUMÉRIQUES

Un développement salué par la critique

Les développeurs canadiens de médias numériques ont créé plusieurs titres, tels que Mass Effect 3 (BioWare), A Game of Thrones: Genesis (Cyanide Studios), Madden NFL 11 (version iPad, Koolhaus Games) et The Amazing Spider-Man (Beenox/Activision). Parmi les films en nomination aux Oscars et comportant des effets spéciaux créés par des Canadiens, mentionnons Avatar, Iron Man 2 et la série Harry Potter.

Envergure de l'industrie des médias numériques

Des grappes dynamiques, à la fois grandes et petites, de développeurs de jeux vidéo et d'entreprises spécialisées dans l'animation et les effets numériques ont essaimé partout au Canada, offrant aux éditeurs la possibilité de fabriquer et de mettre à l'essai localement toutes les composantes des nouveaux produits. Le Canada possède une réserve importante de compétences et d'expertise dans le domaine des médias numériques.

Recherche-développement de calibre mondial

Le logiciel Autodesk a été utilisé dans les cinq films mis en nomination pour l'Oscar des effets spéciaux en 2012. Pour cette même année, SideEffects Software, le créateur des outils d'animation 3D Houdini établi à Toronto, a remporté l'Oscar récompensant les réalisations techniques et scientifiques.

Des incitatifs attrayants

Au Canada, les gouvernements fédéral et provinciaux accordent de généreux incitatifs aux entreprises du secteur des médias numériques, y compris des crédits d'impôt appliqués aux coûts de main-d'œuvre pour les productions animées par ordinateur ou numériques comportant des effets spéciaux, ainsi que des crédits d'impôt pour les dépenses admissibles au titre des produits numériques, qui peuvent comporter des primes régionales.

COMPÉTENCES ET RECHERCHE

Le Canada emploie 544 900 personnes dans le secteur des TIC,⁹ et plus de 52 000 personnes travaillent dans le domaine des médias interactifs. En 2011, le nombre de personnes travaillant dans l'industrie des jeux vidéo se chiffrait à environ 16 000 et, selon les estimations, 11 000 autres travaillaient dans le secteur des activités auxiliaires, ce qui place l'industrie canadienne des jeux vidéo au troisième rang mondial, derrière celles des États-Unis et du Japon.¹⁰

Le Canada possède un système d'éducation supérieure de calibre mondial, et 22 universités canadiennes figurent sur la liste des 500 principales universités du monde.¹¹ Les universités canadiennes offrent des programmes en informatique et en génie logiciel aux niveaux du baccalauréat, de la maîtrise et du doctorat, et six universités canadiennes se classent parmi les 100 premières universités mondiales dans le domaine de la science informatique.¹² Le Canada possède divers instituts, programmes et groupes de recherche spécialisés dans les médias numériques, notamment:

- la Digital Media Zone de l'Université Ryerson, à Toronto;
- le Centre national d'animation et de design (Centre NAD), à Montréal;
- le Centre de développement et de recherche en imagerie numérique, rattaché au Cégep de Matane;
- le programme d'études supérieures sur l'avenir numérique de l'Université OCAD, à Toronto;
- la maîtrise en innovation numérique de l'Université de Waterloo, offerte au campus de Stratford, lequel est spécialisé dans les médias numériques;
- la maîtrise en médias numériques offerte à l'Université de la Colombie-Britannique;
- le diplôme professionnel en animation pour jeux, effets visuels et spéciaux du Centre for Arts & Technology, offert sur ses campus de Kelowna, de Fredericton et de Halifax.



© FishWorld, Big Viking Games

⁹ Industrie Canada, emploi du secteur des TIC, 2009

¹⁰ Secor Consulting, Le secteur canadien du logiciel de divertissement en 2011

¹¹ Université Jiao-tong de Shanghai, classement mondial des universités, 2011

¹² Université Jiao-tong de Shanghai, classement mondial des universités, 2011

Médias numériques

COLOMBIE-BRITANNIQUE

Principaux atouts:

La Colombie-Britannique compte le plus grand nombre d'entreprises spécialisées dans les jeux interactifs au Canada, ainsi que la troisième industrie cinématographique et télévisuelle d'Amérique du Nord. L'industrie des médias numériques de la Colombie-Britannique compte plus d'un millier d'entreprises, et Vancouver est une plaque tournante pour les développeurs de jeux vidéo à la fine pointe et les entreprises spécialisées dans les effets spéciaux.

