

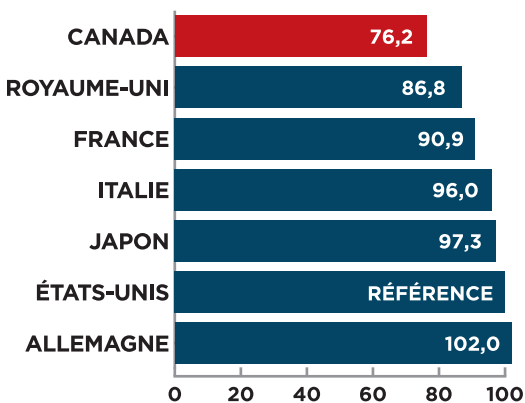
AVANTAGES DU CANADA SUR LE PLAN DES COÛTS ET DE LA FISCALITÉ - MÉDIAS NUMÉRIQUES



L'industrie canadienne des jeux vidéo se classe au troisième rang mondial. Elle compte 329 studios de jeux et 16 500 employés à temps plein; en 2012, elle a contribué plus de 2,3 milliards de dollars au produit intérieur brut canadien. L'importance de l'industrie, les multiples gens de talent dont elle tire parti et le contexte concurrentiel canadien sur le plan des coûts d'exploitation et de la fiscalité des entreprises sont autant de facteurs dont cette industrie peut tirer profit.

Dans son étude de 2014 portant sur lieux d'affaires dans le monde, *Choix concurrentiels*¹, KPMG a constaté que le Canada offre aux studios de production de jeux vidéo la structure de coûts d'exploitation et le fardeau fiscal les plus bas des pays du G-7. Certains éléments de cette étude sont présentés ci-dessous et mettent en lumière les coûts d'exploitation et les coûts fiscaux d'un studio de développement de jeux vidéo de taille moyenne.

PRODUCTION DE JEUX VIDÉO INDICE DES COÛTS RÉSULTATS DU G-7 (ÉTATS-UNIS = 100,0)



FAITS SAILLANTS SUR LES COÛTS AU CANADA

- Les studios de jeux vidéo établis au Canada bénéficient de coûts totaux de main-d'œuvre de 12,9 p. 100 inférieurs à ceux des États-Unis. Les niveaux de rémunération concurrentiels et les coûts de santé moindres au Canada concourent à ces économies.
- Les coûts de location de locaux à bureaux dans la banlieue des principales villes du Canada sont peu élevés relativement à la majorité des pays du G-7 et permettent à notre studio modèle de réaliser des économies de 17 p. 100 par rapport à la moyenne du G-7.
- Les serveurs énergivores tirent parti de tarifs d'électricité abordables au Canada, lesquels sont de 21 p. 100 inférieurs aux tarifs moyens des pays du G-7 pour ce studio de jeux vidéo.
- La fiscalité et les incitatifs représentent le dernier volet de l'avantage du Canada sur le plan des coûts, le tout étant présenté plus en détail à la page suivante.
- Lorsque l'on combine tous ces éléments de coûts, le Canada offre le meilleur cadre au chapitre des coûts d'exploitation de tous les pays du G-7; de même, ses coûts d'exploitation totaux sont de 23,8 p. 100 au-dessous de celui des États Unis.

INCIDENCE DES TAUX DE CHANGE

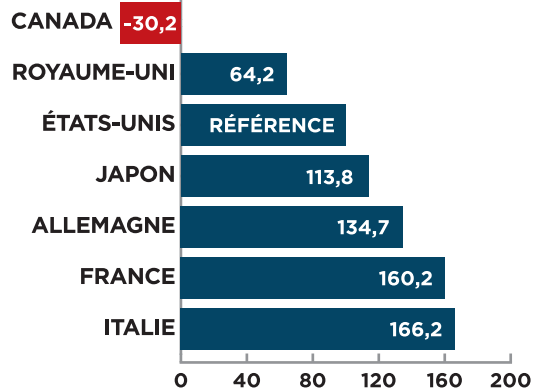
L'édition de 2014 de *Choix concurrentiels* a été publiée en mars 2014. Les résultats de l'étude, y compris les résultats présentés ici, se fondent sur les taux de change en vigueur au quatrième trimestre de 2013. Ces résultats sont sensibles à la fluctuation des taux de change.

