



CHAMBRE DES COMMUNES  
HOUSE OF COMMONS  
CANADA

# Comité permanent de l'industrie, des sciences et de la technologie

---

INDU • NUMÉRO 014 • 2<sup>e</sup> SESSION • 41<sup>e</sup> LÉGISLATURE

---

TÉMOIGNAGES

**Le mercredi 5 mars 2014**

—  
**Président**

**M. David Sweet**



## Comité permanent de l'industrie, des sciences et de la technologie

Le mercredi 5 mars 2014

• (1530)

[Traduction]

**Le président (M. David Sweet (Ancaster—Dundas—Flam-  
borough—Westdale, PCC)):** Bonjour, mesdames et messieurs.

Bonjour à tous.

Bienvenue à la 14<sup>e</sup> séance du Comité de l'industrie, des sciences et de la technologie, au cours de laquelle nous poursuivons notre étude du logiciel de divertissement au Canada. Nous entendrons aujourd'hui l'Association canadienne du logiciel de divertissement, représentée par Jayson Hilchie, président et chef de la direction, et Julien Lavoie, vice-président, Affaires publiques.

M. Hilchie fera son exposé, après quoi les deux témoins pourront répondre aux questions.

Chers collègues, nous devons respecter scrupuleusement l'horaire. Comme la sonnerie d'appel retentira à 17 h 15, nous avons légèrement modifié l'horaire, et je dois faire quelques calculs.

Nous laisserons M. Hilchie faire son exposé, puis je vous dirai combien de temps vous avez pour poser des questions.

Vous pouvez commencer, monsieur Hilchie.

**M. Jayson Hilchie (président et chef de la direction, Association canadienne du logiciel de divertissement):** Merci.

Bonjour et merci beaucoup de me donner l'occasion de témoigner.

Je m'appelle Jayson Hilchie, président de l'Association canadienne du logiciel de divertissement, ou ALD. L'ALD représente un certain nombre d'entreprises conceptrices de jeux vidéo qui sont des chefs de file de l'industrie canadienne, comme des diffuseurs et des fabricants de consoles multinationaux, des distributeurs locaux ou des studios indépendants. Je suis accompagné aujourd'hui de Julien Lavoie, notre vice-président, Affaires publiques.

Dans mon exposé, j'aimerais brosser un tableau de l'industrie au Canada, mais nous nous ferons un plaisir d'entrer dans les détails avec vous et de répondre à vos questions par après.

J'aimerais tout d'abord remercier le comité de prendre le temps d'étudier et de mieux comprendre l'industrie canadienne du jeu vidéo. C'est un secteur fascinant et dynamique situé à l'avant-garde de l'économie numérique en pleine croissance du Canada. Cette industrie à elle seule contribue directement 2,3 milliards de dollars au PIB canadien. Il s'agit de l'industrie de divertissement qui croît le plus rapidement à l'échelle mondiale. Le marché international est évalué à 77 milliards de dollars américains en 2014; c'est supérieur aux revenus enregistrés par les salles de cinéma dans le monde. On prévoit que d'ici 2018, cette industrie pourrait valoir jusqu'à 100 milliards de dollars en raison de l'expansion du marché et des nouvelles technologies, comme Xbox One, PlayStation 4 et Nintendo Wii. Vous avez entendu précédemment des témoins vous donner des statistiques tirées des dernières recherches, qui révèlent que

l'ensemble de l'industrie canadienne emploie quelque 16, 500 personnes dans près de 350 entreprises au pays.

L'industrie du jeu vidéo du Canada est la troisième en importance au monde au chapitre du nombre d'employés ou occupe la première position en ce qui concerne le nombre par habitant, dépendamment de la manière dont on examine les choses. Le Canada a connu un immense succès par le passé avec des jeux vidéo très populaires à gros budget, et nous sommes connus partout dans le monde pour des franchises comme NHL, FIFA, Mass Effect, Assassin's Creed, Splinter Cell, et Batman: Arkham Origins, pour n'en nommer que quelques-unes. Nous devons également notre renommée à des titres indépendants à succès et à des jeux applaudis par la critique auxquels on joue partout dans le monde. Le secteur a connu une croissance fulgurante ces dernières années. De 2011 à 2013, le nombre d'emplois y a augmenté de 5 %, soit plus du double du taux de croissance de la main-d'oeuvre au Canada pendant la même période. Les emplois offerts dans cette industrie sont vraiment les postes de l'avenir: ils sont bien rémunérés, axés sur les connaissances et l'innovation, et à la fine pointe de la créativité et de l'art. Il s'agit notamment d'emplois de programmeurs informatiques, d'ingénieurs en logiciels, d'artistes et de concepteurs 3-D, de professionnels de l'analyse de jeux, et d'experts en monétisation.

Notre industrie comprend une fusion sans pareille de professions artistiques et technologiques, dont la collaboration permet de créer des produits vraiment novateurs. Cette collaboration favorise également la création et le développement de nombreux ensembles de compétences multifonctionnelles, comme l'art et le design, l'animation, les effets visuels, la création de jeux, la conception sonore, la capture du mouvement ou de la performance, le développement narratif, ainsi que les affaires et le marketing, lesquels constituent les types de compétences transférables qui peuvent être utilisées pour faire croître divers sous-secteurs de l'économie du savoir du Canada.

En fait, le talent, les compétences et l'expérience relatifs aux technologies émergentes constituent le coeur de notre industrie. Sans les hommes et les femmes qui travaillent d'arrache-pied et qui investissent leur coeur et leur âme dans les scénarios de jeux et dans les divertissements novateurs et interactifs, il n'y aurait pas d'industrie au Canada. C'est notre savoir-faire réputé et notre solide feuille de route qui favorisent la conception de jeux au pays. La main-d'oeuvre est aussi jeune et dynamique. En fait, l'âge moyen d'un employé de l'industrie du jeu vidéo est de 31 ans, ce qui représente une donnée démographique clé pour la croissance de l'économie canadienne. Avec un salaire moyen d'un peu plus de 72 000 \$ par année, les professionnels du jeu vidéo du Canada gagnent un revenu bien supérieur à la moyenne nationale et aident le pays à progresser sur le plan économique.

L'industrie du jeu vidéo évolue constamment. Le marché de la console traditionnelle a été le théâtre de quelques fusions en raison de l'augmentation des coûts de production, mais aussi de l'adoption des appareils mobiles. Cette consolidation est aussi attribuable au fait que la génération précédente de consoles est sur le marché depuis près de huit ans. Cependant, avec le lancement des puissantes consoles de prochaine génération, comme Xbox One et PlayStation 4, qui redéfinissent en quelque sorte la vie de salon, nous nous attendons à ce que le jeu sur console reprenne du poil de la bête.

Le nombre d'entreprises concevant des jeux pour les appareils portatifs a augmenté principalement en raison des nouvelles occasions alléchantes qu'offrent les appareils mobiles et du défi que présente la conception de jeux risqués à gros budget, dont la production coûte des centaines de milliers de dollars et prend des années de plus que celle des types de jeux plus simples ou mobiles. Notre dernière étude économique indique que le jeu pour appareil mobile moyen est conçu en cinq mois par une équipe de sept professionnels pour environ 300 000 \$. En comparaison, le jeu pour console moyen, dont la conception coûte quelque 9 millions de dollars, exige la participation de 65 professionnels et prend un an et demi à réaliser. Certains des titres les plus populaires sur le marché dépassent de loin cette moyenne si on tient compte des coûts de développement et des budgets de marketing.

● (1535)

L'innovation constitue une composante clé de notre industrie. Nous effectuons des investissements substantiels en recherche-développement afin de faire progresser constamment les assises technologiques de nos jeux. Nos consommateurs exigent des expériences de jeu améliorées, plus rapides et plus époustouflantes, et notre industrie réagit en investissant de manière concertée dans la technologie. En outre, les jeux évoluent de plus en plus en temps réel; il s'y ajoute du nouveau contenu après leur lancement et ils sont mis à jour pour satisfaire la demande du consommateur. L'étude que nous avons réalisée sur l'industrie du jeu vidéo en 2013 a permis de constater que les entreprises investissent en moyenne 21 % de leurs coûts de production en recherche-développement et que 48 % de leurs dépenses concernent la création et le développement de nouvelle propriété intellectuelle.

Notre industrie profite des incitatifs du gouvernement fédéral, comme les crédits d'impôt à la RS-DE. Cependant, toutes les entreprises ne sont pas traitées sur un pied d'égalité dans le cadre de ce programme. Les activités de recherche-développement des entreprises internationales au Canada, même celles qui y possèdent d'importantes installations de production, contribuent à l'innovation du pays et sont exécutées par des Canadiens résidant au Canada. En uniformisant les règles du jeu en ce qui concerne la RS-DE, on favoriserait l'innovation et augmenterait la recherche-développement dans notre industrie.

Pour que l'industrie du jeu vidéo demeure forte, le Canada doit saisir l'occasion de devenir le chef de file mondial de ce secteur novateur à la fine pointe de la technologie. Mais pour y parvenir, nous devons accéder au meilleur talent au Canada et dans le reste du monde. À mesure que notre industrie poursuit sa croissance et que les compétences requises continuent d'évoluer, nous constatons de plus en plus que pour combler les postes de niveaux intermédiaires et supérieurs — ceux qui exigent 5 à 15 ans d'expérience —, nous devons nous tourner vers l'étranger. La demande à l'égard de ce niveau d'expérience est énorme dans notre bassin de main-d'oeuvre, puisque nous sommes la plus grande industrie pour ce qui est du nombre par habitant.

Nous n'avons aucun problème à trouver et à embaucher des employés débutants; comme le Canada compte environ 65 programmes éducatifs qui forment des étudiants dotés de compétences spécialisées dans les jeux vidéo, nous avons accès au talent de ce niveau. Mais en raison de la taille et de la relative jeunesse de notre industrie au Canada, nous manquons de personnel plus expérimenté. Les modifications apportées au programme de travailleurs étrangers temporaires retardent l'accès au talent dont nous avons besoin, et notre position concurrentielle s'en trouve menacée. Il est essentiel que nous ayons accès au talent qui s'offre de par le monde pour que notre industrie continue de croître.

Nous avons une liste exhaustive de recommandations à présenter au comité en ce qui concerne les mesures précises qui pourraient être prises pour continuer de créer les conditions propices au succès de l'industrie du jeu vidéo au Canada. Nous vous la remettons à une date ultérieure.

C'est ce que j'avais à vous dire. Je répondrai à vos questions avec plaisir.

**L' président:** Merci beaucoup, monsieur Hilchie.

Je pense que nous pourrions disposer de sept minutes chacun. Souvenez-vous, chers collègues, que nous allons y aller rondement, avec sept minutes par personne. Je devrai me montrer strict à ce chapitre.

Monsieur Lake.

**L'hon. Mike Lake (Edmonton—Mill Woods—Beaumont, PCC):** Merci, monsieur le président. Je remercie également les témoins qui comparaissent aujourd'hui.

Ce sera facile, puisqu'il n'y a qu'une organisation qui représente toutes les entreprises.

Vous avez indiqué, je crois, que l'industrie canadienne est au troisième rang mondial au chapitre du nombre d'employés, mais en première position pour ce qui est du nombre par habitant. Au cours de la présente étude et même avant, le comité a entendu parler à maintes reprises de la force de l'industrie canadienne.

Donnez-nous la raison. Pourquoi l'industrie est-elle si forte au Canada?

**M. Jayson Hilchie:** Nous avons réellement cernés deux principaux points. Nous avons quantifié les données dans notre recherche, mais nous le savions de toute manière sur le plan qualitatif.

Le Canada dispose d'un formidable bassin de talent. Je sais que je parle beaucoup de l'accès au talent et des employés de niveau supérieur et intermédiaire dont nous avons besoin. Mais si on remonte aux débuts de l'industrie au Canada, on constate qu'elle existe en fait depuis moins de 20 ans, si on tient compte de la croissance générale qui nous a menés là où nous en sommes aujourd'hui. Les deux principales forces qui ont aidé notre industrie à en arriver là où elle en est actuellement sont la qualité du talent qui existe au Canada, et le soutien et les politiques du gouvernement, qui ont essentiellement contribué à créer les conditions gagnantes.

● (1540)

**L'hon. Mike Lake:** D'accord.

En ce qui concerne les autres pays qui sont des chefs de file dans le monde — vous avez indiqué que deux pays nous surpassent au chapitre du nombre d'employés —, quels autres pays sont forts dans ce domaine?

**M. Jayson Hilchie:** Les États-Unis et le Japon sont en tête. Le Royaume-Uni, qui était au troisième rang dans l'industrie du jeu vidéo, est maintenant en quatrième ou même en cinquième position; je n'en suis pas certain. Un grand nombre d'expatriés de cette industrie sont venus aider l'industrie canadienne, car cette industrie était bien plus forte que la nôtre il y a longtemps.

Il existe cependant un certain nombre d'autres pays qui s'illustrent dans le domaine. La Corée a elle aussi une importante industrie qui est en croissance. Nous présumons qu'il en va de même pour la Chine. Aucune donnée concrète ne vient toutefois le prouver.

**L'hon. Mike Lake:** Parmi les pays que vous avez énumérés, vous avez dit que le Royaume-Uni a légèrement perdu du galon. Est-ce que certains pays constituent une menace sérieuse pour l'industrie canadienne?

**M. Jayson Hilchie:** Les pays comme la Corée et la Chine — les économies émergentes de ce genre — croissent certainement à un rythme qui pourrait leur permettre de constituer une menace dans l'avenir.

**L'hon. Mike Lake:** Vous avez parlé des forces de l'industrie et des raisons expliquant pourquoi elle est si forte au Canada. Quelles seraient les menaces qui se profilent à l'horizon auxquelles nous devrions porter attention en examinant l'avenir de l'industrie? De quoi devrions-nous nous préoccuper au Canada?