Entreprises chefs de file:

Activision Blizzard, Capcom, Digital Alchemy Entertainment, Digital Domain, Electronic Arts, GameHouse (RealNetworks), Klei Entertainment, Koolhaus Games, Leviathan Studios, Microsoft Game Studios,

Incitatifs:

La Colombie-Britannique offre un crédit d'impôt aux entreprises du domaine des médias numériques interactifs, ainsi qu'un crédit d'impôt aux entreprises du domaine de l'animation numérique ou des effets visuels, qui correspondent dans les deux cas à 17,5 p. 100 des coûts de main-d'œuvre admissibles.

ALBERTA

Principaux atouts:

L'industrie des médias numériques de l'Alberta regroupe plus de 300 entreprises, dont des entreprises spécialisées dans le contenu et les applications de médias sociaux, le divertissement interactif, le contenu et les applications pour appareils mobiles, l'apprentissage électronique, le marketing interactif et les jeux. En outre, l'Alberta est en train de s'imposer comme une force créative dans le domaine de l'animation 3D. Le travail de haute qualité réalisé pour des films comme Mr. Magorium's Wonder Emporium et Ghost Rider continue de raffermir la réputation de la province dans ce secteur.

Entreprises chefs de file:

Big Stack Studios, BioWare (EA), Satellite Animation Studios.

SASKATCHEWAN

Principaux atouts:

La Saskatchewan compte environ 210 entreprises spécialisées dans les médias numériques, qui emploient près de 680 personnes. Elles comprennent notamment des développeurs de jeux vidéo, des créateurs de convergence, des studios d'animation par ordinateur et des fournisseurs de technologie créative.

Entreprises chefs de file:

DIG, Tyrell Media, Alien Trap, Midnight Synergy.



MANITOBA

Principaux atouts:

Le Manitoba compte un nombre croissant de développeurs locaux indépendants travaillant sur des technologies et des jeux créatifs à la fine pointe destinés aux plus récentes plateformes. Elle compte également un groupe dynamique d'entreprises de grande qualité travaillant dans le domaine de l'animation et des effets visuels, ayant participé notamment à des films comme X Men III.

Entreprises chefs de file:

Complex Games, Evodant, Infinite Ammo, Project Whitecard, Thinkbox Software.

Incitatifs:

Le Manitoba offre un crédit d'impôt aux entreprises du domaine des médias numériques interactifs, qui représente un crédit d'impôt remboursable de 40 p. 100 sur les coûts de main-d'œuvre, jusqu'à concurrence de 500 000 \$.

NOUVELLE-ÉCOSSE

Principaux atouts:

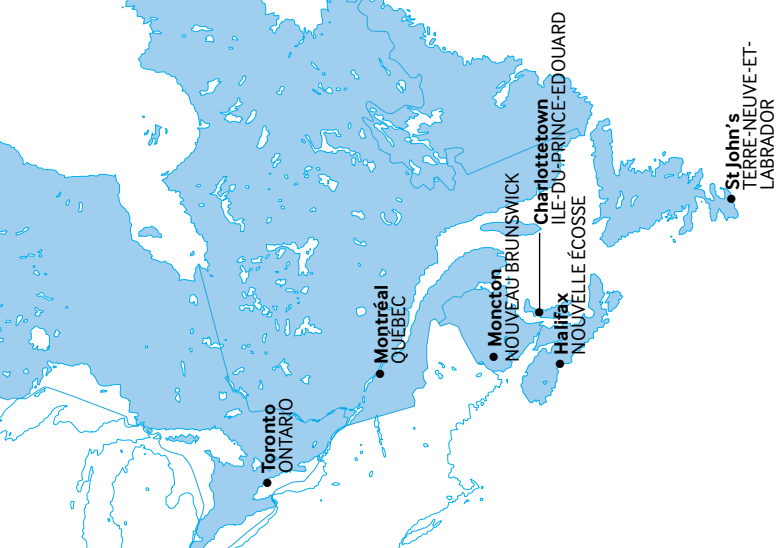
Le secteur des médias numériques en Nouvelle-Écosse connaît une croissance soutenue; la province compte aussi l'une des réserves de talents les plus hautement qualifiés dans le domaine des jeux vidéo et dont la croissance est l'une des plus rapides au Canada. Halifax possède une grappe très instruite et une main-d'œuvre qui s'y connaît en technologie. Le secteur des jeux en Nouvelle-Écosse compte des entreprises de premier plan qui créent dans tous les domaines, qu'il s'agisse de jeux pour console haut de gamme ou de jeux d'adresse en format Flash et 3D.

