

175 Bloor Street East
South Tower, Suite 501,
Toronto, Ontario M4W 3R8
Telephone (416) 314-6858
Fax (416) 314-6876

175, rue Bloor Est
Édifice sud, bureau 501,
Toronto, Ontario M4W 3R8
Téléphone 416 314-6858
Télécopieur 416 314-6876



Le 19 août 2008

Madame, Monsieur,

Nous avons le plaisir d'annoncer la publication d'une étude de référence sur l'industrie ontarienne du jeu numérique, intitulée « **Ontario 2012 : Stimuler la croissance de l'industrie ontarienne des jeux numériques** ». L'étude a été menée par SECOR Consulting Ltée, grâce au financement de la Société de développement de l'industrie des médias de l'Ontario, du ministère du Développement économique et du Commerce, du ministère de la Recherche et de l'Innovation et d'Interactive Ontario. Elle est accessible sur notre site Web, à l'adresse www.omdc.on.ca.

Selon les conclusions de l'étude, l'Ontario a la possibilité, au cours des cinq prochaines années, de renforcer de manière importante sa présence au sein de l'industrie en pleine croissance du jeu numérique, pour en devenir un acteur à l'échelle mondiale.

L'industrie du jeu numérique ontarienne se compose actuellement de concepteurs de moyenne envergure de jeux pour consoles, ainsi que d'une grande variété de petits concepteurs de jeux PC, en ligne ou pour téléphones mobiles. En 2006, ces sociétés ont employé environ 850 professionnels du jeu numérique et généré des recettes estimées à 70 millions de dollars.

Le Programme d'innovation de l'Ontario, annoncé en avril par le ministre Wilkinson, a identifié l'industrie du jeu numérique comme étant l'un des secteurs à privilégier pour favoriser la croissance future de l'économie de la province. Conséquemment, le Fonds pour les emplois dans les secteurs émergents de l'Ontario encourage le secteur des produits multimédias numériques à proposer de nouvelles initiatives qui prendront appui sur le niveau d'excellence et les atouts dont nous disposons déjà pour ouvrir des portes sur le marché mondial et créer d'autres emplois.

Dans son ensemble, l'industrie du jeu a généré 32 milliards de dollars de recettes en 2006, et, d'après les prévisions, va poursuivre sa croissance à un rythme de 10 pour cent par année pendant les cinq prochaines années, soit un taux de croissance qui, toujours d'après les estimations, devrait dépasser celui de nombre de secteurs de l'industrie des médias traditionnels.

Les 17 recommandations formulées par l'étude en appellent à une collaboration étroite entre le gouvernement, l'industrie et le milieu universitaire afin d'élargir l'empreinte mondiale de l'Ontario sur l'industrie, et de continuer à en promouvoir les acteurs innovants sur la base des succès initiaux, comme celui obtenu par la société torontoise

Capybara Games, qui a remporté les prix du Best Game Mobile (meilleur jeu pour téléphone mobile) et de la Audio Achievement (meilleure réalisation sonore) avec son jeu de réflexion *Critter Crunch*, lors de l'édition inaugurale des Independent Games Festival Mobile Awards qui s'est tenue à la Game Developers Conference 2008.

De nombreux concepteurs de jeux ontariens ont déjà bénéficié de programmes tels que le Fonds de la SODIMO pour les produits multimédias interactifs numériques, que le gouvernement a renforcé et élargi en lui allouant la somme de 7 millions de dollars sur les quatre prochaines années, afin d'augmenter la part de marché des produits à contenu numérique produits en Ontario. En outre, le gouvernement soutient le secteur au moyen du Fonds de partenariats de la SODIMO pour le secteur du divertissement et de la création et de l'Initiative d'aide à la production de contenu pour écran qui vient d'être annoncée.

Le gouvernement a également renforcé le crédit d'impôt de l'Ontario pour les produits multimédias interactifs numériques, qui est passé de 20 à 25 pour cent en ce qui concerne les grosses sociétés et celles qui produisent du contenu numérique sur la base d'une rémunération à l'acte. Les petites entreprises qui créent du contenu original continueront à bénéficier d'un crédit d'impôt équivalant à 30 pour cent des dépenses admissibles. De plus, le gouvernement a étendu la période d'admissibilité des dépenses de main-d'œuvre admissibles, qui est passée de deux à trois ans.

Bien que les recommandations formulées par l'étude nécessitent un examen plus approfondi, elles n'en offrent pas moins un solide point de départ permettant au gouvernement, aux établissements universitaires et à l'industrie de poursuivre leur collaboration en vue de faire de l'Ontario un centre majeur de production de jeux numériques.

Veuillez agréer, Madame, Monsieur, l'expression de mes sentiments les meilleurs.



Karen Thorne-Stone
Présidente-directrice générale