



UBISOFT
Toronto

Quand il arrivera à maturité en 2019, le studio torontois d'Ubisoft aura 800 employés.

PHOTO ROBERT SKINNER, LA PRESSE

VINCENT BROUSSEAU-POULIOT

Les studios indépendants de jeux vidéo de Toronto se réjouissent de l'arrivée d'Ubisoft dans la Ville reine, mais ils ne sont pas dupes. À court terme, ils perdront des employés et auront de la difficulté à retrouver les meilleures recrues.

« À long terme, Ubisoft créera un écosystème à Toronto mais à court terme, Ubisoft créera de la pression sur notre recrutement », dit Donald

Henderson, directeur du studio Bedlam Games.

La guerre du recrutement qui s'amorce à Toronto arrive à un bien mauvais moment pour Bedlam Games, qui lance cet automne le premier jeu vidéo de son histoire (*Scratch - The Ultimate DJ*). « Notre ambition n'est pas de devenir un immense studio, mais nous voulons doubler nos effectifs à 120 employés au cours des prochaines années, dit Donald Henderson. Après, nous verrons. »

La directrice d'Ubisoft Toronto, Jade Raymond, se défend bien de vouloir siphonner les meilleurs cerveaux de ses concurrents torontois. Son plan? Séduire les Torontois exilés à l'étranger qui veulent revenir à la maison, mais pas à n'importe quel prix au plan professionnel. « Il y a d'excellentes universités et écoles d'animation en Ontario, dit-elle. Quand je travaillais pour EA à San Francisco, on recrutait beaucoup de diplômés de Toronto parce qu'ils étaient

les meilleurs. Ça prend des gens qui sont talentueux et qui connaissent les logiciels. Nous ne voulons pas juste remplir des chaises. »

L'ennui, c'est que les PME de jeux vidéo déjà existantes dans la Ville reine s'intéressent aussi aux exilés torontois. « (Contrairement à Ubisoft) nous n'avons pas le temps de former des jeunes, dit Vikas Gupta, PDG de TransGaming. Nous devons avoir des gens d'expérience capables de travailler immédiatement. Nous ne

pouvons pas former des diplômés durant deux ou trois ans. »

TransGaming peut témoigner des difficultés de recruter des employés qualifiés à Toronto: elle vient d'ouvrir un studio à Atlanta. « Nous avons besoin d'une expertise particulière, elle se trouvait dans un studio à Atlanta, dit Vikas Gupta. Comme il aurait été beaucoup plus compliqué de développer cette expertise à Toronto, nous avons préféré nous installer à Atlanta. Dans notre industrie, nous allons où est l'expertise. »

CONCENTRATION D'EMPLOYÉS DANS LE SECTEUR DES JEUX VIDÉO

| | CONCENTRATION (par 1000 résidents) | NOMBRE |
|--------------------|---------------------------------------|--------|
| C.-Britannique | 1.30 | 5842 |
| Québec | 0.90 | 7000 |
| État de Washington | 0.45 | 2986 |
| Canada | 0.41 | 14 043 |
| Californie | 0.35 | 13 041 |
| Massachusetts | 0.19 | 1295 |
| Corée du Sud | 0.18 | 9000 |
| Japon | 0.16 | 20 000 |
| Royaume-Uni | 0.13 | 8300 |
| Scandinavie | 0.13 | 2500 |
| États-Unis | 0.10 | 31 598 |
| Ontario | 0.09 | 1200 |
| Australie | 0.09 | 2000 |
| France | 0.04 | 2500 |
| Chine | 0.00 | 3000 |
| Inde | 0.00 | 2500 |

Notes

Chiffres d'emploi de 2008 pour le Canada, de 2009 pour les États-Unis et de 2007 pour le reste des pays et des régions géographiques. Les chiffres du Canada et des États-Unis sont ceux de l'Entertainment Software Association. Les chiffres du reste des pays et des régions géographiques proviennent d'un rapport de la firme Secor commandé par l'Alliance numérique.

Sources: Entertainment Software Association (États-Unis), Entertainment Software Association of Canada, Alliance numérique, Interactive Ontario, Secor.

PAS D'INQUIÉTUDE À QUÉBEC

VINCENT BROUSSEAU-POULIOT

Le gouvernement Charest n'est pas inquiet des ambitions de l'Ontario en matière de jeux vidéo.