Entreprises chefs de file:

Fourth Monkey, HB Studios, Huminah Huminah Interactive, Longtail Studios, Twisted Oak.

Incitatifs:

La province offre un crédit d'impôt aux entreprises du domaine des médias numériques, correspondant à 50 p. 100 des coûts de main-d'œuvre admissibles ou 25 p. 100 du total des dépenses.



ONTARIO

Principaux atouts:

L'Ontario possède une importante industrie des médias numériques interactifs, laquelle compte plus d'un millier d'entreprises et quelque 16 000 employés. La province est reconnue à l'échelle internationale pour ses artistes, ses concepteurs, ses animateurs et ses programmeurs de grande qualité. L'Ontario accueille d'importants événements professionnels, notamment le Festival international du film de Toronto, considéré comme le plus important festival du genre après celui de Cannes. Ottawa est le siège du Festival international d'animation d'Ottawa, qui met en vedette le talent canadien dans le domaine de l'animation.

Entreprises chefs de file:

Arc Productions, Big Viking, Breakthrough Entertainment, Capybara, Crush, Digital Extremes, Gameloft, Nelvana, Red Urban, Rockstar Games, Side Effects Software, Tecmo-Koei, Ubisoft, XMG Studio, Zynga.

Incitatifs:

L'Ontario offre un crédit d'impôt aux entreprises du domaine des médias numériques interactifs, qui correspond à 40 p. 100 des coûts de main-d'œuvre admissibles et à un maximum de 100 000 \$ des dépenses associées au marketing et à la distribution; la province accorde également un crédit d'impôt aux entreprises du domaine des effets spéciaux et de l'animation par ordinateur, correspondant à 20 p. 100 du total des coûts de main-d'œuvre.

ÎLE-DU-PRINCE-ÉDOUARD

Principaux atouts:

À l'Île-du-Prince-Édouard, le secteur des médias numériques connaît une croissance soutenue. La province compte différents studios spécialisés dans les jeux qui produisent et mettent à l'essai des jeux pour les ordinateurs personnels, les appareils et diverses plateformes, notamment les suivants : l'iPhone, Android, le Blackberry, l'iPad, l'iBookstore, DS, la Wii et le XBLA.

Entreprises chefs de file:

Electronic Arts, Other Ocean Interactive, Sculpin QA, Smart Melon Games, Taris Studios, Telos International, Yodoki Games.

Incitatifs:

L'Île-du-Prince-Édouard offre un dégrèvement pour la main-d'œuvre en innovation et en développement, qui correspond à 37,5 p. 100 des coûts de main-d'œuvre admissibles. De même, la province a mis en place une stratégie de développement économique ciblée, orientée vers les médias numériques et intitulée Gameplan, qui vise à former une main-d'œuvre hautement qualifiée dans le secteur des jeux vidéo, et ce, grâce à GameForce, un cours de conception de niveau secondaire, et à GameGarage, un programme axé sur des studios de jeux et offert aux nouveaux diplômés.

TERRE-NEUVE-ET-LABRADOR

Principaux atouts:

Terre-Neuve-et-Labrador compte des développeurs de jeux vidéo ainsi que des entreprises dotées d'une expertise dans le domaine des cartes nautiques numériques. La province possède une main-d'œuvre productive et hautement qualifiée dans un large éventail de secteurs.

Entreprises chefs de file:

Applecure Interactive, Best Boy Entertainment, Nautical Data International.

QUÉBEC

Principaux atouts:

L'industrie québécoise des médias numériques interactifs compte plus de 500 entreprises, employant plus de 12 000 personnes. Le Québec est en train de s'imposer comme l'un des endroits les plus attrayants du monde pour les entreprises spécialisées dans les médias numériques interactifs. Montréal se classe au premier rang à l'échelle mondiale pour ce qui est de la création d'emplois par l'investissement étranger direct dans le secteur des jeux vidéo et du contenu numérique, et plusieurs grandes entreprises internationales spécialisées dans les jeux figurent au nombre des investisseurs.