En 2014, le dollar américain s'est apprécié par rapport à la plupart des devises dans le monde, dont le dollar canadien. Pour le studio de jeux vidéo modèle, l'avantage du Canada sur le plan des coûts par rapport aux États-Unis augmente **et passe de 23,8 à 28,8 p. 100**, en fonction des taux de change de janvier 2015. La vigueur comparative du dollar américain accroît considérablement l'avantage du Canada sur le plan des coûts pour les entreprises internationales de médias numériques.

¹ *Choix concurrentiels, Guide de KPMG sur les coûts d'exploitation à l'étranger* et *Choix concurrentiels, Rapport spécial – Pleins feux sur la fiscalité* sont accessibles aux fins de téléchargement à CompetitiveAlternatives.com.



PRODUCTION DE JEUX VIDÉOS INDICE DE FARDEAU FISCAL GLOBAL³ RÉSULTATS DU G-7 (ÉTATS-UNIS = 100,0)



EMPLACEMENTS RECHERCHÉS À FAIBLE COÛT

Indice du coût d'exploitation de quelques villes canadiennes (États-Unis = 100,0) :

A	Région de Niagara	73,3
B	Québec	74,4
C	Toronto	75,8
D	Montréal	76,5
E	Halifax	80,9
F	Vancouver	84,1

FAITS SAILLANTS SUR LA FISCALITÉ AU CANADA²

- Plusieurs provinces canadiennes offrent un dégrèvement important au titre de la main-d'œuvre et, ce faisant, aident financièrement les producteurs de jeux vidéo et d'autres industries de médias numériques. Pour ce studio de jeux vidéo modèle, l'admissibilité aux crédits pour médias numériques donne lieu à un taux réel d'imposition des sociétés négatif de -12,2 p. 100, le taux le plus bas des pays du G-7.
- Les coûts de main-d'œuvre découlant de la législation canadienne sont parmi les plus bas des pays du G-7. Cela, conjugué au fait que le coût des autres taxes et impôts des sociétés est également bas, fait en sorte que le Canada se classe au troisième rang des pays du G-7.
- Le fardeau fiscal global au Canada pour ce studio de jeux vidéo est de -30,2, les crédits pour médias numériques compensant largement toutes les taxes et tous les impôts des sociétés exigibles. La fiscalité nette du Canada est la plus faible des pays du G-7, et de loin.

RÉSUMÉ DES PARAMÈTRES D'EXPLOITATION

ACTIVITÉ DE L'ENTREPRISE : PRODUCTION DE JEUX VIDÉO	
Besoins en installations	
Locaux à bureaux, classe A, loués (1 881 m ²)	20 250 pi ²
Main-d'œuvre	
Gestion	4
Ventes et administration	7
Développement de produits spécialisés	87
Soutien à la clientèle	2
Nombre total d'employés	100
Autres besoins initiaux en investissement	
Matériel de bureau - en milliers de dollars américains	1 600 \$
Financement par actions - % des coûts de projet	67 %
Besoins énergétiques	
Consommation mensuelle d'électricité	60 000 kWh
Autres caractéristiques d'exploitation annuelle	
Ventes à pleine capacité de production - en milliers de dollars américains	19 000 \$
Coûts d'exploitation - % des ventes	12 %
Investissement en R & D déductible - % des ventes	19 %

² Les calculs de MMK Consulting Inc. se fondent sur des données détaillées de *Choix concurrentiels, Rapport spécial - Pleins feux sur la fiscalité*, lequel a publié uniquement des résultats fiscaux par secteur.

³ Les calculs de MMK Consulting Inc. se fondent sur des données détaillées de *Choix concurrentiels, Rapport spécial - Pleins feux sur la fiscalité*, lequel a publié uniquement des résultats fiscaux par secteur.