**M. Jayson Hilchie:** Notre plus grosse menace, c'est l'accès continu au talent de qualité supérieure dont nous avons besoin pour croître; c'est d'ailleurs l'objet d'un grand nombre des réunions auxquelles j'assiste ici, à Ottawa, et de bien des observations que vous avez entendues de notre part.

Regardez la croissance de notre industrie et le nombre de personnes que nous employons actuellement. Nous sommes la troisième industrie en importance dans un pays de 35 millions d'habitants. Aux États-Unis, un pays de 320 à 330 millions d'habitants, l'industrie emploie quelque 30 000 personnes. Nous accusons donc un gros manque à gagner, mais au regard de notre faible population, il nous est très difficile de continuer d'alimenter la croissance de notre industrie. Pour que l'industrie canadienne demeure concurrentielle, il est primordial que nous ayons accès au meilleur talent du monde, et ce, tant au pays qu'à l'étranger.

**L'hon. Mike Lake:** Quel était donc le nombre d'employés de l'industrie au Canada? Vous l'avez indiqué dans votre exposé.

**M. Jayson Hilchie:** C'est 16 500.

**L'hon. Mike Lake:** En ce qui concerne la menace au chapitre de la main-d'oeuvre — et bien des témoins viennent nous donner des conseils sur ce que le gouvernement devrait faire —, que fait l'industrie comme telle pour résoudre le problème?

**M. Jayson Hilchie:** Nos membres prennent un certain nombre de mesures. Ils font de tout, comme consulter les gens concernés dans les universités et les collèges pour veiller à ce que les programmes de formation soient à jour et qu'ils dotent les étudiants des compétences dont notre industrie a besoin maintenant.

Notre industrie novatrice et trépidante évolue constamment. Je sais que des témoins précédents vous l'ont dit, mais pour que les diplômés continuent d'arriver sur le marché avec les compétences dont nos entreprises ont besoin, ces dernières passent beaucoup de temps à travailler avec les universités, accueillant des stagiaires — des étudiants encore aux études — afin de leur donner l'occasion de travailler à des jeux populaires qui seront lancés sur le marché mondial.

Certains de nos membres vont jusqu'à offrir des programmes universitaires internes à leurs employés pour que ces derniers perfectionnent constamment les compétences dont ils ont besoin pour les nouvelles plateformes avec lesquelles ils travaillent ou pour les nouveaux jeux. Nos membres entreprennent un large éventail d'initiatives, agissant dans la communauté et dans les établissements afin d'en tirer des avantages concurrentiels.

**L'hon. Mike Lake:** Si vous aviez l'occasion de parler à un jeune qui terminerait ses études secondaires et qui serait intéressé à faire carrière dans l'industrie du jeu, quel cheminement lui conseilleriez-vous?

**M. Jayson Hilchie:** C'est une bonne question. Je lui conseillerais d'aller dans une école offrant un programme réputé, reconnue pour former des diplômés qui entrent au service d'entreprises qui conçoivent des jeux.

Tout d'abord, les jeunes doivent déterminer ce qu'ils veulent faire. Veulent-ils concevoir des jeux? Veulent-ils devenir artistes, producteurs ou programmeurs informatiques? La réponse à cette question aura une incidence notable sur le cheminement qu'ils suivront. On trouve au Canada des programmes de formation artistique très différents des programmes universitaires qui forment des ingénieurs informaticiens et des concepteurs de logiciels. Il faut qu'ils comprennent vraiment ce qu'ils veulent faire dans l'industrie du jeu vidéo. L'un de nos points forts, c'est que nous nous situons à la convergence d'une myriade d'ensembles de compétences qui permettent de faire bien des choses.

Il faut donc trouver ce qu'on veut faire et dénicher la meilleure école formant des étudiants dans le domaine choisi.

• (1545)

**L'hon. Mike Lake:** Il me reste moins d'une minute; je vais donc m'arrêter ici. J'aborderai de nouveau la question au prochain tour.

**Le président:** Nous laissons maintenant la parole à M. Harris pour sept minutes.

**M. Dan Harris (Scarborough-Sud-Ouest, NPD):** Parfait. Merci de vous être déplacés. C'est bon de vous revoir.

Je vais revenir aux travailleurs étrangers temporaires et aux autres programmes existants. Lundi, d'autres témoins nous ont dit que lorsqu'on laisse entrer une personne hautement qualifiée, celle-ci peut ensuite former les Canadiens de manière à ce qu'ils puissent, à leur tour, occuper ces postes. Cela contribue à la croissance de l'industrie.

On prévoit des changements sur le plan des échanges qui peuvent être effectués entre employés d'une même entreprise. Ubisoft et EA, par exemple, sont des entreprises qui font de tels échanges. On nous a dit que les exigences seront modifiées, de sorte que, au lieu d'exiger un an de travail dans l'entreprise, on en exigera trois.

Est-ce que ce changement va nuire à la capacité de l'industrie d'attirer du talent?

**M. Jayson Hilchie:** Oui, absolument. Si ces changements sont effectués, ils auraient d'importantes répercussions sur certaines de nos entreprises mondiales qui ont des bureaux à l'étranger. Nous avons été très proactifs dans ce dossier et nous faisons valoir notre point de vue. Le mois dernier, nous avons rencontré le ministre de l'Immigration pour en parler.

À ce moment-là, il me semblait que la conversation était très positive et que ces changements seraient peut-être moins radicaux que vous le laissez entendre. Évidemment, nous continuons de suivre cette situation, mais si la réglementation existante demeurerait en place, de toute évidence, cela serait dans notre intérêt.

**M. Dan Harris:** D'accord.

J'ai déjà mentionné ceci au cours de la présente étude, mais il vaut la peine de le répéter à cause des problèmes auxquels d'autres secteurs sont confrontés sur le plan du Programme des travailleurs étrangers temporaires, notamment que le fait de recourir à cette main-d'oeuvre peut faire baisser les salaires et donner lieu à l'exploitation des gens d'autres pays. Cela n'est absolument pas le cas dans l'industrie du jeu vidéo, par conséquent, elle ne devrait pas être au nombre des industries ciblées.

Toutes les entreprises nous ont dit qu'ils préféreraient embaucher des Canadiens parce que le fait d'embaucher quelqu'un d'ici coûte moins cher que de faire venir quelqu'un d'ailleurs. Bien sûr, compte tenu que, en moyenne, les salaires sont de l'ordre de 72 500 \$, il s'agit d'emplois qui permettent de subvenir aux besoins de familles, ce dont nous avons vraiment besoin au Canada.

Mike a commencé à parler des jeunes qui veulent travailler dans l'industrie. Quand un pays est un chef de file dans un domaine, il est normal que beaucoup de pays veuillent le rattraper. Mike a posé deux questions.

D'après vous, quel pays se place au 2<sup>e</sup> rang et essaie de nous devancer, et de quels avantages concurrentiels jouit-il?

**M. Julien Lavoie (vice-président, Affaires publiques, Association canadienne du logiciel de divertissement):** En fait, les États-Unis présentent une menace dans le sens que plusieurs États américains examinent des initiatives qui ont été lancées dans certaines provinces et cherchent à les reproduire ou à les copier pour se tailler le même succès que nous avons connu ici. Évidemment, ils cherchent aussi à mettre en place des stratégies d'emploi, notamment pour créer des emplois très désirables dans ce domaine. Il faudra surveiller ce qui se passe en Amérique du Nord. L'industrie est plus ou moins concentrée au Texas et en Californie, et aussi un peu sur la côte Est des États-Unis. Toutefois, beaucoup d'autres États auxquels nous ne penserions pas font tout ce qu'ils peuvent pour attirer ces entreprises aussi. Nous avons donc la situation à l'oeil.

**M. Dan Harris:** Il y a quelques minutes, on a mentionné que ces entreprises dépensent jusqu'à 21 % de leurs coûts de production dans la recherche-développement. C'est énorme comparativement aux autres entreprises canadiennes pour qui, en général, ces dépenses représentent seulement 1 ou 2 % de leurs coûts de production. Cela témoigne du caractère évolutif de l'industrie et des énormes progrès technologiques qui continuent d'être réalisés. Un emploi qui n'existait pas hier sera créé demain.

Dans les derniers budgets, le crédit d'impôt à la RS-DE a subi des réductions. Nous avons entendu que cela nuit à l'industrie.

Cependant, ce crédit d'impôt n'aidera pas les petits joueurs, les nouveaux entrepreneurs, ceux par exemple qui travaillaient dans une des grandes entreprises et qui décident de lancer leur propre boîte pour développer la prochaine innovation géniale. Quelles mesures devrions-nous mettre en place pour aider ces nouvelles petites entreprises?

**M. Julien Lavoie:** Je crois que certaines petites entreprises ont droit au crédit d'impôt pour la recherche à la RS-DE.

**M. Dan Harris:** Je parle d'une toute nouvelle boîte qui n'a jamais encore produit de déclaration d'impôt. Quelles autres mesures pourrions-nous adopter?

● (1550)

**M. Julien Lavoie:** Je pense que vous avez entendu d'autres témoins dire que le marketing est très problématique dans l'industrie, surtout pour les créateurs de plus petits jeux qui cherchent à percer le marché et à se faire remarquer. Une aide sur ce plan rendrait bien service à certaines entreprises.

Or, même certaines petites entreprises doivent pouvoir attirer du talent. Souvent, leurs équipes sont improvisées, mais si elles avaient un système fiable qui leur permettrait de faire leur entrée sur la scène internationale, si elles avaient un meilleur accès aux travailleurs du monde entier, elles seraient plus rapidement en mesure de faire concurrence aux autres pays.

**M. Dan Harris:** Parfait.

Lundi, nous avons accueilli des représentants d'ACTRA, et ils nous ont parlé du développement du talent dans le domaine des arts d'interprétation. Le Canada possède un merveilleux bassin de talent dans ce domaine, mais ces personnes doivent suivre une formation spécialisée dans certains cas pour travailler dans un studio de production cinématographique, selon les besoins. Cela nous ramène à la formation et au travail.

Évidemment, 16 500 personnes travaillent dans l'industrie en ce moment. Nous avons du mal à attirer des personnes qui possèdent les compétences voulues, mais si nous voulons continuer de croître et d'être un chef de file mondial, nous devons avoir plus d'étudiants diplômés et plus de personnes qui suivent la formation nécessaire.

Qu'est-ce que le gouvernement pourrait faire de ce côté là pour réellement améliorer l'accès à l'éducation et à la formation dont les Canadiens auront besoin?

**M. Julien Lavoie:** Quand on parle de compétences, il n'y a pas de réponse facile. Mais il faudrait que la formation commence beaucoup plus tôt qu'elle ne le fait maintenant.

On entend beaucoup parler de l'éducation STEM, soit les disciplines suivantes: la science, les technologies, l'ingénierie et les mathématiques. Il ne suffit pas de commencer à suivre des cours dans ces disciplines au niveau universitaire. Si nous voulons bâtir une économie numérique dans le sens propre du terme, il faudrait que les étudiants commencent leurs programmes universitaires en ayant déjà suivi, à l'école secondaire, les cours de mathématiques avancées et de science avancée dont ils auront besoin pour être compétitifs sur le marché du travail à l'avenir. Il s'agit d'un problème à plus long terme qui concerne plus que les programmes du niveau postsecondaire ou même du niveau du secondaire. Nous devons absolument commencer à montrer aux enfants du primaire à faire du codage de base pour qu'ils soient versés en informatique à un beaucoup plus jeune âge.

Je sais que ce n'est pas un domaine où le gouvernement fédéral a nécessairement un rôle à jouer...

**Le président:** Monsieur Lavoie, je regrette, mais nous avons largement dépassé le temps. Je vous demanderais donc de terminer ici. Merci.

Monsieur Lake.

**L'hon. Mike Lake:** Si vous voulez dire autre chose, vous pouvez le faire en utilisant mon temps.

**M. Julien Lavoie:** Ça va. Je pense que j'avais pas mal terminé.

**L'hon. Mike Lake:** C'est bon? D'accord.

Pourriez-vous nous dire quelles institutions postsecondaires au Canada offrent de bons programmes pour les étudiants qui se dirigent vers cette industrie? Est-ce que certaines institutions ont des programmes et des approches particulièrement efficaces?

**M. Jayson Hilchie:** Le collège Sheridan est reconnu dans le monde entier pour son département d'animation en 3D. Vous pourriez probablement entrer dans n'importe quel atelier de studio vidéo dans cette partie du monde, et trouver un diplômé du collège Sheridan. Par conséquent, du point de vue artistique, de bons programmes existent depuis un certain temps. Vous pourriez faire ressortir un certain nombre de programmes de jeux vidéo qui font du codage, en allant de l'Université Acadia en Nouvelle-Écosse au Great Northern Way Campus en Colombie-Britannique, qui est bien connu pour son programme de maîtrise en médias numériques. Il en existe plusieurs. Même l'Université de Waterloo, qui n'est pas reconnue pour les jeux vidéo, forme des ingénieurs logiciels de renommée mondiale, qui répondent bien aux besoins de notre industrie.

**L'hon. Mike Lake:** Vous avez parlé des différents aspects de l'industrie et des différentes options de programmes universitaires parmi lesquels les étudiants pourraient choisir pour y faire carrière, selon leurs intérêts — que ceux-ci soient attirés par le côté artistique, le côté technique ou même le côté commercial, j'imagine. Dans quel domaine y a-t-il le plus de besoins à combler sur le plan des employés qualifiés? Ou est-ce qu'il y a de grands besoins dans tous les domaines?

**M. Jayson Hilchie:** Dans tous les domaines, il y a de grands besoins à combler dans les postes intermédiaires et les postes de niveau supérieur, mais je crois que les programmeurs sont toujours des personnes très recherchées dans notre industrie, et ce, pour deux raisons.

D'une part, c'est parce que l'effondrement des entreprises point-com, en 2000-2001, a considérablement diminué les inscriptions dans la plupart des programmes d'informatique au Canada, alors que cette industrie en était au point de construire de nouveaux édifices pour ces programmes universitaires et semblait très prometteuse. Après l'effondrement, le nombre d'inscriptions dans beaucoup de ces programmes a dégringolé. Cela a créé un manque à gagner au cours des 5 à 10 dernières années.

