



# Les médias numériques : L'avenir se joue au Canada

Grâce à son excellente fiche de rendement dans le domaine des médias numériques, la réputation mondiale du Canada n'est plus à faire. Elle s'étend au développement de contenu exceptionnel pour tous les types d'appareils de la prochaine génération — ordinateurs personnels, consoles, appareils sans fil et mobiles — et même au monde virtuel du travail et des jeux en ligne!

## > QUELQUES-UNS DES DOMAINES OÙ LES 2 300 ENTREPRISES DU SECTEUR CANADIEN DES MÉDIAS NUMÉRIQUES SE DÉMARQUENT :

- Animation et effets spéciaux
- Jeux vidéo et informatiques
- Produits éducatifs et de formation
- Applications de gestion et cybermarketing

Le Canada est le meilleur pays du G7 où mener des affaires, et son secteur des médias numériques, dont le chiffre d'affaires s'élève à 3,5 milliards de dollars, offre quantité de possibilités d'investissements et de partenariats.

## L'Oscar® du multimédia est décerné au Canada — forte impression sur Hollywood

- Sans les percées canadiennes dans les domaines de l'animation et des effets spéciaux, la production cinématographique contemporaine n'aurait jamais atteint de tels sommets. Depuis des années, presque chaque film en nomination pour l'Oscar des effets spéciaux a été produit à l'aide de la technologie canadienne. Mentionnons, entre autres, *Le retour de Batman*, *Shrek le Troisième*, *King Kong*, la trilogie du *Seigneur des anneaux*, la série de *Harry Potter* et *Les chroniques de Narnia : L'armoire magique*.
- Hollywood compte sur des chefs de file de l'industrie canadienne tels que **Side Effects Software** — qui a remporté deux Oscars — et **Toon Boom Animation**, gagnant d'un trophée Emmy en ingénierie pour son logiciel d'animation.

« Le Canada est l'endroit idéal pour produire des jeux. Des milliers de gens pleins de talent et d'imagination partout au pays créent les jeux les plus populaires du monde. Avec son système d'éducation sans égal et son excellente qualité de vie, il n'y a pas de meilleur endroit où notre entreprise aurait pu s'établir. »

– Rory Armes, premier vice-président et directeur général de groupe  
**Electronic Arts Inc.**

## Notre façon de jouer — Jeux vidéo et informatiques

- Dans le secteur des jeux vidéo, le Canada se classe au troisième rang mondial, après les États-Unis et le Japon. Environ 20 p. 100 des jeux qui se vendent le mieux en Amérique du Nord sont produits dans des studios canadiens.
- **Electronic Arts** a quatre studios de développement au Canada et compte à son actif des jeux qui font sensation sous la marque EA SPORTSMC, dont *FIFA*, *NHL* et *NBA Live*, de même que d'autres grands succès dans le monde, tels que *Need for Speed*, *Skate*, *Mass Effect* et *Army of Two*.
- Le studio d'**Ubisoft** à Montréal produit, entre autres, *Splinter Cell Essentials* et *Assassin's Creed*, qui connaissent un succès monstre.
- La série *Baldur's Gate* de **BioWare** remporte un vif succès et **Next Level Games** a marqué un but gagnant avec *Mario Strikers Charged* pour console Wii.

Les créateurs et les producteurs canadiens de contenu pour appareils mobiles exploitent le marché des appareils sans fil pour offrir des divertissements mobiles.

- **IUGO Mobile Entertainment** a obtenu de bons résultats avec ses jeux inspirés du cinéma et du sport, comme *Star Wars*, *Spider-Man*, *Boom Blox* et *Tiger Woods PGA Tour*.
- **Blister Entertainment** a produit *Swordfish<sup>MC</sup>*, le premier jeu nord-américain par système de localisation.
- La société **Magmic Games** commercialise une gamme complète de produits. Certains produits sont issus de partenariats avec des grands du secteur du divertissement, y compris *Call of Duty* et *Guitar Hero*, de marque déposée, alors qu'elle détient les droits de propriété intellectuelle de ceux qu'elle conçoit.

### Notre façon d'apprendre — Produits éducatifs et de formation

- Le secteur canadien des médias numériques est en train de révolutionner la conception des logiciels éducatifs, le divertissement éducatif, les services-conseils et la simulation de vol. Il propose aux entreprises des didacticiels sur les transports, les communications et la fabrication. **CAE**, par exemple, est un chef de file mondial de la fabrication de simulateurs complets de vol pour tous les principaux types d'appareils.
- Les didacticiels interactifs destinés aux enfants, mis au point par **Kutoka Interactive**, ont remporté de nombreux prix. L'entreprise offre ses produits en 14 langues dans plus de 40 pays.
- La **NECTAR Foundation** développe des logiciels multimédias de pointe fondés sur les programmes d'études pour l'enseignement des mathématiques, des langues et des sciences.

### Notre façon de travailler — Applications de gestion et cybermarketing

- Les entreprises canadiennes ont montré au monde entier comment tirer parti des médias numériques pour concevoir et offrir des expériences interactives hors du commun.
- La gamme de produits *AliasStudio* d'**Autodesk** — utilisée par BMW, DesignworksUSA, Nokia et General Motors — permet de gérer le déroulement du travail, depuis l'étape des croquis jusqu'aux travaux d'ingénierie.
- **Blast Radius** conçoit des produits pour des clients tels que Jordan, Nintendo, BMW, AOL, Heineken et Philips.

### Le Canada forme les meilleurs esprits

- Les écoles canadiennes de formation professionnelle offrent plus d'une centaine de programmes sur les nouveaux médias, entre autres :
  - le **Centre for Digital Imaging and Sound** de l'Art Institute de Vancouver
  - le **Centre for Digital Media** du Great Northern Way Campus de Vancouver
  - le **Sheridan Institute of Technology and Advanced Learning** en Ontario (la troisième école d'animation classique et informatisée en importance au monde)
  - le **Centre national d'animation et de design** de Montréal
- On trouve au Canada des centres de développement de renommée mondiale pour des entreprises telles que **Electronic Arts**, **Ubisoft**, **Softimage** (une division d'**Avid**), **Side Effects Software** et **Autodesk**. Les établissements canadiens d'enseignement — notamment à Vancouver, à Toronto et à Montréal, où sont concentrées les entreprises spécialisées dans les médias numériques — offrent des installations de recherche et d'incubation d'avant-garde.
- Les grappes de technologies émergentes maintiennent le Canada à l'avant-garde. Mentionnons notamment **Mobile Muse**, réseau d'innovation dans le domaine du développement de contenu pour appareils mobiles et des services connexes, et **Fortune Cat Games Studio**, projet à but non lucratif d'incubateur d'entreprises de ludiciels.

### > PROFITEZ SANS TARDER DES OCCASIONS D'AFFAIRES AU CANADA

Pour obtenir des analyses et des rapports approfondis, des statistiques et des nouvelles sur un secteur des TIC, de même qu'un calendrier d'activités ou les coordonnées de personnes-ressources, consultez le site Web d'Industrie Canada : [www.ic.gc.ca/TIC](http://www.ic.gc.ca/TIC).

Pour obtenir de plus amples renseignements en vue de faire des affaires au Canada ou pour communiquer avec un délégué commercial canadien de votre région, consultez le site Web du Service des délégués commerciaux du Canada : [www.deleguescommerciaux.gc.ca](http://www.deleguescommerciaux.gc.ca).

Consultez les autres dépliants de cette série — sur les TIC, le sans-fil, la sécurité et la cybersanté — dans le site Web d'Industrie Canada.