

Mythes et réalités de l'industrie du jeu au Canada

Introduction :

Distingués invités, distingués collègues et chers partenaires d'affaires, merci d'être ici aujourd'hui.

On connaît le printemps comme étant la saison des amours. Il semblerait que le printemps soit aussi le temps des allocutions corporatives. En effet, peut-être certains d'entre vous étiez avec nous à la Chambre de commerce du Montréal métropolitain il y a quelque temps alors que je faisais mon premier de deux discours du printemps.

Deux allocutions, en deux semaines, ce n'est pas rien. Ça doit vouloir dire que je ne suis pas mûr pour me lancer en politique! Surtout que, porter la cravate deux fois en moins de 15 jours... C'est vraiment un événement pour moi!

Pour ceux d'entre vous qui ont eu la gentillesse de venir m'écouter à la Chambre, j'espère que vous ne m'en voudrez pas de réutiliser certains des grands thèmes, cohérence oblige.

Allons-y tout de suite!!!

Certains d'entre vous le savent peut-être déjà, le Canada est aujourd'hui le troisième producteur de jeu vidéo au monde avec ses 14 000 emplois dans le secteur.

Saviez-vous que le jeu vidéo est un marché qui totalise 2 milliards de ventes au Canada seulement, et que les retombées indirectes de notre industrie sont de l'ordre de 1,7 milliard de dollars?

Impressionnant n'est-ce pas?

Et pourtant, est-ce que ça vous choquerait si je vous disais que concrètement, il n'y a pas de réelle industrie « Canadienne » du jeu vidéo?

Sacrilège diront certains! Comment puis-je avancer une telle énormité? Le fait est qu'au cours des 15 dernières années, c'est avant tout grâce à la vision et à l'engagement des provinces que notre industrie s'est développée. Jusqu'à aujourd'hui, c'est bien timidement que les gouvernements fédéraux se sont impliqués dans la stimulation de ce secteur.

Le Québec et la Colombie-Britannique ont depuis longtemps été les principaux porte-étendards du jeu vidéo canadien, mais depuis peu, l'Ontario met les bouchées doubles pour se positionner alors que des provinces comme le Manitoba, la Nouvelle-Écosse et l'Île du Prince Édouard démontrent aussi leur intérêt à investir dans ce segment de notre économie.

Mais au niveau canadien, peu de gestes concrets jusqu'à maintenant alors que, nous le verrons plus tard, certains des enjeux de notre secteur sont clairement du ressort du fédéral.

Mon propos aujourd'hui sera orienté vers une gestion durable de la main-d'œuvre au sein d'une industrie qui se cherche une identité nationale et qui pourrait grandement profiter d'un support et d'une vision forte provenant des paliers de décideurs gouvernementaux.

En pleine campagne électorale fédérale, on ne pourrait avoir de meilleur timing pour aborder un tel sujet.

Amorçons le tout avec une petite mise en bouche.

VIDÉO

Beaucoup de chemin parcouru, n'est-ce pas, depuis 1997? Notre industrie, autant ses impacts que ses problématiques, est encore bien mal connue par une grande portion de la population d'affaires malgré

son dynamisme, malgré les nombreuses annonces d'investissements effectuées au cours des dernières années.

Ce qu'on connaît bien par contre ce sont les aspects quantitatifs de notre industrie. J'en ai parlé plus tôt. Mais ces aspects, bien qu'impressionnants, ont tendance à en occulter les aspects qualitatifs.

Sans qualitatif, il n'y a pas de quantitatif. Et je crois que ça se démontre particulièrement dans notre industrie.

Pour moi, l'une des principales réussites de notre secteur c'est avant tout d'avoir contribué à marier deux mondes qui par définition pouvaient paraître opposés, voire incompatibles : les mondes de la Technologie et de la Créativité.