D'autre part, nous devons affronter la concurrence des autres pays, qui cherchent aussi à attirer des programmeurs. Vous n'avez qu'à regarder Waterloo, à cause de ce qui s'est passé avec BlackBerry, Apple et Google. De plus, certaines de ces entreprises organisent des salons de l'emploi. Dans ce domaine, il s'agit d'une concurrence mondiale.

Je parle souvent à mes collègues qui travaillent dans la région de la baie de San Francisco, dans la Silicon Valley. Ils me disent ceci: « Nous ne trouvons pas de programmeurs, et si nous en trouvons, ce sont de jeunes diplômés que nous ne pouvons pas avoir à moins de 125 000 \$ parce que Apple, Google, Facebook, HP et toutes ces entreprises importantes embauchent essentiellement tous les jeunes diplômés dans un rayon de 100 miles, même avant qu'ils ne terminent leur études.

Il y a donc concurrence à l'échelle mondiale pour attirer des ingénieurs logiciels, et il y a aussi un certain vide à combler depuis l'effondrement. Je dirais que ces deux facteurs ont beaucoup contribué aux problèmes que nous rencontrons sur le plan des compétences.

●(1555)

**L'hon. Mike Lake:** Quand vous dites des postes intermédiaires ou supérieurs, faites-vous allusion à l'expérience ou plutôt du niveau d'éducation?

**M. Jayson Hilchie:** Je parle de l'expérience des gens. Voici quelque chose que nous tenions aussi à mettre au clair aujourd'hui, parce que nous avons écouté les comités précédents. Il y a une différence appréciable entre les compétences et l'expérience. Même si les gens ont obtenu le même diplôme, il existe une nette différence entre ceux qui ont 5, 10 ou 15 années d'expérience dans le métier, notamment avec des projets de 100 millions de dollars, et ceux qui viennent de terminer leurs études.

Notre industrie n'a pas de difficulté à trouver des jeunes diplômés. Le défi auquel nous sommes confrontés, c'est de trouver des gens avec plus de cinq ans d'expérience qui veulent travailler sur des jeux de ce genre. Oui, c'est vraiment une question d'expérience.

**L'hon. Mike Lake:** Pour faire suite à cette question, s'agit-il simplement du nombre d'années dans l'industrie? Ou faudrait-il créer des programmes pour améliorer les compétences des personnes pendant qu'ils accumulent des années d'expérience? Est-ce que vous cherchez non seulement des gens qui ont de 5 à 10 ans d'expérience ou des gens qui ont également été chercher une maîtrise en administration des affaires? Est-ce que c'est ça le problème, ou est-ce c'est simplement une question d'années d'expérience?

**M. Jayson Hilchie:** Je pense que le problème est dû à la croissance rapide de notre industrie, ces 15 dernières années, par rapport à nos effectifs. Revenons à l'observation d'ordre démographique que j'ai faite plus tôt concernant le premier rang mondial de notre industrie par habitant.

Par rapport au nombre d'habitants du pays, celui des employés dans l'industrie des jeux vidéo est élevé. C'est en soi l'un des problèmes fondamentaux que nous devons résoudre quand nous sommes toujours à la recherche d'employés. Cependant, nous sommes réalistes aussi. Dans notre industrie, les compétences trouvent facilement à s'employer ailleurs. C'est une qualité. Nous formons des employés qui peuvent travailler dans une foule d'autres industries. C'est ce que certains font, d'autres nous quittent. Parfois, encore une fois, nous rivalisons avec d'autres industries pour les garder. Nos membres et nos entreprises tâchent de retenir leurs employés. C'est dans leur intérêt. Mais, comme dans toute industrie, c'est toujours l'employé qui choisit son employeur ou son lieu de travail. Cela cause aussi un problème.

**L'hon. Mike Lake:** Au cours de séances antérieures, on a beaucoup insisté sur les travailleurs étrangers temporaires et les problèmes qui en découlent, mais, à vous entendre, le problème concernant les employés ne semble pas temporaire. Il semble devoir être durable. Nous devons peut-être envisager une solution davantage axée sur l'immigration réelle, l'immigration à long terme dans notre pays et sur les compétences nécessaires, plutôt que sur les travailleurs étrangers temporaires.

Est-ce juste?

**M. Jayson Hilchie:** Il faudra probablement les deux. Je suis du même avis que vous: l'expression « travailleur étranger temporaire » ne s'applique probablement pas toujours à chaque situation. À l'interne, nous avons cessé de l'utiliser et nous parlons plutôt de « travailleur international », mais, dans certains cas, il est temporaire. Il est ici pour travailler à un projet pendant deux ans, transmettre ses connaissances, acquérir lui-même des compétences, puis retourner d'où il vient.

Notre compagnie a aussi utilisé le programme des candidats, pour faire venir des travailleurs de l'étranger. Beaucoup de travailleurs étrangers temporaires que nous accueillons finissent par devenir résidents permanents, puis citoyens canadiens. Donc, certains de ceux qui nous arrivent à la faveur du programme des travailleurs étrangers temporaires finissent par se prévaloir du programme des candidats.

**L'hon. Mike Lake:** Merci.

**Le président:** Merci beaucoup, monsieur Hilchie.

La parole est maintenant à M. Regan, qui dispose de sept minutes.

**L'hon. Geoff Regan (Halifax-Ouest, Lib.):** Merci, monsieur le président.

Merci aux témoins d'être ici.

Quel serait le système idéal pour vous, relativement à l'immigration ou à une combinaison d'immigration et de travailleurs étrangers temporaires et quelles modifications apporteriez-vous au programme des travailleurs étrangers temporaires?

**M. Jayson Hilchie:** Le programme des travailleurs étrangers fonctionne bien quand il est convenablement utilisé. Nous comprenons tout à fait la situation dans laquelle nous sommes en raison des modifications apportées et des problèmes qui ont surgi en avril dernier. Nous ne nous faisons aucune illusion sur la nature du problème.

Cependant, notre industrie se sert du programme de façon responsable. Comme M. Harris l'a dit, cela nous coûte plus cher de faire venir au Canada un travailleur étranger que d'embaucher quelqu'un du coin. Les coûts sont considérables.

Nous reprochons actuellement le plus au programme les retards dans la publication des avis sur le marché du travail et dans la délivrance des permis de travail. Les difficultés survenues dans le programme des travailleurs étrangers temporaires ont considérablement allongé le temps de traitement des demandes d'avis sur le marché du travail.

• (1600)

**L'hon. Geoff Regan:** Combien de temps faut-il pour que vous fassiez venir quelqu'un de l'étranger, pas comme travailleur étranger temporaire mais comme immigrant? Donnez-nous en une idée.

**M. Jayson Hilchie:** C'est une excellente question. Nous avons réuni des statistiques sur les délais de traitement des permis de travail et des demandes d'avis sur le marché du travail dans un livre blanc que nous venons de publier avec le Comité consultatif pour la formation en immigration.

Pour une demande d'avis sur le marché du travail, pas un permis de travail, le traitement peut exiger quatre mois. Il faut comprendre que dans notre industrie...

**L'hon. Geoff Regan:** Normalement ce n'est pas pour un futur résident permanent, de toute façon. C'est pour un travailleur invité, n'est-ce pas?

**M. Jayson Hilchie:** Le programme antérieur visant les travailleurs des technologies de l'information, en vigueur jusqu'à il y a trois ans, a exempté les employés admissibles des avis sur le marché du travail. Il n'y avait donc pas d'attente. Depuis sa suppression, et du fait des problèmes récents du programme des travailleurs étrangers temporaires, l'attente peut maintenant durer quatre mois. Vu la fébrilité de notre industrie et le coût de production d'un jeu, l'attente d'un programmeur principal, d'un chef d'équipe à la production ou d'une personne de ce calibre pourrait retarder la production du jeu ou simplement amener sa délocalisation à l'étranger.

Pour répondre directement à votre question sur un système idéal pour nous, c'est celui qui nous permettrait d'accéder économiquement et à point nommé aux talents dont nous avons besoin.

**L'hon. Geoff Regan:** Vu le nombre de diplômés que produisent les collèges communautaires et les universités, qui possèdent certaines des compétences mais pas toute l'expérience dont vous avez besoin, à combien chiffreriez-vous la pénurie annuelle de travailleurs d'expérience au Canada?

**M. Jayson Hilchie:** Voulez-vous dire dans notre industrie?

**L'hon. Geoff Regan:** Oui. À combien, maintenant, cette pénurie se chiffre-t-elle?

**M. Jayson Hilchie:** Je dirais qu'elle représente probablement près de 5 % de l'effectif total. Notre étude donnait des statistiques sur les postes à pourvoir. Je pense qu'il y en avait quelque 1 200, à pourvoir au cours des 24 prochains mois.

**L'hon. Geoff Regan:** Au Canada, 65 instituts produisent des diplômés qui possèdent les compétences pour votre industrie. Quelle est la proportion de ces 1 200 postes que vous ne pouvez pas pourvoir avec ces diplômés canadiens, parce que vous avez besoin de candidats d'expérience?

**M. Jayson Hilchie:** Pas beaucoup. La plupart des employés que notre industrie embauche viennent du Canada. C'est dans notre intérêt de le faire.

**L'hon. Geoff Regan:** Vous n'auriez pas besoin d'en faire venir plus que quelques centaines, probablement, si vous aviez...

**M. Jayson Hilchie:** Pour l'ensemble du pays, ce pourrait être davantage. Comme j'ai dit, 5 % semble être un taux souvent cité.

Encore une fois, pour revenir à votre exemple, le problème ne vient pas des jeunes diplômés. Tant mieux si les universités en produisent! Mais faute de cadres supérieurs pour les former et diriger les équipes et les projets, la demande pour ces diplômés diminue souvent par rapport à ce qu'elle serait si tous nos cadres étaient en poste.

**L'hon. Geoff Regan:** Voilà le hic. Il n'y a pas assez de ces personnes au Canada. C'est bien ce que vous dites?

**M. Jayson Hilchie:** Exactement.

**L'hon. Geoff Regan:** Passons à un autre sujet. Quel est l'impact potentiel de la publicité, d'après vous, sur les jeux pour appareils mobiles? Par exemple, on a récemment appris que le jeu *Flappy Bird* avait rapporté beaucoup. Que nous réserve l'avenir, d'après vous?

**M. Julien Lavoie:** *Flappy Bird* est vraiment une exception à la règle parmi les jeux populaires qui deviennent viraux.

L'industrie des jeux vidéo éprouve ou utilise un certain nombre de modèles commerciaux pour les appareils mobiles, pour que les créations rapportent. La publicité est simplement l'un des moyens trouvés pour rentabiliser les investissements. Il y en a beaucoup d'autres. Les achats intégrés, notamment. Les jeux non gratuits au téléchargement aussi. L'industrie des jeux vidéo utilise aussi beaucoup de formules d'abonnement. Les modèles sont nombreux, et la publicité en fait partie.



•(1605)

**L'hon. Geoff Regan:** Je pense que vous avez mentionné que le marketing était l'un des défis que vous deviez relever. Si c'est le cas, sur quels médias ou quels programmes voyez-vous l'industrie et le gouvernement collaborer à cette fin?

**M. Julien Lavoie:** Le Fonds des médias du Canada met un volet expérimental à la disposition des sociétés de jeux vidéo. Cependant, je pense que d'autres témoins vous ont dit que ce programme est fortement sollicité et qu'il ne permet pas de financer tous ceux qui en font la demande, pas plus qu'il ne le devrait, probablement. Même en augmentant le nombre de projets admissibles à ce programme, on aiderait certainement les petites entreprises à supporter leurs coûts de marketing ou de développement.

**L'hon. Geoff Regan:** D'après vous, quelle sera l'évolution de l'industrie du divertissement vidéo au cours de la prochaine décennie? En même temps, de quoi le Canada a-t-il besoin pour conserver son avantage concurrentiel?

**M. Julien Lavoie:** Dix ans constituent un horizon éloigné dans l'industrie des jeux vidéo. Tout change si rapidement qu'il est difficile de vraiment discerner le sens de l'évolution. Cependant, je peux affirmer, sans crainte de me tromper, que nous allons assister à une intégration plus poussée entre les diverses formes de médias pour les jeux vidéo. On pourra jouer sur un appareil mobile ou, peut-être, sur une console et poursuivre la partie sur son ordinateur personnel. En outre les jeux seront encore plus immersifs qu'aujourd'hui. C'est peut-être un aperçu de ce que nous réserve le futur.

Quant à l'avantage concurrentiel du Canada, les programmes provinciaux de crédit d'impôt y sont tout à fait indispensables, à l'échelle nationale, tandis que le maintien de programmes de crédit d'impôt fédéraux tels que celui de la recherche scientifique et du développement expérimental y contribue aussi. Cela permet au Canada de rester notoirement un bon endroit pour la production de jeux vidéo. Si on ajoute à cela les établissements d'éducation qui continuent à former de bons candidats, voilà ce qui nous permettra vraiment de nous maintenir à l'avant-garde de cette industrie.

**Le président:** Merci beaucoup, messieurs Lavoie et Regan.

M. Holder a la parole, pendant sept minutes.

**M. Ed Holder (London-Ouest, PCC):** Merci, monsieur le président.

Je remercie nos invités d'être ici et de nous faire connaître leur opinion.

J'ai trouvé votre livre très intéressant. Au point que, à mon avis, nous aurions dû vous inviter à comparaître le premier, parce que je pense que si vous êtes le parrain de toutes les organisations...

**Des voix:** Oh, oh!

**M. Ed Holder:** Je ne sais pas trop si la comparaison est appropriée.

Vous écrivez que, au Canada, on trouve 329 compagnies dans l'industrie des jeux. Sont-elles toutes membres de l'Association canadienne du logiciel de divertissement?