Entreprises chefs de file:

Autodesk, Babel Media, Beenox (Activision), Behaviour Interactive, Bioware (EA), CinéGroupe, Cyanide Studio, Eidos (Square Enix), Electronic Arts, Eyetrionics, Frima, Gameloft, THQ, Toonboom, Ubisoft, Warner Bros. Interactive Entertainment.

Incitatifs:

Le Québec offre un crédit d'impôt aux entreprises du domaine de la production multimédia pouvant représenter jusqu'à 30 p. 100* des coûts de main-d'œuvre admissibles pour les titres commerciaux. La province offre également un crédit d'impôt aux entreprises du domaine de l'animation par ordinateur et des effets spéciaux numériques, correspondant à 10 p. 100 des coûts de main-d'œuvre admissibles pour la production cinématographique et télévisuelle et à 20 p. 100 des coûts de main-d'œuvre admissibles pour les services de production.

*Ainsi qu'un crédit d'impôt additionnel de 7,5 p. 100 pour les coûts de main-d'œuvre encourus lors de la traduction et la création d'une version en langue française de jeux vidéo.

¹³ Base de données fDi Markets, fDi Intelligence, Financial Times Ltd, 2012

¹³ fDi Markets database, fDi Intelligence from the Financial Times Ltd (2012)

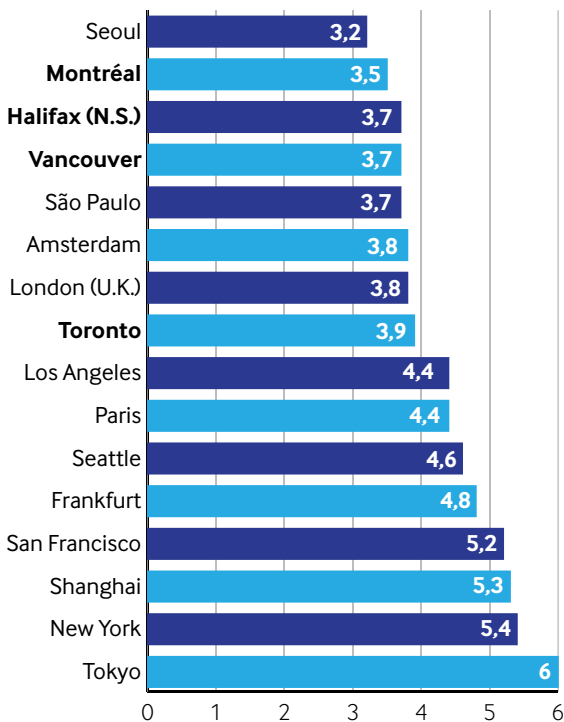
Les avantages du Canada sur le plan des coûts

AVANTAGE: ÉCONOMIES AU CHAPITRE DES COÛTS DE MAIN-D'ŒUVRE

Pour un centre de conception de jeux vidéo typique, les économies au chapitre des coûts de main-d'œuvre peuvent dépasser 2 millions de dollars par année pour l'entreprise qui investit dans une ville canadienne plutôt que dans une ville japonaise ou américaine.

Coûts totaux de main-d'œuvre (en millions de dollars)

Le tableau qui suit présente les coûts totaux de main-d'œuvre pour un centre de conception de jeux vidéo typique comptant 40 travailleurs. Les coûts de main-d'œuvre comprennent les salaires, les cotisations aux régimes de sécurité sociale et les coûts de soins de santé privés aux États-Unis et au Canada.