« Nous avons une bonne collaboration (avec l'Ontario), dit Clément Gignac, le ministre québécois du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation. Nous pouvons être perçus comme des concurrents sur certains dossiers, mais nous sommes des partenaires dans la quatrième région économique en Amérique du Nord. Si les gens peuvent venir s'établir au Canada au lieu de Silicon Valley ou Boston, je trouve ça intéressant. »

Avec un nouveau rival à sa frontière, Québec ne compte ménager aucun effort afin d'attirer d'autres studios dans la province. « Nous allons tout faire pour qu'ils viennent s'installer à Montréal », dit le ministre Gignac.

L'opposition officielle s'étonne de la confiance tranquille du ministre Gignac. « Ce n'est pas l'attitude à avoir. Le ministre du Québec ne doit pas défendre le Canada contre les États-Unis, il doit défendre et protéger Montréal et le Québec par rapport aux autres villes », dit le député péquiste Jean-Martin Aussant, critique de l'opposition officielle en matière de développement économique.

Le gouvernement Charest préfère brandir son bilan. Depuis un an, il a attiré trois nouveaux studios qui créeront 860 emplois à Montréal d'ici 2015. « Nous voyons les efforts de l'Ontario mais la réalité, c'est que nous avons attiré trois joueurs majeurs depuis un an à Montréal », dit le ministre Gignac.

L'Ontario offre un crédit d'impôt de 40 % comparativement à 37,5 % pour le Québec, mais le ministre Gignac estime qu'il a toujours un avantage sur sa collègue ontarienne Sandra Pupatello dans ses négociations avec

attractant au niveau des crédits d'impôt, notamment parce que le gouvernement donne de l'argent *up front*, mais le coût de la vie et les salaires sont plus élevés qu'à Montréal », dit Martin Carrier, directeur du studio de Warner Brothers à Montréal.

Ubisoft compte actuellement 2400 employés au Québec, dont 2100 dans son studio de 250 000 pieds carrés du Mile End. L'entreprise française prévoit créer 600 emplois au Québec d'ici 2013 et 800 emplois en Ontario d'ici 2019. Pourquoi ne pas avoir concentré tous ces nouveaux emplois au Québec? « Il faut

« Le lien entre la culture européenne et américaine se fait davantage à Montréal qu'à Toronto. »

– Clément Gignac, ministre québécois du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation

les studios. « Funcom nous a dit qu'ils n'ont même pas regardé Toronto car le talent est à Montréal, dit le ministre Gignac. Le lien entre la culture européenne et américaine se fait davantage à Montréal qu'à Toronto. »

Le dernier venu, Warner Brothers Games, a fait son choix final entre Montréal et Toronto. Pour attirer le studio hollywoodien, le gouvernement québécois a dû verser 7,5 millions en aide directe. « Toronto est un petit peu plus

poursuivre la croissance des efforts de production d'Ubisoft et Toronto semblait être le meilleur choix parmi toutes les candidatures internationales qu'on a regardées et épluchées. La bonne nouvelle, c'est que ça se passe au Canada. Ça a failli aller ailleurs, mais ce sera au Canada », dit Yannick Mallat, PDG d'Ubisoft dans les deux villes.

Yannick Mallat assure que « le plan d'expansion de Toronto n'aura pas d'impact sur celui de Montréal. »

bien décider du sort de l'industrie ontarienne des jeux vidéo. Le trio de décideurs d'Ubisoft dans la Ville reine est jeune, dynamique et déjà célèbre dans le milieu.

Malgré ses 35 ans, la grande patronne Jade Raymond est la grande responsable des succès d'*Assassin's Creed II*, vendu à plus de neuf millions d'exemplaires (voir autre texte page 16). Ses deux bras droits, le producteur Alexandre Parizeau, 34 ans, et le directeur créatif Maxime Béland, 32 ans, forment un duo aussi efficace qu'inséparable.

Le trio dit ne pas sentir de pression additionnelle dans son studio neuf, bâti grâce aux 263 millions du gouvernement ontarien et au demi-milliard de leur employeur. « Chaque fois qu'on sort un jeu, il y a de la pression », dit Alexandre Parizeau.

En même temps, difficile d'oublier complètement l'ampleur du défi qui les attend. Surtout avec la vue de cet immense studio presque vide. « Pour chaque décision, je dois penser à l'impact sur la croissance du studio, dit Alexandre Parizeau. Il faut une vision à long terme. »