**M. Jayson Hilchie:** Non.

**M. Ed Holder:** Combien en feraient partie?

**M. Jayson Hilchie:** Près de 20.

**M. Ed Holder:** Parce que j'ai constaté que vous en énumérez certains en quatrième...

**M. Jayson Hilchie:** Oui. Nous représentons beaucoup de grandes compagnies, mais un certain nombre aussi de petites et nous diversifions constamment notre composition.

**M. Ed Holder:** Est-ce votre objectif d'être le parrain de l'industrie?

**M. Jayson Hilchie:** J'ignore si j'utiliserais ce terme, mais notre objectif est visiblement d'être le représentant crédible...

**M. Ed Holder:** Marraine? J'ignore si le terme convient.

**Des voix:** Oh, oh!

**M. Ed Holder:** Je ne veux pas être impoli.

**M. Jayson Hilchie:** Oui. Je pense que notre objectif est d'être le meilleur représentant de l'industrie, le plus crédible.

**M. Ed Holder:** Je pose la question parce que, monsieur le président, j'essaie de comprendre un peu.

Y a-t-il d'autres...? Nous avons entendu l'Alliance interactive canadienne et quelques autres firmes qui sont soit dans les jeux, soit... Nous avons entendu Electronic Arts et Execution Labs, qui semblent agir comme soit... À part la programmation directe pour l'industrie des jeux, ils semblent faire de la consultation ou de la... Qui seraient vos concurrents pour être le porte-parole de l'industrie?

**M. Jayson Hilchie:** Je ne vois pas de concurrents. Electronic Arts, par exemple, fait partie de notre association. Nous représentons donc cette firme au Canada pour l'étude de questions comme celle d'aujourd'hui avec le gouvernement. Execution Labs est un programme d'accélération et d'incubation pour les sociétés en démarrage.

**M. Ed Holder:** Pardonnez-moi, parce que, peut-être, nous n'avons pas obtenu toute...

J'essaie de comprendre. Bien sûr, personne ne se compare à vous dans ce que vous faites, mais si quelqu'un qui vous ressemble beaucoup représentait d'autres industries que vous ne représentez pas, pourriez-vous le nommer? J'ai horreur de nommer des concurrents, mais c'est ainsi que j'en parlerai, parce que vous dites vous-même à quel point la concurrence est forte dans votre industrie.

Qui d'autre pourrait représenter les producteurs de jeux dans l'industrie canadienne?

**M. Jayson Hilchie:** Comme vous l'avez dit, l'organisation qui nous ressemblerait le plus serait votre invité de lundi, l'Alliance interactive canadienne, qui représente les médias numériques interactifs, ce qui recouvre un grand nombre de sous-secteurs, parmi lesquels les jeux vidéo.

**M. Ed Holder:** Je n'essaie pas de sous-entendre que vous ne représentez pas les 329 firmes, mais je cherchais à obtenir une mise au point.

C'est plutôt intéressant, parce que, à bien y regarder, on constate qu'on a affaire à des joueurs assez sérieux: Warner Brothers, Nintendo, Microsoft, Sony, Disney, ce n'est pas de la petite bière. Vous les représentez donc.

Quel est votre plus petit client?

•(1610)

**M. Jayson Hilchie:** Une firme de Halifax, qui compte 12 employés.

**M. Ed Holder:** C'est vrai? Comment se sent-elle du fait d'appartenir au même club que Microsoft et Nintendo?

**M. Jayson Hilchie:** J'imagine qu'elle...

**M. Ed Holder:** Assez bien, je pense.

**M. Jayson Hilchie:** Comme c'est un membre cotisant de notre association, cela a visiblement de la valeur pour lui.

**M. Ed Holder:** J'ai encore ce problème. J'apprends encore à faire des réussites sur l'ordi. Je ne suis donc pas le plus ferré pour comprendre tout le mécanisme, mais j'ai remarqué que, en mentionnant l'existence de 65 établissements d'éducation, vous étiez le premier à mentionner un chiffre. Nous avons entendu le collègue Sheridan, qui était bien représenté ici.

Ces 65 établissements crachouilleraient combien de diplômés en une année?

**M. Jayson Hilchie:** Nous sommes les premiers à avoir mentionné un chiffre parce que nous avons fait une...

**M. Ed Holder:** « Crachouiller » est un mot cru. Je suis désolé.

**M. Jayson Hilchie:** C'est bon. Nous avons fait une étude accompagnée d'une consultation à l'échelle nationale. Nous avons fait une recherche interne, puis nous avons consulté nos membres pour savoir quelles écoles ils utilisaient.

**M. Ed Holder:** Ont-ils, approximativement... Vous l'ignorez?

**M. Jayson Hilchie:** Notre recherche visait à connaître le nombre de programmes offerts, pas le nombre de diplômés.

**M. Ed Holder:** Est-ce que ça ne vous serait pas utile?

**M. Jayson Hilchie:** Ça le serait.

**M. Ed Holder:** Alors, pourquoi ne pas leur demander?

**M. Jayson Hilchie:** Nous devrions très certainement.

**M. Ed Holder:** Dans ce cas, nous le direz-vous? Je suis très sincère. Je pense que ce serait utile au comité.

**M. Jayson Hilchie:** Oui, absolument.

**M. Ed Holder:** À quand remonte l'industrie, au Canada?

**M. Jayson Hilchie:** Je pense qu'Electronic Arts a acheté Distinctive Software, de Vancouver, en 1991. C'était l'une des premières compagnies de jeux vidéo. Puis, en 1996-1997, Ubisoft a investi à Montréal. C'est là où...

**M. Ed Holder:** Donc une quinzaine d'années. La raison pour laquelle je m'arrête aux diplômés, c'est que si 65 établissements produisent ces diplômés assez brillants que vous voulez embaucher, il me semble que les 309 autres firmes qui existent au Canada et que vous ne représentez pas ont probablement fait cela pendant un certain temps, en êtes-vous même conscient? Je l'ignore.

**M. Jayson Hilchie:** Beaucoup de ces programmes conçus spécifiquement pour les jeux vidéo sont relativement nouveaux, l'industrie ayant pris de l'essor au Canada au cours des cinq dernières années. Il y a évidemment plus d'établissements qui enseignent les compétences propres à notre industrie, car la demande est là.

Dans certains cas, le nombre d'inscriptions aux programmes d'informatique a augmenté en raison des cours offerts sur la programmation de jeux vidéo.

**M. Ed Holder:** Combien d'années d'expérience ont les programmeurs de jeux vidéo, en moyenne? Avez-vous une petite idée?

**M. Jayson Hilchie:** Ils ne doivent pas avoir plus de 15 ans d'expérience.

**M. Ed Holder:** Mais vous dites que vous recherchez des candidats qui ont entre 5 et 15 années d'expérience.

**M. Jayson Hilchie:** En moyenne.

**M. Ed Holder:** N'a-t-on pas suffisamment de candidats ici, sans avoir à recourir aux travailleurs temporaires étrangers? J'aimerais croire que nous n'avons pas besoin d'aller recruter à l'étranger, parce que le Canada regorge de candidats brillants et talentueux. J'espère que vous êtes aussi de cet avis. Pourquoi devons-nous aller à l'extérieur du Canada pour recruter ces perles rares?

**M. Julien Lavoie:** Je pense que cela revient encore à l'expérience, parce que l'industrie évolue très rapidement. Les jeux populaires comme Flappy Bird et les autres incitent les entreprises à aller chercher des talents particuliers dans d'autres pays.

La concurrence se joue à l'échelle mondiale et nous devons affronter tous les autres pays qui produisent des jeux vidéo. Nous ne produisons pas des jeux vidéo seulement pour le marché canadien, et dans une industrie mondiale, il est très important de pouvoir aller recruter des travailleurs à l'étranger.

**M. Ed Holder:** Ma prochaine question ne vous surprendra pas si vous avez entendu les témoignages précédents, et quelques-unes des questions posées.

Est-ce que votre industrie pourrait survivre sans le financement fédéral et les crédits d'impôt pour la recherche scientifique et le développement expérimental?

**M. Jayson Hilchie:** Oui, notre industrie a pris de l'essor à l'échelle mondiale bien avant que ces crédits ne soient offerts. Cependant, ce n'est pas une question de survie. Il s'agit de prendre de l'expansion et d'être concurrentiel sur les marchés mondiaux.

Il ne fait aucun doute que les crédits d'impôt sont vitaux pour la croissance et le succès de cette industrie au Canada. Il suffit de regarder du côté du Québec pour trouver une industrie qui en 15 ans est devenue celle qui regroupe le plus d'entreprises de jeux vidéo au monde. C'est aussi le premier crédit d'impôt à être accordé à notre industrie.

**Le président:** Merci beaucoup, monsieur Hilchie.

C'est tout pour vous, monsieur.

**M. Ed Holder:** C'est terminé?

**Le président:** Merci beaucoup. Le temps joue toujours contre nous. Je suis désolé, mais c'est ainsi.

[Français]

Monsieur Côté, vous avez la parole. Vous disposez de sept minutes.

**M. Raymond Côté (Beauport—Limoilou, NPD):** Merci beaucoup, monsieur le président.

Je remercie les témoins d'être parmi nous aujourd'hui et de répondre à nos questions.

Pour faire suite aux questions de MM. Holder et Harris, j'aimerais revenir à la recherche et à l'innovation.

On a beaucoup parlé de crédits d'impôt. Or comme vous le savez probablement, le Programme de recherche scientifique et de développement expérimental a subi des compressions, en dollars constants. Autrement dit, ces fonds connaissent un déclin. En effet, ils ne suivent plus du tout la courbe de l'augmentation de l'activité économique au Canada. On parle aussi d'argent qui pourrait être versé directement.

Est-ce que cette situation a des répercussions sur votre secteur?

•(1615)

[Traduction]

**M. Jayson Hilchie:** Les compressions au programme de recherche scientifique et de développement expérimental? Nous représentons aussi des entreprises internationales qui ont également accès à de tels programmes. Comme vous le savez peut-être, les entreprises de cette catégorie peuvent réclamer un pourcentage beaucoup moins élevé que d'autres, même si le travail de recherche et d'innovation effectué au Canada peut s'avérer très vaste.

Nous sommes en faveur de tout ce qui pourrait permettre de garantir des conditions équitables pour toutes les entreprises en ce qui concerne la recherche scientifique et le développement expérimental.

[Français]

**M. Raymond Côté:** Un autre aspect a été abordé lundi dernier par M. Jocelyn Benoît, à savoir le fait que les sommes octroyées étaient de plus en plus orientées vers la recherche appliquée au détriment de la recherche fondamentale. M. Benoît a dit que, dans le domaine du jeu vidéo, la recherche fondamentale était tout de même essentielle.

Qu'en pensez-vous?

[Traduction]

**M. Jayson Hilchie:** Je pense que tout changement qui a pour effet de restreindre les critères d'admissibilité à un programme dont notre industrie bénéficie aura des répercussions négatives pour nous. De toute évidence, plus les règles entourant ces programmes sont souples, plus c'est avantageux pour nous.

[Français]

**M. Raymond Côté:** Merci.

Vous avez parlé plus tôt de l'évolution de la mise en marché et des plateformes. On va de plus en plus vers des plateformes mobiles. Comme vous l'avez dit, on parle même de complémentarité ou de multiplateformes pour un même produit.

La difficulté d'obtenir du personnel compétent pour faire cette mise en marché est aussi un défi très important. Nous avons abordé cette question au début de la semaine. Comme le signalait M. Landry, de l'Alliance interactive canadienne, cela constitue une carence dans le secteur. Cela a d'ailleurs donné lieu à un accrochage avec mon ami Ed. Il faut dire que nous avons travaillé ensemble au Comité permanent du commerce international.

Quand je l'ai interrogé sur la mise en marché, sur les marchés extérieurs et, entre autres, sur les marchés émergents, M. Landry nous a dit que pour vendre un produit, il fallait interagir avec des gens et les connaître à un endroit donné. Voici ce qu'il a dit à ce sujet: « [...] qu'il soit à Beijing, à Accra au Ghana ou à Stockholm, ça prend des gens qui connaissent les acteurs locaux, qui peuvent ouvrir les portes de ces marchés pour vous ».

C'était déjà une préoccupation au sein du Comité permanent du commerce international. Le Service des délégués commerciaux a malheureusement dû faire face à un déclin de ses activités et à une restriction de la couverture des divers marchés. Je pourrais notamment citer le cas de la fermeture du Consulat général du Canada à Osaka, qui s'avère une perte sèche. La chose a été très mal reçue au Japon.

Selon vous, le fait que le gouvernement canadien restreigne son soutien à la mise en marché à l'échelle internationale constitue-t-il un problème,?

**M. Julien Lavoie:** Ce problème touche probablement plusieurs types de compagnies, selon le genre de produits qu'elles tentent de mettre en marché. Quoi qu'il en soit, toute mesure pouvant soutenir la mise en marché de produits est profitable pour une industrie dont l'approche est mondiale et qui veut vendre ses produits à cette échelle.

**M. Raymond Côté:** Dans sa forme actuelle, le Service des délégués commerciaux répond-il aux besoins particuliers de votre industrie? Il s'agit en effet d'un secteur spécial, qu'il s'agisse du secteur d'activités ou du type de produits. On parle ici de mettre en marché des connaissances davantage que des produits concrets et des objets.

Selon vous, est-ce que d'autres mesures pourraient être prises en vue de favoriser le développement de l'expertise, former nos délégués commerciaux et soutenir votre industrie?

**M. Julien Lavoie:** Les services étrangers font beaucoup d'activités en vue d'attirer les investissements au Canada. Or je suis moins au fait de leurs activités ainsi que de leurs lacunes et de leurs compétences en matière d'accès aux marchés. Je pourrais donc difficilement répondre à cette question.

•(1620)

[Traduction]

**M. Jayson Hilchie:** Je peux vous répondre très brièvement.

Nous allons à San Francisco dans une semaine et demie à la Game Developers Conference, et le Service des délégués commerciaux du Canada y assure une grande présence cette année. Je le sais parce que nous en avons discuté. Les délégués commerciaux travaillent à jumeler des entreprises canadiennes à des entreprises étrangères, et ils tâchent également de faire la promotion du Canada comme lieu d'investissement. Je ne connais pas tous les détails de la rencontre, mais d'après ce que j'ai vu dans le passé, le Service des délégués commerciaux assure une très bonne présence à cette exposition.