Physiologiquement, la technologie et la créativité font appel à deux régions bien distinctes du cerveau humain. Auparavant, on était artiste ou technicien. Même lors de notre accompagnement au choix de carrière, on se faisait diriger, en fonction de nos intérêts et de nos aptitudes vers des branches différentes selon que nous étions du type technique ou du type créatif.

Aujourd'hui rien de plus faux.

Le Cirque du Soleil : On cite souvent le Cirque du Soleil en exemple, j'en conviens. Mais dites-moi, si tous les artistes, acrobates et clowns qui pour chaque numéro défient les lois de la physique ne pouvaient compter sur le savoir-faire et l'innovation technologique mis à leur disposition, est-ce que le Cirque marquerait autant les esprits des amateurs du monde entier?

Si les Robert Lepage, GSM, CAE et j'en passe, n'avaient pu combiner les connaissances du génie, qu'il soit physique, mécanique ou informatique à une approche créative, seraient-ils reconnus aujourd'hui comme des leaders internationaux?

Vous devinerez que j'ai mon opinion sur le sujet.

Aujourd'hui, chez Ubisoft, cette union des forces créatives et technologiques a donné naissance à ce que nous appelons la techno-créativité. Cette notion est en fait implicitement imbriquée au cœur de nos activités de production, indissociable de nos succès.

Parce que chez Ubisoft, nous sommes dans la création et la production d'expériences uniques de divertissement interactif rendues possibles grâce à des technologies robustes, flexibles et évolutives. Et parce que notre focus est clairement axé sur le qualitatif, nous développons une main-d'œuvre techno-créative, et ce, à TOUS les niveaux de l'entreprise.

Dans cet environnement qui vise la production de succès, nos ingénieurs sont techno-créatifs. Nos artistes sont techno-créatifs. Nos comptables sont techno-créatifs.

À mes yeux, cette notion de techno-créativité s'est élevée au cours des ans au statut de véritable richesse naturelle québécoise, et canadienne. Le terme est gros, mais assumé. La main-d'œuvre techno-créative est ce qu'on pourrait appeler en anglais un *difference-maker*.

Un *difference-maker*, oui pour l'industrie du jeu vidéo, mais aussi plus globalement pour l'économie du pays en entier.

Aujourd'hui, qui dit ressource naturelle dit gestion durable. Et dans notre cas, cette ressource naturelle est composée à 100 % de matière grise! C'est sur l'importance de la gestion de la main-d'œuvre techno-créative que je souhaite insister.

Parce qu'il en va de l'avenir de notre industrie et de celui de plusieurs industries canadiennes, j'en suis convaincu.

En fait, la pire erreur que nous pourrions faire serait de prendre cette richesse pour acquise sur le long terme, en minimisant les impacts d'une demande qui dépasse déjà largement l'offre disponible.

En clair, à vous, décideurs gouvernementaux et municipaux, à vous recteurs et directeurs de programmes universitaires, à vous dirigeants d'entreprises connexes à la nôtre, pensons à la santé sur le long terme de la techno-

créativité, et sachez que plusieurs décisions que vous avez à prendre dans votre quotidien ont un impact sur nos talents.

Alors, comment pouvons-nous consolider cette techno-créativité et surtout comment nous doter d'une vision Pan-Canadienne?

Je lance quelques pistes :

- Une augmentation collective de nos efforts de formation;
- Un accès facilité aux talents internationaux;
- La recherche d'investissements étrangers complémentaires;

Bref, tout ça, au cœur d'une plus grande implication du fédéral pour la mise sur pied d'un plan stratégique afin d'encourager la prospérité, la compétitivité et l'innovation.

C'est du succès à long terme de notre industrie dont il est question ici. Et le futur, pour l'envisager avec enthousiasme et confiance, il faut le construire sur des bases solides.

