

POUR DIFFUSION IMMÉDIATE

**Soutien à l'industrie du jeu vidéo**

**Le gouvernement du Québec salue la croissance et les investissements d'Electronic Arts à Montréal**

**Montréal, le 6 avril 2017.** – Le gouvernement du Québec a souligné aujourd'hui l'engagement d'Electronic Arts (EA) à investir pour assurer la croissance de son studio montréalais, renforçant ainsi son rôle de chef de file dans le secteur québécois du jeu vidéo. Cette expansion entraînera la création de 500 nouveaux emplois sur une période de 10 ans.

Présente à Montréal depuis 2004, Electronic Arts renforce sa position dans le marché en créant un nouveau studio, Motive Studios, qui se spécialisera dans la création de jeux d'action-aventure. EA est également active à Montréal par l'entremise de BioWare<sup>MC</sup>, le studio responsable du développement de Mass Effect<sup>MC</sup> : Andromeda, le plus récent volet de la franchise à succès Mass Effect, ainsi que par l'entremise d'une équipe qui se consacre au moteur de jeu Frostbite<sup>MC</sup>.

En plus d'investir et de créer des emplois, la société entend contribuer à structurer l'industrie, notamment en concevant des infrastructures qui pourront être partagées avec la communauté du jeu vidéo. Au total, les investissements d'EA au Québec sont estimés à 500 millions de dollars sur une période de 10 ans, ce qui inclut le personnel, les installations et d'autres types d'investissements.

**Citations :**

« Nous offrons à Electronic Arts un cadre fiscal stable, prévisible et compétitif lui permettant d'aller de l'avant avec cette expansion d'envergure. Cet environnement favorable a permis de positionner le Québec parmi les chefs de file dans l'industrie du jeu vidéo et comme un pôle d'excellence reconnu à l'échelle internationale. Comme la Commission d'examen sur la fiscalité québécoise l'a clairement démontré, le crédit d'impôt offert aux entreprises de ce secteur a des retombées économiques significatives dont bénéficie l'ensemble de la société québécoise. Nous sommes heureux d'accueillir cette importante expansion d'Electronic Arts qui contribuera à ces effets positifs pour le Québec. »

*Carlos J. Leitão, ministre des Finances*

« Forte d'une croissance annuelle moyenne des ventes de 16 % au cours des 14 dernières années, l'industrie du jeu vidéo est un succès pour le Québec. Le Québec se démarque du reste du monde grâce à sa main-d'œuvre qualifiée, à ses établissements de formation reconnus internationalement et à des coûts d'exploitation parmi les plus bas des pays du G7. Cette industrie est d'ailleurs l'un des 17 marchés sectoriels ciblés par la Stratégie québécoise des exportations présentée l'automne dernier et pour laquelle 536,8 M\$ ont été consentis. L'annonce faite aujourd'hui par Electronics Arts est une autre belle preuve que le Québec se distingue à l'échelle internationale, au sein de cette industrie. »

*Dominique Anglade, ministre de l'Économie, de la Science et de l'Innovation et ministre responsable de la Stratégie numérique*

« En continuant à investir et à accroître ses activités dans notre métropole, Electronic Arts confirme que Montréal est une ville technologique d'avant-garde qui se démarque sur la scène internationale. La création de près de 500 emplois produira d'importantes retombées économiques dans la métropole. Cette annonce renforce la position de Montréal en tant que véritable chef de file dans l'industrie du jeu vidéo. »

*Martin Coiteux, ministre des Affaires municipales et de l'Occupation du territoire, ministre de la Sécurité publique et ministre responsable de la région de Montréal*

« Cet investissement démontre que la métropole est une véritable plaque-tournante de l'industrie des jeux vidéo. Montréal renforce son positionnement comme lieu de convergence de cette importante industrie. Ces nouveaux emplois contribueront évidemment à la grande vitalité économique de Montréal. Je tiens aussi à remercier Electronic Arts pour leur confiance renouvelée. »

*Denis Coderre, maire de Montréal*

#### **Faits saillants :**

- Le crédit d'impôt remboursable pour la production de titres multimédias a été instauré en 1996 afin de favoriser l'émergence et le développement de l'industrie du jeu vidéo au Québec. Il a permis au Québec de se positionner comme chef de file dans le secteur et comme pôle d'excellence à l'échelle internationale.
- Aujourd'hui, l'industrie québécoise du jeu vidéo compte sur une main-d'œuvre d'environ 11 000 personnes réparties dans près de 140 entreprises, ce qui lui confère une position de meneuse au Canada et une place importante dans le monde.

- 30 -

**Sources :** Audrey Cloutier  
Attachée de presse  
Cabinet du ministre des Finances  
Tél. : 418 643-5270

Cynthia St-Hilaire  
Attachée de presse  
Cabinet de la ministre de l'Économie, de la Science et de l'Innovation  
et ministre responsable de la Stratégie numérique  
Tél. : 418 691-5650

Marie-Ève Pelletier  
Attachée de presse  
Cabinet du ministre des Affaires municipales et de l'Occupation  
du territoire, ministre de la Sécurité publique  
et ministre responsable de la région de Montréal  
Tél. : 418 691-2050