[Français]

**M. Raymond Côté:** Combien de temps me reste-t-il, monsieur le président? Vous m'indiquez qu'il ne me reste que 30 secondes? Je vais attendre le prochain tour et laisser les témoins répondre aux questions.

**Le président:** Merci, monsieur Côté.

Je cède maintenant la parole à M. Leef pour sept minutes.

[Traduction]

**M. Ryan Leef (Yukon, PCC):** Merci.

Je remplace un membre régulier du comité, et fait intéressant, j'ai remplacé un membre du comité du patrimoine canadien l'automne dernier, et vous êtes allé y parler du même sujet qu'aujourd'hui. J'ai de la chance. Je peux vous dire que mon fils est très jaloux. Il l'était la dernière fois. Il a 13 ans et comme tous ses amis, il adore ces jeux. Il serait probablement mieux placé que moi pour vous poser des questions aujourd'hui. Il en aurait une tonne.

Ed Holder et moi attendons que vous lanciez votre prochain grand best-seller avec notre jeu vidéo sur la période de questions.

**Des voix:** Oh, oh.

**M. Ryan Leef:** Cela pourrait être toute une bataille interactive. Je pense que ce jeu se retrouverait au sommet des palmarès de vente. Être au cœur du processus démocratique du Canada. On pourrait faire traverser le parquet à certaines personnes. Je jouerais à ce jeu.

Enfin, bref. J'ai vu sur votre carte que l'industrie est active aux quatre coins du pays, à part peut-être dans les trois territoires. Je suis toutefois curieux de savoir ceci: je l'ai peut-être manqué, mais qu'est-ce qui attire principalement les entreprises à s'installer dans chacune des provinces? Je crois comprendre que le Québec et l'Ontario dominent le marché, mais le Manitoba en a 20, de même que l'Alberta, et entre les deux, la Saskatchewan en a une. Y a-t-il des variables qui font que le Manitoba, l'Alberta et la Colombie-Britannique sont plus attrayants que la Saskatchewan, ou qu'il est plus intéressant de façon générale, en fait de croissance de l'entreprise, de s'installer à un endroit plutôt qu'à un autre à l'échelle du pays?

**M. Julien Lavoie:** Pour mieux comprendre, je pense qu'il faut regarder du côté des plus grands pôles d'emplois, soit la Colombie-Britannique, l'Ontario et le Québec. Pour ce qui est de la Colombie-Britannique, la province est sur le même fuseau horaire que la Californie, un critère très important pour beaucoup d'entreprises qui ont leur siège social ou des bureaux là-bas. C'est aussi plus près du marché de l'Asie et des entreprises asiatiques. Beaucoup d'entreprises asiatiques sont établies en Colombie-Britannique.

L'Ontario est arrivée un peu plus tard et attire beaucoup d'entreprises indépendantes. Quelques grandes entreprises y sont aussi établies, mais les entreprises indépendantes y sont en majorité. C'est au Québec qu'on retrouve le plus de grandes entreprises. Plusieurs des grands joueurs y sont.

Pour ce qui est de l'Alberta, il y a un très grand studio à Edmonton, mais on y trouve surtout des petites et des micro-entreprises, comme dans les autres provinces que vous avez mentionnées.

Des programmes de crédits d'impôt sont offerts à l'échelle du pays. Le Manitoba en a un, de même que le Québec, l'Ontario et la Colombie-Britannique. Elles offrent toutes des crédits, sous une forme ou une autre, qui incitent les entreprises à s'établir chez elles.

**M. Ryan Leef:** Les programmes provinciaux pèsent dans la balance.

**M. Julien Lavoie:** C'est exact.

**M. Ryan Leef:** Dans un autre ordre d'idée, c'est impressionnant de savoir que l'industrie canadienne des jeux vidéo arrive au troisième rang à l'échelle mondiale, surtout quand on pense aux multinationales qui vous font concurrence. C'est vraiment bien.

Je l'ai mentionné à mon fils après cette réunion du comité du patrimoine canadien. Étonnamment, il ne le savait pas. Et pourtant, il nage dans les jeux vidéo, à un point tel que je dois constamment le pousser dehors...

Y a-t-il une stratégie d'étiquetage ou de commercialisation? C'est parfait pour nous ici, et je pense que nous sommes plusieurs à être très impressionnés par cela, mais pourquoi le Canadien moyen ne sait-il pas que l'industrie d'ici est parmi les plus grandes au monde?

**M. Julien Lavoie:** C'est une industrie mondiale et quand un joueur aime un jeu vidéo, il ne sait pas toujours où il a été conçu. Évidemment, nous savons que c'est un problème. Nous pensons que les Canadiens devraient pouvoir être fiers de savoir que nous sommes parmi ceux qui dominent l'industrie du jeu vidéo.

À part quelques titres qu'on peut facilement reconnaître comme des conceptions canadiennes, ces produits sont destinés au marché international de toute façon. Ils ne sont donc pas typiquement canadiens, en ce sens qu'ils ne mettent pas nécessairement en vedette des castors et des polices montées, ce qui les identifieraient comme

des jeux canadiens. Ces jeux sont vendus sur le marché international, aux États-Unis, en Europe et ailleurs.

C'est la même chose pour les petits produits. On parle beaucoup des jeux sur console, mais il en va de même pour les jeux moins élaborés pour les appareils mobiles. Les développeurs espèrent accéder non seulement au marché canadien, mais aussi au marché international. Comme le jeu n'a pas un look canadien, les gens ne font pas toujours le lien.

• (1625)

**M. Ryan Leef:** Est-ce que cela pourrait être un avantage si les produits canadiens devenaient synonymes de qualité et d'expertise? Le gouvernement pourrait alors contribuer à l'implantation de l'image de marque. De cette façon, partout dans le monde on saurait qu'il s'agit d'un nouveau jeu canadien, d'une autre innovation canadienne ou d'un nouveau produit canadien, et que les Canadiens sont passés maîtres dans le domaine. Est-ce que cela pourrait aider, ou préférez-vous ne pas en venir à cela?

**M. Julien Lavoie:** Absolument. L'industrie s'est jointe à d'autres groupes pour créer les Canadian Videogame Awards, une cérémonie qui récompense les meilleurs jeux vidéos canadiens. Les autres industries créatrices, qu'on parle de musique, de cinéma ou autre, ont toutes des cérémonies de remise de prix à l'échelle nationale, pour certaines, et dans différentes langues. Nous pensions qu'il était important qu'on souligne le travail des concepteurs de jeux vidéos au Canada, de façon à ce que les Canadiens puissent reconnaître ces produits et en faire la promotion.

Nous aimerions beaucoup que le gouvernement fédéral participe davantage à la cérémonie des Canadian Videogame Awards. Ce serait une façon concrète de promouvoir l'innovation et les jeux conçus chez nous.

**M. Ryan Leef:** Je siège au comité des ressources naturelles et nous parlons beaucoup du permis social, mais à une toute autre échelle. Bien sûr, comme beaucoup de parents, on s'inquiète pour les enfants. La perception générale est que les enfants passent trop de temps devant les jeux vidéo et qu'ils ne vont pas assez jouer dehors. Vous devez composer avec cela. Avez-vous un message à faire passer ou tachez-vous d'honorer ce permis social? Que font vos entreprises pour redonner à la collectivité, promouvoir l'utilisation responsable des jeux vidéo et favoriser la santé et le bien-être des jeunes au Canada?

**M. Julien Lavoie:** Notre association est très engagée dans des initiatives de culture médiatique qui visent à éduquer les gens à l'égard des médias. Nous venons de terminer de nouvelles vidéos qui vont être lancées sur notre site Web pour aider les parents à régler les paramètres de contrôle parental offerts sur les principales consoles de jeu. Les parents se sentent un peu dépassés par la technologie parfois, alors nous avons préparé un guide qui montre étape par étape comment configurer les contrôles parentaux sur les consoles de jeux vidéo.

Nous voulons que les parents s'impliquent et qu'ils assument leur responsabilité parentale. Les parents doivent savoir à quels genres de jeux vidéo jouent leurs enfants et doivent les aider à faire des choix lorsqu'ils achètent des jeux. Le système d'évaluation est très important. Sur chaque boîte, on trouve l'évaluation donnée par l'Entertainment Software Rating Board, qui indique aux parents de quel type de contenu il s'agit.

**Le président:** Merci beaucoup.

C'est au tour de M. Masse. Je crois qu'il va falloir jongler un peu, alors allez-y tout de suite, monsieur.

**M. Brian Masse (Windsor-Ouest, NPD):** Merci.

Merci d'être ici. Nous avons fait beaucoup de chemin depuis Pong, ma première console de jeu. Ce fut toute une aventure en fait. J'ai passé par Intellivision, Sega et j'ai aujourd'hui une PlayStation.

Ce qui me dérange un peu, c'est qu'on semble vouloir uniquement protéger l'industrie, mais j'aimerais qu'on passe à l'offensive. Une ville comme la mienne, qui est à proximité de Detroit et de Chicago, offre un style de vie qui pourrait plaire aux artistes et aux différents créateurs. De plus, elle est située dans une région où les coûts sont moindres. Quels conseils pourriez-vous donner au gouvernement fédéral en vue de gagner une part du marché des États-Unis ou d'ailleurs? Quelles seraient les trois principales choses à changer?

Je viens de l'industrie automobile et j'en ai assez d'attendre d'être choisi tout le temps. J'aimerais passer à l'offensive pour une fois. Quelles seraient les trois principales choses à faire?

**Une voix:** Un gardien qui passe à l'attaque.

**M. Jayson Hilchie:** Je peux vous parler de mon expérience personnelle, parce qu'avant d'accepter le poste que j'occupe présentement, je travaillais pour un gouvernement provincial et mon mandat consistait justement à bâtir l'industrie des jeux vidéo. Je sais donc ce que c'est que de partir de zéro, ou presque. C'était en Nouvelle-Écosse. Nous avons une entreprise de jeux vidéo. Aujourd'hui, il y en a 18 ou 19.

De façon générale, je pense qu'il faut voir aux deux choses dont j'ai parlé tantôt et qui font que cette industrie est si forte au Canada. Cela revient à former les bons candidats, à pouvoir recruter des gens de talent, et, pour le gouvernement, à mettre en place des politiques économiques qui créent des conditions favorables à la croissance de l'industrie.

Pour revenir à ce que disait Julien tout à l'heure concernant les menaces qui guettent notre industrie, si vous jetez un coup d'oeil du côté des États-Unis, environ 25 États américains offrent maintenant des crédits pour les médias numériques ou les jeux vidéo qui incitent les entreprises à s'installer chez eux. Ces mesures sont nécessaires, parce qu'elles sont très répandues et concurrentielles. Sans elles, il n'y a pas de porte qui s'ouvre. Offrir des crédits d'impôt ne fait pas de vous l'endroit rêvé, parce que beaucoup d'autres facteurs entrent en ligne de compte.

Il faut avoir des universités — vous en avez une très bonne ici, de même que des programmes collégiaux, entre autres. C'est la première étape, c'est-à-dire veiller à ce que les bons candidats obtiennent un diplôme. Mais en ayant le soutien du gouvernement, et le simple fait d'être motivé à le faire — il faut vraiment être motivé, parce que la concurrence est féroce. Encore là, je répète que notre industrie a un effectif d'en moyenne 31 ans, au salaire de 72 000 \$ par année. Le gouvernement doit comprendre que c'est un segment de l'économie qui est très viable en soi.

• (1630)

**M. Brian Masse:** Merci.

**M. Dan Harris:** Pour en revenir à ce que vous disiez plus tôt au sujet des compétences transférables, qu'il s'agisse de l'aérospatiale, des simulations ou des programmes haut de gamme pour les bases de données et d'autres technologies, M. Leef parlait de l'excellence et de la réputation. La population l'ignore peut-être, mais les gens de l'industrie eux savent que le Canada est bien reconnu comme un centre d'excellence de développement. C'est donc formidable. C'est la première bataille, car il faut que les gens veuillent venir travailler ici. C'est formidable que les Videogame Awards essaient d'innover et de récompenser les réalisations canadiennes, car il y a un autre mur à

briser pour que les gens considèrent un emploi dans l'industrie des jeux vidéo comme une possibilité de carrière plutôt que comme quelque chose que l'on fait avant d'obtenir un emploi destiné aux adultes, car cela ne correspond pas du tout à la réalité. C'est une chose.

Il y a aussi une barrière entre les sexes dans l'industrie. Encore trop peu de femmes y ont un emploi. Les gens sont toujours abasourdis par la proportion d'amatrices des jeux vidéo. Bien entendu, vous avez fait des recherches à ce sujet. Quelle est la proportion d'hommes et de femmes?

**M. Julien Lavoie:** Aux dernières nouvelles, on est presque à parts égales: 54 % d'hommes contre 46 % de femmes. Toutefois, ces données datent de quelques années. Étant donné que l'industrie a changé et que les produits offerts se sont diversifiés, non seulement il y a une meilleure mixité, mais il y a un ensemble plus vaste d'amateurs. Le nombre de joueurs de plus de 55 ans a énormément augmenté et il y a même un plus grand nombre de très jeunes joueurs, des tout-petits parfois, qui jouent à des jeux très simples sur des appareils mobiles. C'est un phénomène assez récent.

**M. Dan Harris:** Pour nous montrer également le pouvoir qu'ont les crédits d'impôt et les avantages concurrentiels — et je l'ai mentionné lundi —, il y a même dans l'industrie des effets spéciaux, des gens qui ont fait du piquetage aux Oscars contre les crédits d'impôt que le Canada accorde à son industrie pour créer des emplois ici dans l'industrie des films et de la télévision et surtout dans l'industrie des effets spéciaux, dont les compétences, je le répète, sont transférables dans l'industrie des jeux vidéo. Ils aimeraient sûrement que nous cessions ce que nous faisons, car nous perdrons notre avantage concurrentiel.