On dit souvent qu'il n'y a rien de mieux que d'apprendre des erreurs des autres pour ne pas les répéter – je vous propose d'examiner un peu ce qui se passe depuis quelques mois dans notre industrie et puis plus spécifiquement de jeter un coup d'œil à l'industrie du jeu vidéo de Vancouver qui était considérée, jusqu'à tout récemment comme LE HUB canadien par excellence du jeu vidéo.

Depuis 2008 notre industrie connaît une période de décroissance marquée. Les explications sont nombreuses et il serait fastidieux de se lancer dans une analyse approfondie de la situation, mais il faut être conscient de ce qui se vit ailleurs.

Concrètement, le volume global de vente de jeux est en baisse d'environ 10%.

Paradoxalement, le volume de vente des 10 meilleurs vendeurs de l'industrie en 2010, lui, est en hausse. Et ces 10 meilleurs jeux sont tous considérés comme des jeux de qualité. Le marché en est donc un qui carbure, entre autres innovations, à la qualité.

Toutefois, lorsque le qualitatif n'est pas au rendez-vous, les effets sont catastrophiques. Imaginez les conséquences lorsqu'un seul jeu nécessite quatre ans de développement et se rentabilise en grande partie dans ses quatre premières semaines de mise en marché!

Vancouver a vu son leadership canadien fondre depuis trois ans. Des vagues consécutives de mises à pied, des fermetures de studios, c'est la réalité d'aujourd'hui à Vancouver. Plus de 2000 emplois ont été sacrifiés en Colombie-Britannique depuis trois ans, résultats directs d'une industrie qui a misé sur le quantitatif au lieu du qualitatif.

Clairement, en multipliant aveuglément l'ouverture de studios compétitifs, en stimulant une croissance trop rapide et mal soutenue, l'industrie du jeu de Vancouver n'a pas su assurer le développement d'une main-d'œuvre techno-créative de qualité et ce faisant, l'impact s'est directement fait sentir sur la qualité des jeux produits dans l'Ouest canadien.

Le corolaire que je veux illustrer ici, c'est que sans une force de production de qualité, il est impossible de créer des jeux de qualité. Ce constat est vrai aujourd'hui, mais le sera encore plus demain.

Le lien avec Montréal ou les autres pôles de production canadiens me demandez-vous?

Et bien, nous ne pouvons ignorer les turbulences du marché. Si nous avons toutes les raisons d'être fiers de ce qui a été accompli ici, et de ce que nous essayons de construire à Toronto, nous ne pouvons mesurer le succès de notre industrie que par le nombre d'emplois à être créés dans les prochaines années.

Raisonné ainsi se résumerait à penser quantitatif alors que le message des consommateurs et de l'industrie en est un qualitatif.

Ce qui définira le succès de l'industrie canadienne du jeu vidéo, c'est la qualité des produits qui seront développés ici, et ce, peu importe l'évolution des plateformes sur lesquelles nous travaillons.

J'ai évoqué il y a quelques instants des pistes d'actions pour une gestion durable de la main-d'œuvre, approfondissons-les maintenant :

La première piste, l'éducation :

Sur ce volet, beaucoup de travail a été fait au cours des dernières années. Beaucoup de programmes ont vu le jour ou ont évolué depuis cinq ans. Je profite de l'occasion pour saluer ici le travail des collèges et des universités à travers tout le Canada qui contribuent de façon remarquable à la santé relative de notre industrie aujourd'hui.

Mais je veux vous emmener encore plus loin. Après les succès de la formation initiale, je vous suggère que nous passions en mode formation continue et même plus, en mode recherche. Nos collaborations, d'hier et d'aujourd'hui avec nos partenaires scolaires, doivent se développer vers des axes nouveaux. Cela fait selon moi partie intégrante de la consolidation de notre industrie au Canada.

Nous avons annoncé il y a deux semaines la création d'une Chaire de Recherche en Intelligence Artificielle conjointement avec l'Université de Montréal.