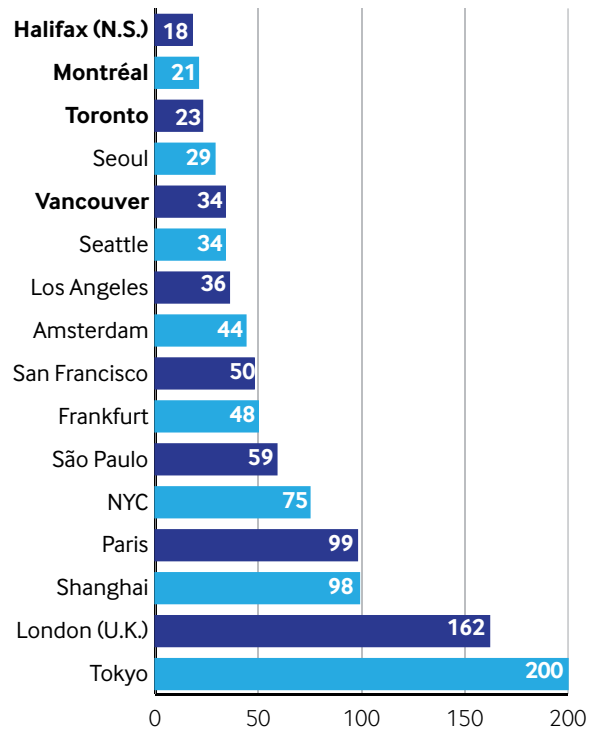
Source: Base de données fDi Benchmark, fDi Intelligence, Financial Times Ltd, 2012.

AVANTAGE: COÛTS CONCURRENTIELS DU LOYER DES BUREAUX

Les villes canadiennes sont très concurrentielles sur le plan du loyer des bureaux. Les coûts y sont la moitié de ceux de villes comparables aux États-Unis et représentent seulement une fraction de ceux de bon nombre de villes européennes, japonaises et de pays émergents.

Coût annuel du loyer par pied carré (en dollars)

Le tableau qui suit indique le coût du pied carré pour des locaux à bureau de première qualité dans chacune des villes.



Source: fDi Intelligence, d'après les données de Cushman et Wakefield, quatrième trimestre de 2011.

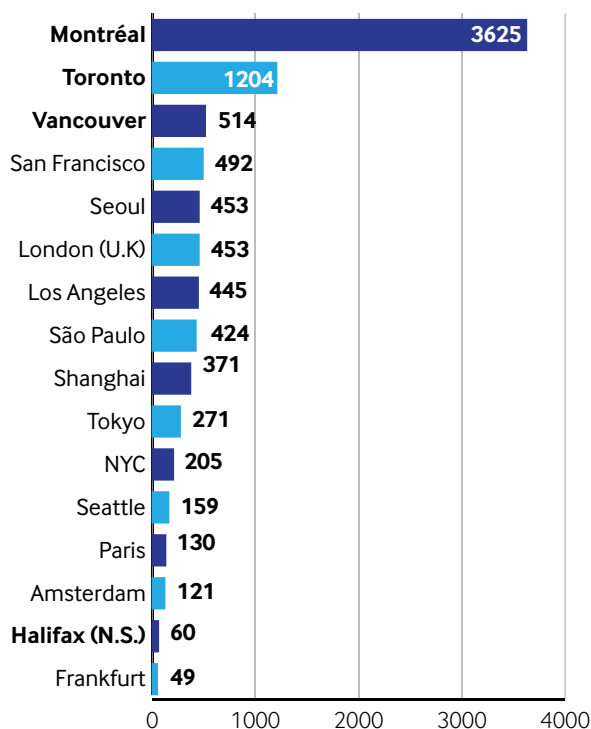
Avantages concurrentiels du Canada

AVANTAGE: FICHE REMARQUABLE EN MATIÈRE D'ATTRACTION DE L'INVESTISSEMENT ÉTRANGER DIRECT DANS LES MÉDIAS NUMÉRIQUES

Plus de 8 000 emplois ont été créés au Canada dans le cadre de projets d'investissement dans des installations nouvelles dans le sous-secteur des jeux vidéo, des applications et du contenu numérique. À cet égard, Montréal est la championne mondiale de la création d'emplois, et Toronto et Vancouver ont créé plus d'emplois découlant de l'IED dans le secteur des jeux vidéo que San Francisco, Londres, Séoul et Tokyo.

Nombre d'emplois créés localement, à la suite d'un IED dans des installations nouvelles, dans le secteur des jeux vidéo, des applications et du contenu numérique

Le tableau suivant indique le nombre estimatif d'emplois créés grâce à un IED dans des installations nouvelles dans chaque ville, de 2003 à 2011.