En ce qui concerne les travailleurs étrangers temporaires, comment pouvons-nous régler le problème? Vous avez dit qu'il faut les deux. Vous avez dit également qu'en partie, l'effondrement des entreprises point-com a créé un manque à gagner en quelque sorte chez les travailleurs. Une partie du problème se règlera tout seul au cours des cinq prochaines années probablement tout simplement parce que les gens qui travaillent dans l'industrie auront cinq ans d'expérience de plus; pour certains. Par contre, certains... Compte tenu des avis relatifs au marché du travail, quatre mois, cela peut paraître court, mais si on travaille à EA et à la conception du prochain jeu NHL, pour donner un exemple on ne peut plus canadien, on a fixé la date à laquelle le jeu sera mis en vente. Si l'on perd des gens très compétents et qu'on ne pas les remplacer, cela peut faire avorter le projet.

Vous avez mentionné les jeux conçus dans d'autres pays. Lorsque nous avons discuté avec des représentants de Electronic Arts dans mon bureau, ils disaient, bien entendu, qu'ils avaient des magasins partout dans le monde et qu'au sein même de la société, les gens rivalisent pour les projets. Nous avons entendu dire qu'il y a une forte concurrence en Nouvelle-Zélande maintenant en raison des modifications en matière d'immigration qui ont été apportées, et les gens de EA en Nouvelle-Zélande essaient d'amener chez eux le secteur de conception des jeux.

• (1635)

**Le président:** Excusez-moi, mais votre temps est écoulé.

La parole est maintenant à Mme Gallant.

**Mme Cheryl Gallant (Renfrew—Nipissing—Pembroke, PCC):** Je veux seulement dire quelque chose et je céderai ensuite la parole à Mike.

Tout d'abord, vous cherchez de nouveaux diplômés et ensuite des travailleurs étrangers temporaires alors qu'il y a un bassin de talents que vous oubliez complètement. Nos militaires utilisent des simulateurs lorsqu'ils sont déployés et ils jouent à des jeux vidéo, ce qui fait d'eux des utilisateurs et des concepteurs de logiciel. Ils ont énormément de talents en programmation et ils ont la maturité qu'il faut. Bon nombre de soldats entrent dans les Forces canadiennes à la fin de leur adolescence. Lorsqu'ils atteignent la trentaine, ils ont acquis 10 années d'expérience, et ils veulent faire autre chose. Même s'ils ont droit à une pleine pension à l'âge de 20 ans, les gens se cherchent quelque chose à faire dans la quarantaine. Dans certains cas, ils ont probablement la formation qu'il faut, mais c'est seulement qu'ils ne vous connaissent pas.

De plus, certains de nos soldats sont libérés pour des raisons médicales, et le gouvernement les paie pour qu'ils suivent une formation afin de commencer une nouvelle carrière. D'autres personnes sont libérées pour des raisons médicales non pas parce qu'elles n'ont pas les capacités requises, mais parce que nous avons une règle selon laquelle pour pouvoir être dans l'armée, la personne doit pouvoir être déployée. Ce n'est tout simplement pas possible pour ces gens. Ils ont les compétences pour faire leur travail; ils ne peuvent pas être envoyés à l'étranger.

Je crois qu'ils ne sont pas au courant des possibilités que vous offrez. Ce serait probablement une bonne idée de communiquer avec l'unité militaire qui est responsable de l'Unité interarmées de soutien du personnel. C'est elle qui aide les gens en transition ou ceux qui essaient de se rétablir pour retourner dans les forces. On peut même proposer d'établir un partenariat avec les militaires. Nous avons le programme Du régiment aux bâtiments. Le vôtre pourrait s'appeler De la guerre aux jeux vidéo. Les militaires connaissent vraiment les divers aspects que vous décrivez, et vous pouvez peut-être travailler à un logiciel, à un jeu ou à un programme qui aiderait les soldats qui souffrent de troubles liés au stress opérationnel.

Merci.

**L'hon. Mike Lake:** Merci, monsieur le président.

Je vais poursuivre dans la même veine. Je voulais poser des questions sur différents sujets, mais à propos de la sous-utilisation des ressources, des gens qui ont les compétences et le talent qu'il faut, le gouvernement a axé ses efforts sur les personnes handicapées.

Comme la plupart des députés ici le savent, j'ai un fils de 18 ans qui est atteint d'autisme. Il y a des compétences qui concordent avec le secteur des TI en particulier, mais il faut dire aussi que le volet des activités créatives est très bien pour les autistes qui sont très fonctionnels. Par contre, il est parfois très difficile pour eux de passer une entrevue et de composer avec les aspects sociaux de l'emploi. Je me demande si l'industrie dans son ensemble a envisagé cette possibilité pour régler certains problèmes de main-d'oeuvre. J'admets que si vous cherchez des gens qui ont de l'expérience dans l'industrie, cela ne vous aidera pas, évidemment. Compte tenu des problèmes de maintien du personnel qui se posent, à l'heure actuelle, certains employés des entreprises... c'est peut-être à cet égard que votre bassin de gens d'expérience entre en jeu, mais il vous faudra les remplacer à mesure qu'ils graviront les échelons, puisque l'industrie continuera de croître...

Je vous lance cette option.

Nous avons un groupe financé par le gouvernement fédéral qui collabore avec les employeurs pour les aider à accroître les possibilités d'emploi des personnes handicapées. Je suis sûr qu'il serait tout à fait heureux de vous rencontrer et de discuter de votre industrie et des possibilités qu'elle offre.

Je ne vous demande pas vraiment de me répondre, à moins que vous vouliez dire quelque chose à ce sujet.

• (1640)

**M. Jayson Hilchie:** C'est sans aucun doute un sujet dont nous pourrions discuter à la prochaine réunion que nous tiendrons avec nos membres où nous pourrions examiner l'information et la leur fournir. Je ne sais pas ce qu'ont fait nos membres à cet égard. Je ne suis pas nécessairement au courant de beaucoup de choses à ce sujet. Nous allons sans doute soulever la question au cours de notre prochaine réunion.

**L'hon. Mike Lake:** J'ai eu l'occasion d'en parler avec des employeurs de votre organisme également. Je serai ravi de communiquer avec vous à un moment donné.

**M. Jayson Hilchie:** Oui, bien sûr.

**L'hon. Mike Lake:** Dans le dernier budget, nous avons prévu 11,4 millions de dollars pour une initiative liée à l'autisme, et 15 millions de dollars pour un autre programme de formation professionnelle, plus vaste, qui est destiné aux personnes handicapées. Ce serait assurément intéressant pour vous de connaître ces programmes.

Pour conclure, nous avons couvert beaucoup de sujets aujourd'hui. Je vais revenir à ce qu'a dit Brian. Nous parlons beaucoup des difficultés et de la façon de les surmonter, mais dans quelle direction l'industrie s'en va-t-elle? Je sais que c'est une question difficile pour une industrie qui se transforme aussi rapidement. Nous avons probablement une bonne idée de ce qu'il adviendra à court terme. Que se passera-t-il à long terme? À quoi devons-nous nous préparer?

**M. Jayson Hilchie:** C'est une très bonne question.

La réponse la plus franche que je puisse probablement vous donner, c'est que bien des gens ne le savent pas. L'industrie semble aujourd'hui bien différente de ce qu'elle était il y a six mois. À ce moment-là, un certain nombre de gens du secteur des relations avec les investisseurs, de pontes et de critiques auraient dit que les consoles de jeu vidéo, c'est fini, et que l'avenir de l'industrie réside dans les appareils mobiles, les téléphones et les appareils portatifs. D'autres vous auraient dit qu'il réside dans les ordinateurs personnels, la télévision par satellite et le téléviseur intelligent, par exemple.

Toutefois, hier je crois, j'ai lu quelque part qu'en quelques mois, il s'est déjà vendu 7 millions de consoles PlayStation 4. La console Xbox One n'est pas loin derrière avec environ 5 millions d'appareils vendus. Les fabricants de ces consoles ont de la difficulté à soutenir la demande. J'ai l'impression que l'industrie de la console se porte très bien.

On verra un mélange de jeux destinés aux appareils mobiles et de nouvelles expériences, et de nombreux modèles classiques, comme les consoles qui offrent une expérience en ligne et des jeux multijoueurs. L'Internet a vraiment changé les jeux vidéo. Grâce à Internet, on n'a plus à jouer seul; on peut jouer à la maison avec beaucoup de gens.

**Le président:** Merci beaucoup, monsieur Hilchie et monsieur Lavoie.

C'est tout le temps que nous avons. Nous devons nous arrêter quelques minutes pour nous préparer avant la comparution de nos prochains témoins. La sonnerie se fera entendre dans très peu de temps.

Au nom des membres du comité, je vous remercie beaucoup de votre témoignage. Nous en sommes vraiment ravis.

Mesdames et messieurs, nous suspendons la séance pour trois minutes et nous serons de retour avec les représentants du secteur public.

• (1640) \_\_\_\_\_ (Pause) \_\_\_\_\_

• (1645)

**Le président:** Mesdames et messieurs, nous reprenons, et il sera maintenant question du Budget supplémentaire des dépenses.

Nous accueillons M. Robert Dunlop, sous-ministre adjoint du Secteur science et innovation du ministère de l'Industrie; Mme Janet Walden, chef des opérations du Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie du Canada; Mme Ursula Gobel, directrice de la Division des communications du Conseil de recherches en sciences humaines du Canada; et Mme Gail McLellan, directrice générale de la Direction des finances du Conseil national de recherches du Canada.

Qui parmi vous a un exposé à présenter?

M. Dunlop? D'accord, allez-y. Nous passerons ensuite aux questions.

**M. Robert Dunlop (sous-ministre adjoint, Secteur science et innovation, ministère de l'Industrie):** Merci beaucoup, monsieur le président. Et merci à vous, membres du comité. Nous sommes heureux d'être parmi vous aujourd'hui pour répondre à toutes vos questions relatives aux sciences, à la technologie et à l'innovation concernant le Budget supplémentaire des dépenses (C) que vous êtes en train d'examiner.

Je pensais vous présenter quelques-uns des programmes liés aux principales transactions concernant le Budget supplémentaire des dépenses (C) pour commencer. Le programme des Centres d'excellence en commercialisation et en recherche, ou CECR, comble l'écart entre l'innovation et la commercialisation. Le programme crée des liens entre les pôles d'expertise en recherche et le milieu des affaires pour mettre en commun le savoir et les ressources qui permettent de commercialiser plus rapidement les innovations.

Créé en 2007, le programme des CECR investit 30 millions de dollars par année dans l'innovation au Canada. Il est géré par le CRSNG en collaboration avec les deux autres conseils subventionnaires, et les fonds sont affectés aux trois conseils subventionnaires en fonction des résultats des concours.

Dans le Budget supplémentaire des dépenses (C), le sujet d'aujourd'hui, nous versons des fonds au CRSNG et au CRSH, selon les disciplines des centres choisis. À la suite du dernier concours, le CRSNG demande 6,1 millions de dollars pour soutenir les centres effectuant des activités dans ses disciplines, et le CRSH demande 2,8 millions de dollars.

[Français]

Le Programme des réseaux de centres d'excellence dirigés par l'entreprise, parfois appelés les RCE-E, finance des réseaux de collaboration à grande échelle amenant une expertise universitaire et une expertise en recherche qui porte sur les principaux défis de la R-D et de la commercialisation qui ont été cernés par un secteur industriel. Le programme des RCE-E a été créé en 2007 et a été

établi de façon permanente dans le budget fédéral de 2012 avec un financement annuel de 12 millions de dollars.

Le programme des RCE-E est administré par le CRSNG, mais il est géré par trois conseils. Les fonds de ce programme sont affectés chaque année à trois conseils subventionnaires selon leur part estimée. À la suite des concours, des ajustements sont faits entre les conseils de façon à tenir compte des résultats réels dans chaque discipline. Dans ces opérations réalisées aux termes du Budget supplémentaire des dépenses (C), le CRSNG transfère 1,4 million de dollars aux IRSC et 238 000 \$ au CRSH en fonction des concours les plus récents.

• (1650)

[Traduction]

Le Programme d'innovation dans les collèges et la communauté soutient la recherche appliquée et les collaborations qui facilitent la commercialisation, le transfert de technologie ainsi que l'adaptation et l'adoption de nouvelles technologies. Il a été conçu pour accroître l'innovation à l'échelle communautaire et régionale en permettant aux collèges canadiens de renforcer leur capacité de travailler avec des entreprises locales, en particulier les PME. Dans le Plan d'action économique de 2013, le budget du PICC a été augmenté pour atteindre 50 millions de dollars par an.

Le PICC est administré par le CRSNG en collaboration avec les deux autres conseils subventionnaires. Les fonds de ce programme sont affectés chaque année au CRSNG et distribués ensuite aux IRSC et au CRSH en fonction des résultats des concours dans ces disciplines. Dans le cas présent, 43 000 \$ sont transférés au CRSH en vue de soutenir deux projets dans le domaine des sciences humaines.

Dans le cadre de la Stratégie emploi jeunesse, le PARI du CNRC propose un programme de stages aux PME novatrices, qui offre à ces dernières jusqu'à 30 000 \$ pour embaucher des stagiaires — qui sont des diplômés de niveau postsecondaire — pour une période de six à douze mois. Les diplômés travaillent à des projets innovateurs au sein d'une PME et pourraient participer aux activités de recherche, de développement et de commercialisation des technologies. Le budget total du Programme emploi jeunesse du PARI-CNRC est de 5 millions de dollars en 2013-2014, avec une somme additionnelle de 1,44 million de dollars allouée aux termes du Budget supplémentaire des dépenses (C).

Monsieur le président, j'ai terminé mon bref exposé sur les éléments principaux. Nous serons ravis de répondre aux questions des membres du comité.

**Le président:** Nous passons à des interventions de cinq, six, cinq et quatre minutes. C'est le Parti conservateur qui commence.

