

L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

LES ATOUTS CACHÉS DE LA VILLE REINE

Toronto a longtemps laissé Montréal et Vancouver se tailler la part du lion dans le secteur des jeux vidéo. Plus maintenant. La Ville reine courtise désormais comme ses rivales les grands studios à coups de crédit d'impôt. Cosmopolite, Toronto compte aussi sur la présence d'une forte industrie du cinéma. La métropole québécoise saura-t-elle résister?



VINCENT BROUSSEAU-POULIOT

Pourquoi s'installer à Toronto quand on est déjà roi des jeux vidéo à Montréal? Ubisoft reluke le petit et le grand écran, deux industries fortement concentrées dans la Ville reine.

«L'industrie du film est assez développée à Toronto. Souvent, on fait les enregistrements des acteurs à Los Angeles ou à Toronto. Maintenant, nous sommes à Toronto», dit Jade Raymond, directrice du studio d'Ubisoft à Toronto.

S'ils n'ont pas encore profité des possibilités de synergies entre les jeux vidéo et le reste de l'industrie du divertissement, les studios indépendants de la Ville reine savent qu'ils sont assis sur une petite mine d'or. «À Toronto, c'est facile de se réunir avec des producteurs de télé, d'aller voir les acteurs sur le plateau», dit Donald Henderson, directeur du studio Bedlam Games. Nous pouvons développer des projets de jeu vidéo et de bandes dessinées romanesques («graphic novels»). Nous pouvons atteindre des nouveaux sommets

d'intégration dans les jeux, mais seulement si vous planifiez dès le début. Nous pouvons faire ça plus facilement à Toronto qu'à distance.»

Dans un autre registre, les Torontois estiment que le caractère cosmopolite de leur ville sera un atout de taille quand ils auront des studios assez prestigieux pour rivaliser avec ceux de Montréal et Vancouver. «C'est plus facile

«Ce n'est pas une compétition, mais nous serions heureux si Toronto était aussi important que Montréal dans le jeu vidéo.»

— Donald Henderson, de Bedlam Games

pour les travailleurs étrangers de s'établir à Toronto parce qu'on y parle toutes les langues», dit Sandra Papatello, ministre du Développement économique de l'Ontario. C'est aussi plus facile de trou-

ver des services de traduction et de design adapté à différentes cultures.»

«Toronto est un endroit parfait pour faire des jeux vidéo. C'est une grande ville cosmopolite», dit Donald Henderson, directeur du studio Bedlam Games. Comme entreprise, nous nous disions aussi qu'on viendrait bientôt nous concurrencer.»

Les Ontariens se font rassurants: leur ascension ne se fera pas au détriment de Montréal ou Vancouver. «Il y aura toujours une saine concurrence, mais le marché des jeux vidéo grandit», dit la ministre Papatello. Et puis nous ne courtisons que les entreprises internationales. Nous ne voulons pas faire déménager des entreprises québécoises, et j'espère que le Québec choisira de faire de même. Nous avons un accord à l'amiable (*gentlemen's agreement*).»

«Les jeux vidéo deviennent plus populaires et notre marché grandit», dit Vikas Gupta, PDG de TransGaming. La croissance de l'industrie fera même en sorte qu'il faudra davantage de centres d'excellence des jeux vidéo au Canada.»

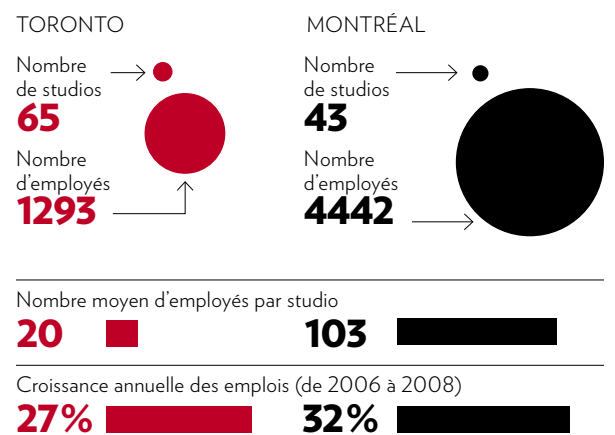
«Ce n'est pas une compétition, mais nous serions heureux si Toronto était aussi important que Montréal dans le jeu vidéo», dit Donald Henderson, de Bedlam Games.

Les Torontois ont le mérite d'être clairs.



À VOS MARQUES? PRÊTS? RECRUTEZ!

UNE INDUSTRIE, DEUX VILLES



Source: Entertainment Software Association of Canada



BEDLAM GAMES
Toronto
Donald Henderson, PDG.



TRANSGAMING
Toronto
Vikas Gupta, PDG

PHOTOS ROBERT SKINNER, LA PRESSE

Cet espace est un outil graphique qui nous permet de contrôler la qualité d'impression de La Presse.

Nos standards de qualité élevés ont permis à La Presse d'entrer dans le prestigieux club des 50 quotidiens les mieux imprimés au monde (Newspapers Color Quality Club).



Merci de votre confiance
LA PRESSE

TORONTO À L'ASSAUT

ASSAUT

suite de la page 1

«Deux des trois plus grandes villes du pays étaient de la partie depuis longtemps. Maintenant, nous sommes trois», dit Ian Kelso, PDG d'Interactive Ontario, organisme regroupant la majorité des 100 studios de jeux de la province.

Même si les attentes sont immenses, Ubisoft n'entend pas décevoir son bailleur de fonds ontarien. «Nous aurons un effet catalyseur», dit Yanniss Mallat, PDG à la fois d'Ubisoft Montréal et d'Ubisoft Toronto. L'industrie à Toronto ressemble

à Montréal il y a 14 ans, avec un fourmillement plus important. Il y a plus de petits développeurs indépendants.»

Quand il arrivera à maturité en 2019, le studio torontois d'Ubisoft aura 800 employés. «Pour anecdote, je rappelle que c'est à peu près le même objectif qu'on avait à Montréal il y a 10 ans et qu'on a évidemment revu très vite à la hausse», dit Yanniss Mallat. Scénario identique en vue à Toronto? «Ça, l'avenir nous le dira», dit-il.

À 800 employés, Ubisoft fera figure de géant dans une mer de petits entrepreneurs. Le plus important studio de

la province, Silicon Knights, emploie 100 personnes à St. Catharines. Avant même son ouverture officielle dimanche soir, Ubisoft Toronto était déjà le plus important studio de Toronto, avec 70 employés. L'entreprise française a délogé Bedlam Games, un studio de 60 employés situé dans une ancienne distillerie repapée en loft. À Montréal, Bedlam ne ferait même pas partie du top 15 des studios de jeux vidéo.

«Les producteurs de jeux qui viendront rencontrer Ubisoft voudront sûrement en profiter pour nous rencontrer aussi quand ils seront en ville», dit

Donald Henderson, spécialiste du droit du divertissement qui a abandonné ses complets cravatés pour devenir directeur du studio de Bedlam Games.

Le principal concurrent d'Ubisoft ne rechigne pas contre l'aide gouvernementale accordée à Ubisoft. «C'est beaucoup, beaucoup d'argent», dit Donald Henderson. Mais c'est l'avenir. Ce sont des types d'emploi dans lesquels le gouvernement doit investir: ils demandent une formation spécialisée et sont difficiles à exporter ailleurs.»

Ironie du sort, ce sont trois Montréalais qui pourraient