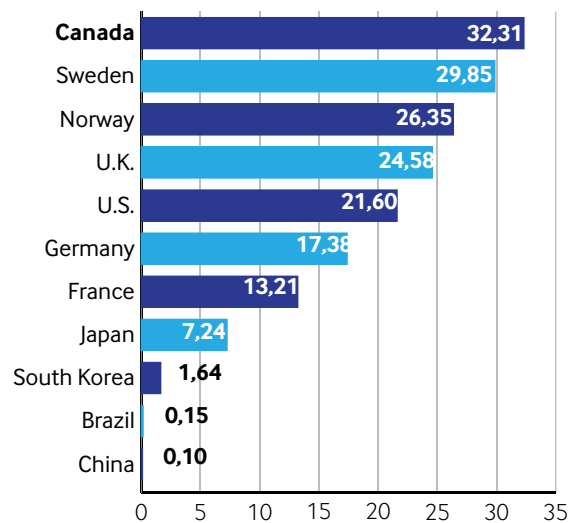
Source: Base de données fDi Markets, fDi Intelligence, Financial Times Ltd, 2012.

AVANTAGE: TAUX DE PÉNÉTRATION DES JEUX VIDÉO LE PLUS ÉLEVÉ

Les dépenses par habitant au Canada au titre des importations de jeux vidéo sont plus élevées que celles aux États-Unis et dans la plupart des pays d'Europe et d'Asie.

Importations de jeux vidéo par habitant (en dollars américains)

Les importations canadiennes de jeux vidéo¹⁴ ont atteint 1,1 billion de dollars américains en 2010. Le tableau qui suit indique les importations nationales de jeux vidéo par habitant. Avec son taux de pénétration du marché le plus élevé des emplacements concurrents, le Canada est un banc d'essai attrayant pour les nouveaux jeux vidéo.



Source: fDi Intelligence, d'après la base de données Comtrade des Nations Unies, 2010.

¹⁴ Code SH 950410 : Jeux vidéo utilisables avec un téléviseur

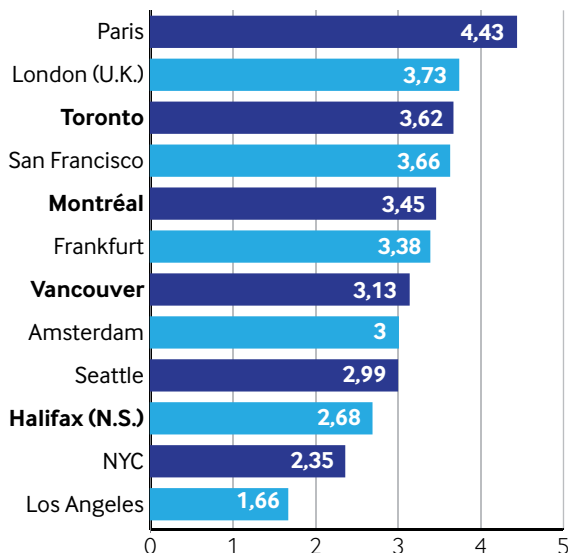
Avantages concurrentiels du Canada

ADANTAGE: TAILLE DE LA MAIN-D'ŒUVRE EMPLOYÉE DANS L'INDUSTRIE

Une forte proportion de la population active des villes canadiennes travaille dans les services de TIC. Toronto compte une proportion plus élevée de travailleurs du secteur des services de TIC que San Francisco. De leur côté, Montréal, Vancouver et Halifax ont une proportion supérieure à celle de New York et de Los Angeles.

Proportion de l'emploi dans les services de TIC (en pourcentage)

Le tableau qui suit indique la proportion de la main-d'œuvre employée dans le secteur des TIC.



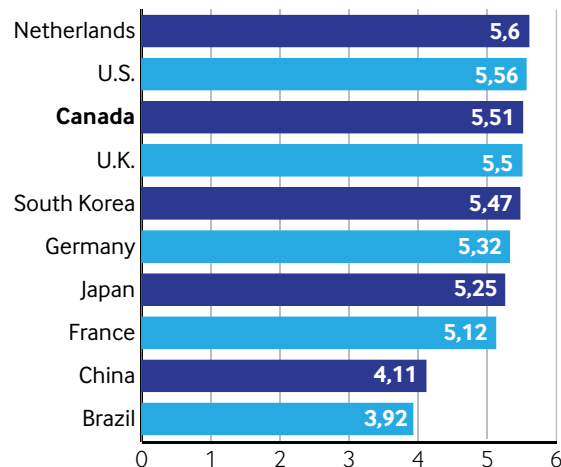
Sources : Eurostat NUTS 2 (2007-2008); Statistique Canada, population par région métropolitaine de recensement (2006) et Bureau of Labor Statistics MSA des États-Unis (2009) NACE 72, 64.2/SCIAN 517, 518, 5415.