**L'hon. Mike Lake:** Merci, monsieur le président, et je remercie les témoins de leur présence.

Monsieur Dunlop, je vais vous poser ma première question.

Notre gouvernement a pris un engagement historique envers les établissements de recherche postsecondaires dans le cadre du dernier budget fédéral, bien sûr, pour maintenir notre rôle de premier plan dans divers domaines de recherche qui auront des retombées économiques à long terme pour le Canada.

Le premier fonds d'excellence en recherche du Canada investira 1,5 milliard de dollars sur 10 ans à partir de 2014-2015.

Pouvez-vous dire au comité de quelle façon les fonds seront alloués au fil des ans, dans quelle mesure l'investissement sera avantageux pour nos universités, nos collèges et nos écoles polytechniques, et à quoi ressemblera processus visant à déterminer les candidats retenus.

**M. Robert Dunlop:** Je vous remercie, monsieur le président, de cette question.

Oui, il s'agit d'une nouvelle initiative très importante dans le cadre de laquelle on verse 1,5 milliard de dollars au cours des 10 prochaines années pour aider les universités et les collèges canadiens à passer au niveau suivant sur le plan de la compétitivité internationale.

Le budget a annoncé une série de paramètres ou de critères qui devront être respectés dans la conception du programme, et l'hon. Greg Rickford commence maintenant à travailler sur les détails de cette conception.

Les éléments essentiels sont que les fonds seront attribués selon le principe de compétitivité, que le programme sera ouvert à tous les établissements d'enseignement postsecondaires, à toutes les universités et à tous les collèges, et qu'il aura des répercussions sur d'importants domaines de l'économie. Nous avons déjà entamé des discussions avec certains des principaux groupes universitaires, en veillant à demeurer dans le cadre de ces paramètres et avec l'objectif d'entraîner des répercussions importantes sur la présence des établissements postsecondaires canadiens sur la scène mondiale. Ce sont les paramètres dans lesquels travailleront l'hon. Greg Rickford et ses hauts fonctionnaires.

**L'hon. Mike Lake:** Le budget prévoit aussi la plus grande augmentation unique du financement des conseils subventionnaires depuis plus d'une décennie. Je crois qu'il s'agit de 46 millions de dollars par année sur une base continue pour stimuler la recherche axée sur la découverte et la recherche appliquée au Canada tout en renforçant notre économie du savoir et en favorisant la création d'emplois.

Les représentantes du CRSNG et du CRSH pourraient-elles décrire au comité comment ces nouveaux investissements seront utilisés par leur conseil respectif?

• (1655)

**Mme Janet Walden (chef des opérations, Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie du Canada):** Merci d'avoir posé la question.

L'augmentation du budget de base du Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie est de 15 millions de dollars par année.

Ces fonds seront destinés à la recherche axée sur la découverte.

**Mme Ursula Gobel (directrice, Division des communications, Conseil de recherches en sciences humaines du Canada):** En ce qui concerne le Conseil de recherches en sciences humaines, l'augmentation de notre budget de base était de 7 millions de dollars, et cet argent sera affecté à nos trois programmes sur le talent, le savoir et la connexion. Nous sommes en train de déterminer comment nous diviserons ces fonds entre ces trois programmes, mais ils appuieront l'excellence en recherche et seront évidemment assujettis à un examen par les pairs.

**L'hon. Mike Lake:** Les conseils subventionnaires appuient grandement les étudiants du premier cycle et des cycles supérieurs du Canada pour veiller à attirer et à retenir les meilleurs chercheurs du monde.

Êtes-vous en mesure de nous dire combien d'étudiants et de chercheurs sont appuyés par les conseils chaque année?

**Mme Janet Walden:** Le CRSNG finance actuellement environ 10 000 chercheurs et 30 000 étudiants sur une base annuelle. Environ la moitié de ces étudiants sont appuyés par l'entremise de nos fonds axés sur les personnes, qui sont surtout composés de bourses d'études et de bourses de recherche.

L'autre moitié de ces étudiants sont appuyés par des subventions, ce qui signifie que les étudiants peuvent compter sur un soutien important grâce au programme des subventions à la découverte et à nos programmes axés sur l'innovation.

**L'hon. Mike Lake:** En fait, il ne me reste qu'une minute. J'avais écrit une question ici, mais je vais tout simplement la poser à tous ceux qui sont à l'écoute. Quatre ou cinq personnes nous écoutent et nous suivent. Pouvez-vous nous parler des objectifs privilégiés par le CRSNG et par le CRSH? De nombreuses personnes ne comprennent pas la différence entre les trois conseils subventionnaires. Deux d'entre eux relèvent d'Industrie.

Est-ce que chacun de vous pourrait nous l'expliquer en 30 secondes?

**Mme Janet Walden:** Le CRSNG, le Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie, l'un des trois organismes subventionnaires fédéraux, appuie la recherche dans les établissements d'enseignement postsecondaires en sciences et en génie, notamment en appuyant les étudiants et les chercheurs par l'entremise de programmes axés sur les personnes et de programmes de recherche axée sur la découverte et sur l'innovation, ce qui signifie que nous visons tout le spectre de la recherche, des travaux en recherche fondamentale jusqu'à leur application dans l'économie.

**Mme Ursula Gobel:** Le Conseil de recherche en sciences humaines appuie les étudiants, les universitaires et les jeunes chercheurs par l'entremise de ses trois programmes dans les domaines des sciences sociales et humaines, qui couvrent en fait 30 disciplines dans tous les campus. Dans le cadre de notre architecture de programme, nous appuyons massivement la mobilisation du savoir pour veiller à ce que les recherches et les observations qui découlent de nos mesures de soutien se retrouvent réellement entre les mains de ces communautés, de ces individus et de ces entreprises qui peuvent en profiter. La mobilisation du savoir est essentielle dans le soutien que nous offrons. De plus, le Conseil de recherche en sciences humaines supervise les trois programmes tripartites, et nous pouvons en discuter si cela vous intéresse.

**Le président:** Merci, madame Gobel.

La parole est à M. Côté. Il a six minutes.

[Français]

**M. Raymond Côté:** Merci beaucoup, monsieur le président.

Je remercie les témoins de leur présence.

Nous avons peu de temps alors je vais donc procéder rapidement.

Le directeur parlementaire du budget a rendu public un rapport sur les crédits supplémentaires qu'on étudie aujourd'hui. C'est un commentaire général concernant ces crédits supplémentaires. Il était écrit ceci:

Les parlementaires voudront peut-être demander au gouvernement pourquoi il n'a pas été en mesure de remplir ses engagements de dépenses pour l'exercice en cours, et quand il entend procéder aux investissements reportés.

L'observation du directeur parlementaire du budget s'applique-t-elle aux crédits qu'on étudie ici concernant l'industrie et les centres de recherche?



**M. Robert Dunlop:** Franchement, je ne suis pas au courant du contenu du rapport qui est paru aujourd'hui. C'est donc vraiment difficile pour nous de répondre à la question. On peut étudier cela, mais c'est vraiment difficile de vous répondre maintenant à cette question.

**M. Raymond Côté:** Vous pourrez donc fournir ultérieurement cette réponse au comité. Très bien, je vous en remercie.

Dans le cadre du dernier budget, le gouvernement a lancé un nouveau fonds d'excellence en recherche, soit Apogée Canada. Ce fonds sera mis en oeuvre à partir de l'exercice 2014-2015. Je me pose une question à cet égard. Y a-t-il déjà des sommes dans le Budget supplémentaire des dépenses (C) qui sont affectées au fonds Apogée Canada? Si oui, pouvez-vous préciser lesquelles?

• (1700)

**M. Robert Dunlop:** Je vous remercie de votre question.

En effet, les dépenses pour Apogée Canada vont commencer lors de l'année financière 2015-2016. Le budget annonçait le lancement de ce fonds. Nous travaillons actuellement sur les normes et les conditions. Il sera lancé officiellement et les dépenses commenceront au cours de l'année financière 2015-2016. Elles se poursuivront au cours des années subséquentes.

**M. Raymond Côté:** Très bien, je vous remercie beaucoup de la réponse.

J'en viens justement à votre présentation. Vous avez parlé de transferts au chapitre de sommes liées entre autres au CRSH et aux IRSC. Un peu plus loin, il est question du Programme d'innovation dans les collèges et la communauté, ou le PICC. Vous indiquez que, dans le Plan d'action économique de 2013, le budget du PICC a été augmenté pour atteindre 50 millions de dollars par année. Parle-t-on vraiment d'argent neuf ou d'argent qui a été transféré à partir d'autres sources?

**M. Robert Dunlop:** En effet, c'était une annonce budgétaire. Il s'agit donc de nouveaux fonds. Le budget total du programme doit atteindre 50 millions de dollars par année, conformément à l'annonce faite en 2013.

**M. Raymond Côté:** D'accord.

Cela peut m'amener à comprendre qu'il s'agit vraiment d'argent neuf et non de sommes ayant été autorisées, à savoir de l'argent qui n'aurait pas été attribué et qui n'aurait pas été dépensé, ce qui représente un autre problème.

**M. Robert Dunlop:** C'est exact. Il s'agit de nouveaux fonds pour le programme annoncé en 2013.

**M. Raymond Côté:** D'accord.

En dollars constants, il y a eu des compressions dans les différents budgets des conseils subventionnaires. Cela a-t-il créé des difficultés quant à l'attribution de ces fonds? Je pense ici au Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie du Canada, qui reçoit des subventions de l'ordre de 1 milliard de dollars, ou au Centre de recherches en ressources humaines. Ces subventions ont-elles toutes été attribuées ou prévoyez-vous que certains fonds ne seront pas utilisés?

**Mme Janet Walden:** Jusqu'à maintenant, nous avons déjà attribué environ 94 % de nos fonds. À la fin de l'exercice financier, nous croyons que nous aurons dépensé tous nos fonds.

**M. Raymond Côté:** D'accord.

Le budget de fonctionnement de ces conseils a fait l'objet de compressions. Pouvez-vous rendre compte de l'impact de ces

compressions sur le fonctionnement ou sur le budget des organismes que vous soutenez?

**Mme Janet Walden:** Parlez-vous de compressions dans le budget administratif?

**M. Raymond Côté:** Oui, on pourrait parler de compressions administratives.

**Mme Janet Walden:** Le budget administratif compte pour environ 4,7 % de notre budget total. Le CRSNG travaille dans un domaine très restreint. Chaque compression budgétaire est difficile pour nous, mais en même temps, cela nous donne l'occasion de faire preuve de créativité et d'innover en changeant nos processus et en modernisant nos systèmes.

**M. Raymond Côté:** Merci beaucoup, monsieur le président.

**Le président:** Je vous remercie, monsieur Côté, monsieur Dunlop et madame Walden.

[Traduction]

La parole est maintenant à M. Regan. Il a quatre minutes.

**L'hon. Geoff Regan:** Merci, monsieur le président.

J'aimerais également remercier les témoins d'être ici aujourd'hui.

Monsieur Dunlop, les contributions et d'autres paiements de transfert à l'APECA ont été réduits de 20,5 millions de dollars, et évidemment, la SECB, qui gère les programmes de l'APECA au Cap-Breton, a fait face à une réduction budgétaire de 27 millions de dollars comparativement aux trois dernières années. Quelles répercussions ces réductions budgétaires ont-elles sur les niveaux de dotation?

• (1705)

**M. Robert Dunlop:** Merci d'avoir posé la question.

Monsieur le président, je crains de ne pas être en mesure de répondre aux questions sur l'APECA; cet organisme ne fait pas partie d'Industrie Canada.

**L'hon. Geoff Regan:** On dit ici que... Nous examinons le Budget supplémentaire des dépenses (C), crédit 5c sous la rubrique Agence de développement économique du Canada, crédits 60c, 65c, etc.

Êtes-vous en train de me dire que personne ici ne peut répondre aux questions sur l'APECA? L'APECA n'est-elle pas assez importante pour que nous invitions un témoin à comparaître pour répondre aux questions sur ces réductions budgétaires massives? La mère de M. Holder serait très inquiète, étant donné qu'elle vient du Cap-Breton.

Monsieur le président, pouvez-vous m'expliquer cela? L'APECA figure en tête de liste ici, sous le Budget supplémentaire des dépenses (C), et aucun représentant de cet organisme n'est ici pour répondre aux questions que j'aimerais poser sur l'APECA et la SECB. Ai-je manqué quelque chose? Pourquoi mentionne-t-on l'APECA si nous ne sommes pas ici pour en parler?

**Le président:** Je peux seulement me fier aux renseignements que j'ai en main, monsieur Regan. L'APECA ne relève pas du ministère. L'organisme a son propre ministre et quelques sous-ministres.

**L'hon. Geoff Regan:** Y aura-t-il une autre réunion à laquelle des représentants de l'APECA pourraient assister pour répondre aux questions sur le Budget supplémentaire des dépenses (C)? Nous examinons manifestement le Budget supplémentaire des dépenses (C), et on mentionne l'Agence de développement économique du Canada. Cet organisme relève clairement, d'après ce que je comprends, d'un ministre, mais relève-t-il aussi d'Industrie Canada? Quoi qu'il en soit, l'organisme relève de notre comité et il n'y a aucun représentant de l'APECA à cette réunion.

**Le président:** C'est exact.

**L'hon. Mike Lake:** Quelle était la motion qui a été adoptée par le comité?

**Le président:** Il a été convenu que le comité invite des représentants du ministère de l'Industrie à comparaître au sujet du Budget supplémentaire des dépenses avant le jeudi 6 mars.

**L'hon. Mike Lake:** C'est cela. D'accord.

**L'hon. Geoff Regan:** Oui, et évidemment, les responsabilités du comité comprennent le Budget supplémentaire des dépenses de l'APECA. Si vous regardez les premiers points dans l'index du Budget supplémentaire des dépenses (C) — la liste des organismes —, vous pouvez voir l'Agence de promotion économique du Canada atlantique.