La Chaire permettra à des chercheurs et à des étudiants d'utiliser nos équipes de production comme de véritables laboratoires de recherche, et les avancements réalisés en partenariat avec nos équipes nous permettront de continuer à nous démarquer sur le plan de la création de contenu créatif et technologique unique.

C'est non seulement un million de dollars sur cinq ans que nous investirons, mais aussi, et peut-être même surtout, des milliers d'heures en recherche, en partage et en collaboration avec les chercheurs et étudiants de l'Université de Montréal.

Quand j'imagine l'avenir du jeu vidéo au Canada, c'est à la multiplication de ce type de projets que je pense – repoussons ensemble les limites de nos connaissances techniques et de notre créativité.

Maintenant, le second axe sur lequel je veux insister et qui à mon sens sera déterminant pour le futur de notre industrie est l'attraction et l'accueil de talents étrangers.

Et c'est un axe sur lequel nos décideurs fédéraux **peuvent** et **doivent** jouer un rôle!

Aujourd'hui, il est clair que la demande en main-d'œuvre spécialisée est de loin supérieure à l'offre du marché. Il y a un manque de main-d'œuvre spécialisée au Canada en ce moment et tous les studios s'arrachent les vétérans de l'industrie.

Oui, il y a des programmes de formation en place à Vancouver, Toronto et Montréal, et les jeunes diplômés qui sortent des écoles sont bien formés, mais ils n'ont aucune expérience.

Et pour les intégrer aux équipes, pour créer des jeux de qualité, il est impératif de pouvoir compter sur l'expérience d'une main-d'œuvre qui a quelques jeux derrière la cravate. En diluant le talent, on impacte la qualité et on ne facilite pas le développement de nos jeunes.

Et c'est en ce sens que j'interpelle les différents paliers gouvernementaux afin de les amener à travailler de pair avec nous non seulement pour faciliter le processus d'immigration des talents internationaux, mais également pour mieux promouvoir notre industrie à l'international avec l'objectif d'attirer ici des développeurs d'expérience!

Finalement, le troisième et dernier axe que je veux aborder aujourd'hui : Je vous parlais de richesse naturelle plus tôt en référence à notre techno-créativité canadienne.

Pour continuer dans la même imagerie, notre industrie constitue une forme d'écosystème. Un écosystème fragilisé par le contexte économique extérieur et les mouvements de notre industrie, mais aussi fragilisé par une croissance quelque peu dopée.

Les impacts de ces déséquilibres, réels et potentiels, je les ai abordés. Aujourd'hui, nous devons laisser notre écosystème se stabiliser et s'enrichir en misant sur une croissance organique et en élargissant nos recherches d'investissement vers des entreprises offrant des services et des produits complémentaires à celles déjà implantées.

Préserver notre écosystème, c'est notre responsabilité collective, autant du ressort du privé que de tous les différents paliers gouvernementaux.

On a national level, the video game industry is an important part of Canada's digital economy. Along with the Entertainment Software Association of Canada, Ubisoft supports the development of a comprehensive digital strategy for our economy that positions content and quality at its core.

This strategy needs to address the issues that I just raised but really, I am insisting on the needs to develop and retain cutting edge talent and also, to attract and retain foreign workers and remove barriers to labour mobility.

The lesson is as much about timing as it is about offering strategic support!

I strongly believe that a national digital strategy should be included in the election program of the different parties currently running in the federal election.

J'ai confiance en notre industrie, en son potentiel et en sa capacité à surmonter les obstacles. J'ai confiance parce que notre force technocréative a de profondes racines au Canada. L'histoire du pays l'a maintes fois prouvé et notre responsabilité est d'en prendre acte, de la préserver et de la développer.

Vous pouvez compter sur nous, Ubisoft, pour continuer à être le moteur de l'industrie du jeu vidéo, et ce, à Montréal, à Québec, à Toronto et à Vancouver.

Notre engagement demeure le même depuis près de 15 ans, et c'est le regard tourné vers les 10 prochaines années que je vous dis, à très bientôt.