AVANTAGE: ÉTAT DE PRÉPARATION DES RÉSEAUX

Le Canada est bien placé pour exploiter les possibilités offertes par les médias numériques et se classe au neuvième rang mondial pour ce qui est de l'état de préparation des réseaux, devançant de grands pays d'Asie et d'Europe.

Indice de préparation des réseaux (classement sur une échelle de 1 à 7)

Le tableau qui suit présente les emplacements concurrents et l'état général de préparation de leurs réseaux, défini comme une mesure de leur propension à exploiter les possibilités offertes par les technologies de l'information et des communications. (1= le pire; 7= le meilleur)



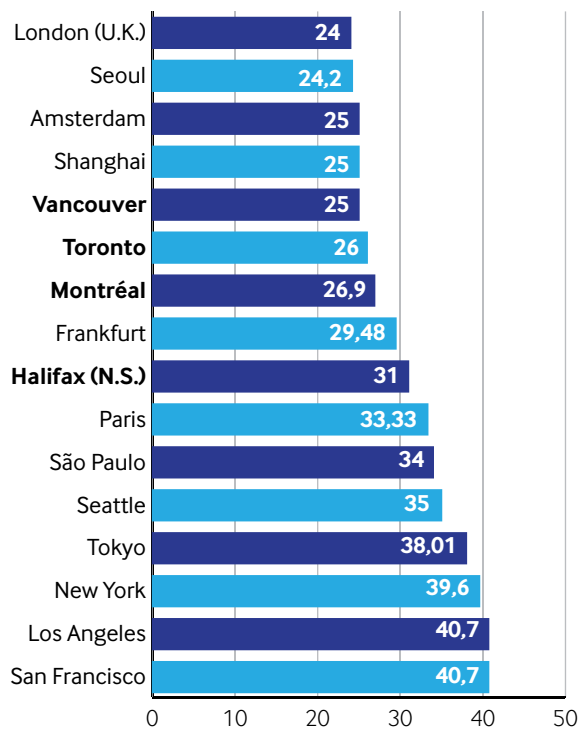
Source: Forum économique mondial, Rapport mondial 2012 sur les TI.

AVANTAGE: TAUX D'IMPOSITION AVANTAGEUX SUR LE REVENU DES SOCIÉTÉS

Le Canada offre l'un des taux d'imposition des sociétés les plus attractifs parmi les pays comparables. Les entreprises qui s'établissent dans des villes canadiennes peuvent s'attendre à payer des taxes et des impôts moins élevés que dans des villes américaines, japonaises, brésiliennes et françaises.

Taux d'imposition des sociétés (en pourcentage)

Le tableau qui suit présente le taux d'imposition des sociétés, exprimé en pourcentage du bénéfice brut des entreprises.



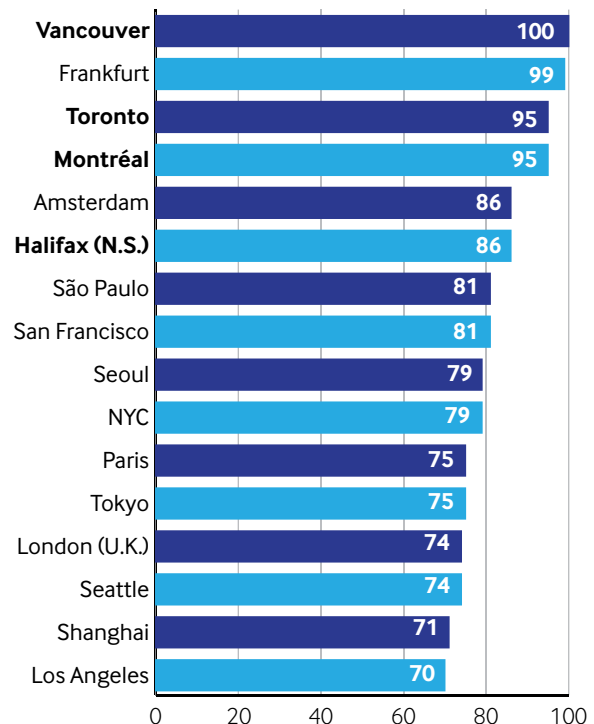
Source: KPMG (Pays et provinces canadiennes, 2012); The Tax Foundation (États-Unis, 2011).