**Le président:** Ils ne sont pas ici.

**L'hon. Geoff Regan:** J'avais hâte d'en parler et de poser des questions à cet égard.

**Le président:** Monsieur Harris, s'agit-il d'un rappel au Règlement?

**M. Dan Harris:** J'ai peut-être une façon d'aider à résoudre ceci — et même si j'aime m'acharner sur le gouvernement, nous venons de prendre cette décision lundi, et nous sommes mercredi, seulement deux jours plus tard. De nombreux représentants du ministère sont présents, mais serait-il possible de permettre à M. Regan de présenter ses questions concernant l'APECA, et de possiblement recevoir une réponse avant que le dossier soit présenté le 7? J'essaie seulement de trouver une façon d'obtenir des réponses à ces questions.

**L'hon. Geoff Regan:** Je vais au moins poser une question à M. Dunlop. En général, en ce qui concerne le ministère et les programmes dont nous parlons aujourd'hui, comment le gouvernement consulte-t-il les communautés et les groupes locaux en ce qui a trait aux investissements dans le développement des entreprises?

**M. Robert Dunlop:** Je vous remercie de la question, monsieur le président.

C'est difficile pour moi de répondre à la question générale sur les programmes de développement des entreprises du ministère, car mon domaine est la science, la technologie et l'innovation. Par exemple, je peux dire qu'en ce qui concerne la stratégie en matière de science, de technologie et d'innovation que le gouvernement a annoncée dans le discours du Trône, de vastes consultations ont été menées partout au pays par le ministre et les hauts fonctionnaires. Nous avons reçu plus de 2 000 réponses, et elles sont utilisées en ce moment pour produire une étude détaillée sur les conseils des Canadiens à l'égard de nos programmes.

**L'hon. Geoff Regan:** Quelle proportion des fonds pour ces programmes est dépensée au Canada atlantique?

**M. Robert Dunlop:** Je ne peux pas vous répondre de mémoire.

**L'hon. Geoff Regan:** Je présume que j'accepte cela. C'est tout pour le moment, monsieur le président. J'aurais vraiment aimé poser des questions au sujet de l'APECA et de la SECB.

Merci.

**Le président:** Merci, monsieur Regan.

La parole est maintenant à Mme Crockatt. Elle a quatre minutes et demie.

**Mme Joan Crockatt (Calgary-Centre, PCC):** Merci beaucoup.

Merci beaucoup d'être ici aujourd'hui et de répondre à nos questions. C'est encourageant d'entendre parler des nouveaux investissements en science, en technologie et en innovation. En tant qu'ancienne PDG d'une entreprise de R-D, ce sujet me touche particulièrement.

Il s'agit d'un engagement historique envers la recherche. De façon générale, monsieur Dunlop, à votre avis, comment les fonds engagés dans ce cas-ci changeront-ils la situation de l'innovation au Canada?

• (1710)

**M. Robert Dunlop:** Merci beaucoup d'avoir posé la question.

Comme ma collègue, Janet Walden, l'a dit, cet engagement envers la recherche axée sur la découverte est très important. Il a toujours été très difficile de faire la distinction entre la recherche axée sur la découverte et la recherche appliquée. Par exemple, l'astronomie présente certains des plus grands défis liés au développement en raison de la nécessité de traiter d'énormes quantités de données, et des entreprises comme IBM et Cisco s'intéressent autant aux découvertes effectuées dans le domaine de l'astronomie que les gens qui s'intéressent aux étoiles.

Cela permet au conseil subventionnaire de faire preuve de souplesse dans les domaines qu'il appuie en gardant l'avenir et la recherche appliquée à l'esprit, car c'est très important. Comme je l'ai mentionné, il est très encourageant de voir le fonds d'excellence en recherche Apogée Canada. C'est un défi pour nos universités et nos collègues d'être très créatifs et de penser à la façon dont ils peuvent mobiliser les ressources autour d'une question de recherche ou de ce qui est offert dans une région pour entreprendre une recherche plus approfondie et atteindre un objectif plus ambitieux qu'à l'habitude.

On a fourni un soutien supplémentaire pour conserver le laboratoire de physique des hautes énergies du Canada, c'est-à-dire TRIUMF, à Vancouver, pendant cinq autres années. Ce laboratoire a joué un rôle essentiel dans la découverte du boson de Higgs. C'est une période palpitante pour le gouvernement fédéral en ce qui concerne les sciences et la technologie, et nous avons hâte de mettre en oeuvre les décisions qui ont été annoncées dans le budget de 2014.

**Mme Joan Crockatt:** C'est bien. Vous prévoyez donc qu'une plus grande souplesse mènera à plus d'innovation. Est-ce l'essentiel de ce que vous avez dit?

**M. Robert Dunlop:** Cela y contribuera, oui. Ce sont les chercheurs qui ont les bonnes idées. Lorsqu'ils nous présentent une très bonne idée, Janet aime être en mesure de leur répondre par l'affirmative, selon la proposition.

**Mme Joan Crockatt:** D'accord.

J'ai également été très impressionnée par le fait que vous appuyez 10 000 chercheurs et 30 000 étudiants.

Évidemment, nous sommes toujours intéressés par le volet de la commercialisation. Comment amenez-vous toutes ces excellentes idées sur le marché? Je vois que vous prévoyez qu'un grand nombre de petites et moyennes entreprises en profiteront.

Mme McLellan peut-elle nous dire combien d'entreprises seront appuyées par le programme, par le PARI du CNRC, et combien d'emplois ont été créés dans la dernière année financière de ce programme?

**Mme Gail McLellan (directrice générale, Direction des finances, Conseil national de recherches du Canada):** Merci d'avoir posé la question.

Malheureusement, je ne suis pas en mesure d'y répondre. Il faudrait que je vous revienne avec le nombre d'emplois pour le PARI et les contributions aux PME.

Mais je peux répondre aux questions liées au Budget supplémentaire des dépenses (C).

**Mme Joan Crockatt:** D'accord. S'il s'agit de renseignements que vous pouvez nous fournir plus tard, ce serait très bien.

Parlons maintenant du CRSNG et du CRSH, et des étudiants et des chercheurs qui y sont associés. Ces fonds vont appuyer les étudiants du premier cycle et des cycles supérieurs, afin de veiller à ce que notre pays soit en mesure d'attirer et de retenir les meilleurs chercheurs du monde. Pouvez-vous nous dire combien d'étudiants vous appuyez et ce que ces étudiants et ces chercheurs feront?

Je crois que cette question est pour vous, madame Gobel.

**Mme Ursula Gobel:** Dans le cadre des paramètres du nouveau programme de fonds d'excellence en recherche Apogée Canada, ces aspects seront définis à mesure que le programme sera mis sur pied, mais nous pouvons certainement parler des réussites du Canada. Par l'entremise du programme des Chaires d'excellence en recherche du Canada et du programme des Chaires de recherche du Canada, et certainement dans le cadre des programmes appuyés par le CRSH, nous constatons que les compétences et le niveau d'excellence sont très importants. En s'assurant d'avoir les meilleurs chercheurs ici, ils attirent ces compétences dans l'établissement, et les connaissances et les compétences sont donc acquises beaucoup plus tôt dans la carrière de l'étudiant et pendant le premier cycle.

Ces principes seront certainement pris en compte lorsqu'on déterminera les paramètres du programme. La façon dont nous pouvons favoriser de meilleures occasions...

**Mme Joan Crockatt:** Ce que j'essaie de savoir, en fait — et j'ai peut-être mal formulé ma question —, c'est comment pouvons-nous savoir si les fonds affectés dans ce cas-ci augmenteront la commercialisation?

**Mme Ursula Gobel:** En ce qui concerne la commercialisation, chacun des conseils a des programmes précis qui répondent à ce besoin particulier. Le programme des RCE est certainement un bon exemple.

Le programme de partenariat du CRSH encourage la recherche aux deux extrémités. Un principe important dans ce cas, et il s'applique également au CRSNG, c'est que pour réussir dans les domaines de la commercialisation, de l'innovation, de la concurrence et de la productivité, il faut vraiment adopter une approche multidisciplinaire.

Vous pouvez avoir un produit formidable et facile à commercialiser, mais si vous ne comprenez pas ces marchés et les consommateurs, vous n'irez pas très loin. C'est l'un des plus grands défis du Canada lorsqu'il s'agit de faire en sorte que les petites entreprises deviennent concurrentielles sur la scène internationale. C'est dans ce domaine que les conseils peuvent collectivement faire

une différence en créant un écosystème qui rassemble vraiment les meilleures idées.

● (1715)

**Le président:** Merci beaucoup, madame Crockatt.

Au nom du comité, j'aimerais remercier les témoins. Nous vous sommes reconnaissants de nous avoir donné votre temps, surtout après un si court préavis. Nous vous sommes donc reconnaissants de votre contribution et de vos réponses à nos questions.

Mesdames et messieurs, en raison de la nature du prochain jour désigné, on vient juste de me dire que le Budget supplémentaire des dépenses est réputé adopté à la fin de la journée d'aujourd'hui. Il semble donc, essentiellement, qu'il est réputé avoir fait l'objet d'un rapport. Autrement dit, vous pouvez me demander de présenter quelque chose à la Chambre, mais c'est...

**Une voix:** Avec dissidence.

**Le président:** D'accord.

Donc même s'ils sont réputés adoptés ce soir, souhaitez-vous toujours présenter un rapport à la Chambre demain, après les faits?

**Une voix:** Oui.

**Le président:** D'après ce que je comprends, c'est fait ce soir. Pouvons-nous faire cela?

**Le greffier du comité (M. Andrew Bartholomew Chaplin):** Oui.

**Une voix:** Je croyais que ce devait être fait le sept.

**Le président:** Oui, le jour désigné a été changé hier.

Je dois procéder dans l'ordre.

Le président met en délibération le crédit 5c sous la rubrique Agence de développement économique du Canada, et les crédits 60c, 65c, 70c, 80c et 95c sous la rubrique Industrie.

AGENCE DE DÉVELOPPEMENT ÉCONOMIQUE DU CANADA  
Ministère

Crédit 5c — Subventions inscrites au Budget des dépenses et contributions.....5 294 159 \$

(Le crédit 5c est adopté avec dissidence.)

INDUSTRIE

Conseil national de recherches du Canada

Crédit 60c — Dépenses de fonctionnement ..... 1 \$

Crédit 65c — Dépenses en capital..... 1 \$

Crédit 70c — Subventions inscrites au Budget des dépenses et contributions..... 1 \$

Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie

Crédit 80c — Subventions inscrites au Budget des dépenses et contributions..... 5 991 056 \$

Conseil de recherches en sciences humaines

Crédit 95c — Subventions inscrites au Budget des dépenses et contributions..... 2 719 145 \$

(Les crédits 60c, 65c, 70c, 80c et 95c sont adoptés avec dissidence.)

**Le président:** Le comité ordonne-t-il au président de faire rapport à la Chambre du crédit 5c sous la rubrique Agence de développement économique du Canada Atlantique, et des crédits 60c, 65c, 70c, 80c et 95c sous la rubrique Industrie?

**Des voix:** D'accord.

**Le président:** La séance est levée.





Publié en conformité de l'autorité  
du Président de la Chambre des communes

---

### PERMISSION DU PRÉSIDENT

---

Il est permis de reproduire les délibérations de la Chambre et de ses comités, en tout ou en partie, sur n'importe quel support, pourvu que la reproduction soit exacte et qu'elle ne soit pas présentée comme version officielle. Il n'est toutefois pas permis de reproduire, de distribuer ou d'utiliser les délibérations à des fins commerciales visant la réalisation d'un profit financier. Toute reproduction ou utilisation non permise ou non formellement autorisée peut être considérée comme une violation du droit d'auteur aux termes de la *Loi sur le droit d'auteur*. Une autorisation formelle peut être obtenue sur présentation d'une demande écrite au Bureau du Président de la Chambre.

La reproduction conforme à la présente permission ne constitue pas une publication sous l'autorité de la Chambre. Le privilège absolu qui s'applique aux délibérations de la Chambre ne s'étend pas aux reproductions permises. Lorsqu'une reproduction comprend des mémoires présentés à un comité de la Chambre, il peut être nécessaire d'obtenir de leurs auteurs l'autorisation de les reproduire, conformément à la *Loi sur le droit d'auteur*.

La présente permission ne porte pas atteinte aux privilèges, pouvoirs, immunités et droits de la Chambre et de ses comités. Il est entendu que cette permission ne touche pas l'interdiction de contester ou de mettre en cause les délibérations de la Chambre devant les tribunaux ou autrement. La Chambre conserve le droit et le privilège de déclarer l'utilisateur coupable d'outrage au Parlement lorsque la reproduction ou l'utilisation n'est pas conforme à la présente permission.

---

Aussi disponible sur le site Web du Parlement du Canada à l'adresse suivante : <http://www.parl.gc.ca>

Published under the authority of the Speaker of  
the House of Commons

---

### SPEAKER'S PERMISSION

---

Reproduction of the proceedings of the House of Commons and its Committees, in whole or in part and in any medium, is hereby permitted provided that the reproduction is accurate and is not presented as official. This permission does not extend to reproduction, distribution or use for commercial purpose of financial gain. Reproduction or use outside this permission or without authorization may be treated as copyright infringement in accordance with the *Copyright Act*. Authorization may be obtained on written application to the Office of the Speaker of the House of Commons.

Reproduction in accordance with this permission does not constitute publication under the authority of the House of Commons. The absolute privilege that applies to the proceedings of the House of Commons does not extend to these permitted reproductions. Where a reproduction includes briefs to a Committee of the House of Commons, authorization for reproduction may be required from the authors in accordance with the *Copyright Act*.

Nothing in this permission abrogates or derogates from the privileges, powers, immunities and rights of the House of Commons and its Committees. For greater certainty, this permission does not affect the prohibition against impeaching or questioning the proceedings of the House of Commons in courts or otherwise. The House of Commons retains the right and privilege to find users in contempt of Parliament if a reproduction or use is not in accordance with this permission.

---

Also available on the Parliament of Canada Web Site at the following address: <http://www.parl.gc.ca>