AVANTAGE: UNE QUALITÉ DE VIE EXCEPTIONNELLE À UN COÛT ABORDABLE

Les villes canadiennes offrent la plus grande qualité de vie du monde. En 2011, l'Economist Intelligence Unit a désigné Vancouver comme étant la ville où il est le plus agréable de vivre, et celle-ci figure aussi en tête du classement de fDi Intelligence. De plus, les villes canadiennes arrivent aux premiers rangs des classements qui prennent en considération à la fois la qualité de vie et le coût de la vie.

Attrait des villes

Le tableau qui suit présente l'attrait global des villes sur la base de leur qualité de vie et du coût de la vie; une valeur pondérée de 50 p. 100 est attribuée à chacun de ces facteurs.



Source: fDi Intelligence, Financial Times, 2011; Vancouver=100.

Investir au Canada pour atteindre l'excellence à l'échelle mondiale

Un climat d'affaires accueillant

Le Canada est le meilleur endroit du monde où faire des affaires.

Source: Magazine Forbes, octobre 2011.

Une économie en croissance

De 2008 à 2011, le Canada a affiché la plus forte croissance du produit intérieur brut (PIB) de tous les pays du G 7.

Source: Consensus Economics, avril 2012.

Une main-d'œuvre très instruite

Le Canada compte la proportion la plus élevée de diplômés postsecondaires de tous les membres de l'Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE).

Source: Regards sur l'éducation 2011, OCDE.

Stabilité financière

Au cours des quatre dernières années, le système bancaire canadien n'a cessé d'être désigné comme le plus solide du monde.

Source: Rapport sur la compétitivité mondiale 2009-2012, Forum économique mondial.

Un faible taux d'imposition

En vertu des lois fédérales et provinciales canadiennes, les sociétés sont visées par un taux d'imposition combiné de 26 p. 100, l'un des plus faibles du G 7. Le taux en vigueur aux États-Unis est plus élevé de 13 p. 100.

Sources: Finances Canada et base de données fiscales 2012 de l'OCDE.

Recherche scientifique et développement expérimental

Le Canada offre l'un des plus généreux programmes d'encouragements fiscaux à la R-D parmi les pays industrialisés. Les crédits d'impôt fédéraux et provinciaux combinés permettent actuellement aux investisseurs étrangers d'économiser, en moyenne, jusqu'à 30 cents pour chaque dollar investi en R-D au Canada. Parmi les pays du G 7, le Canada est celui où les coûts des secteurs axés sur la R-D sont les moins élevés (jusqu'à 10,7 p. 100 de moins qu'aux États-Unis).

Source: Finances Canada et Choix concurrentiels 2012 de KPMG.

Accord de libre-échange nord-américain

L'Accord de libre-échange nord-américain donne aux investisseurs un accès à un bassin de près de 457 millions de consommateurs et à un marché dont le PIB continental combiné avoisine 17,2 billions de dollars américains.

Le Canada poursuit ses efforts pour conclure de nouveaux accords de libre-échange avec des puissances économiques et émergentes afin d'accroître encore ses échanges commerciaux.

Source: Banque mondiale, base de données des indicateurs du développement dans le monde, 2012.

Un endroit exceptionnel où investir, travailler et vivre

L'un des pays les plus multiculturels du monde, le Canada compte des universités de calibre mondial, un système de soins de santé universel, des villes propres et accueillantes et des paysages spectaculaires.

Source: Statistique Canada; Programme des Nations Unies pour le développement, Rapport sur le développement humain 2011; indice « Vivre mieux », OCDE, 2011.



Investir au Canada

Affaires étrangères et Commerce international Canada
111, promenade Sussex
Ottawa (Ontario) K1N 1J1
CANADA

vp.investincanada.com

Numéro de catalogue :
FR5-38/8-2012F-PDF,
ISBN 978-1-100-99395-9



Suivez-nous sur Twitter!
[@investir_canada](https://twitter.com/investir_canada)
Follow us on Twitter!
[@invest_canada](https://twitter.com/invest_canada)