

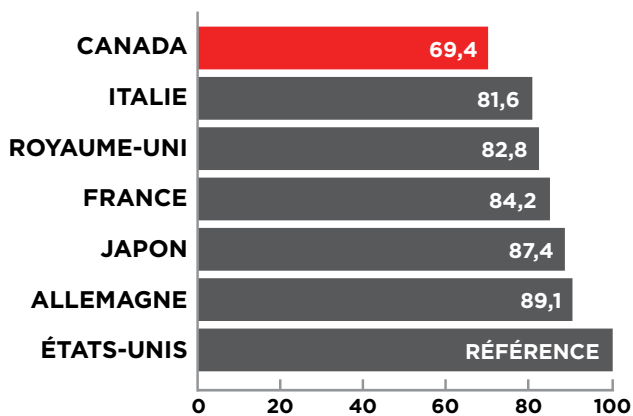
LES AVANTAGES DU CANADA EN MATIÈRE DE COÛTS ET D'IMPOSITION MÉDIAS NUMÉRIQUES

Selon le Fonds des médias du Canada, l'industrie canadienne des jeux numériques se classe au troisième rang mondial sur le plan de la taille et de la qualité. Ses nouvelles technologies et plateformes continuent d'offrir des occasions aux investisseurs. La firme d'experts conseils Nordicity a relevé 472 entreprises qui emploient plus de 20 000 travailleurs dans ce secteur au Canada, en hausse de 24 % par rapport à 2013.

Dans son rapport d'étude *Choix concurrentiels*¹ de 2016, qui compare divers endroits où faire des affaires dans le monde, KPMG a constaté que le Canada offre aux studios de production de jeux vidéo le régime de coûts d'entreprise et le fardeau fiscal d'entreprise les plus avantageux du G7. Les précisions ci-dessous portent sur les coûts d'exploitation et les impôts s'appliquant à un studio modèle de développement de jeux vidéo de taille moyenne.



INDICE DES COÛTS DE PRODUCTION DE JEUX VIDÉO : RÉSULTATS DU G7 (ÉTATS-UNIS = 100,0)



LES COÛTS AU CANADA : FAITS SAILLANTS

- Les studios de jeux vidéo établis au Canada bénéficient de coûts totaux de main-d'œuvre de 31,3 % inférieurs à ceux des États-Unis. Les niveaux de rémunération concurrentiels et les faibles coûts des services de santé au Canada concourent à ces économies.
- Les coûts de location de bureaux en banlieue dans les principales villes du Canada sont peu élevés relativement à la majorité des pays du G7 et consentent à ce studio modèle des économies de 30 % par rapport à la moyenne du G7.
- Les serveurs énergivores tirent parti de tarifs d'électricité abordables au Canada, qui sont de 25 % inférieurs à la moyenne du G7 pour ce studio modèle de jeux vidéo.
- Les impôts et encouragements fiscaux représentent le dernier volet de l'avantage du Canada sur le plan des coûts, tel qu'indiqué à la page suivante.
- Lorsque l'on combine tous ces éléments de coût, le Canada offre l'environnement de coût d'exploitation le plus bas de tous les pays du G7, son coût d'exploitation total étant de 30,6 % au-dessous de celui des États-Unis.

IMPACT OF EXCHANGE RATES

L'édition 2016 de *Choix concurrentiels* a été publiée en mars 2016. Les résultats de cette étude, y compris ceux qui figurent dans le présent document, reflètent les taux de change en vigueur au quatrième trimestre de 2015. Ces résultats sont sensibles aux fluctuations des taux de change.

Au cours de l'année 2016, le dollar canadien a pris un peu de valeur par rapport au dollar américain. Pour le studio modèle de jeux vidéo, les avantages du Canada sur le plan des coûts par rapport aux États-Unis diminuent un peu, soit de 30,6 % à 29,7 %, si l'on utilise le taux de change de septembre 2016. La force soutenue du dollar américain contribue considérablement à la hausse des avantages du Canada sur le plan des coûts pour les studios de jeux vidéo étrangers.



POINTS CHAUDS : FAIBLES COÛTS

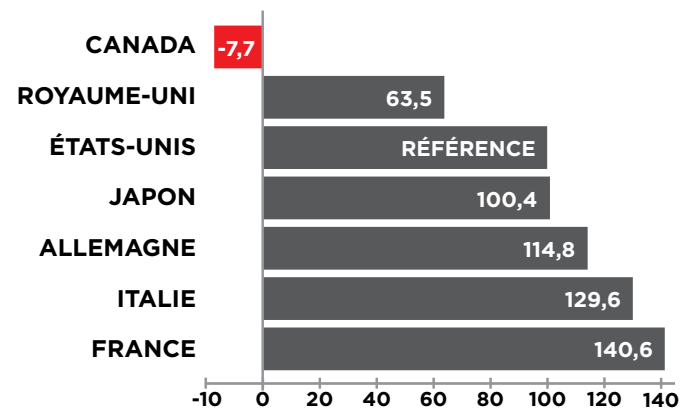
Classement parmi 103 villes du G7 selon l'indice des coûts d'entreprise (États-Unis = 100,0)

4	St. John's	68,1
5	Toronto	68,5
6	Montréal	70,3
10	Halifax	71,8
13	Kelowna	73,7
15	Vancouver	75,3
18	Calgary	77,1

LES TAUX D'IMPOSITION AU CANADA : POINTS SAILLANTS²

- Plusieurs des provinces du Canada offrent d'importantes économies de coûts liées à la main d'œuvre qui représentent un soutien financier pour les producteurs de jeux vidéo et les membres des autres industries des médias numériques. Pour ce studio modèle de développement de jeux admissible aux crédits d'impôt, le taux réel d'impôt sur les sociétés pourrait être égal ou inférieur à zéro à certains endroits.
- Les coûts de main-d'œuvre prévus par la loi au Canada sont plus faibles que dans les autres pays du G7, et les coûts associés aux autres impôts sur les sociétés sont également peu élevés, ce qui place le Canada au deuxième rang du G7.
- Dans l'ensemble, l'indice d'imposition totale pour un tel studio de jeux vidéo est -7,7, car les crédits offerts dans le secteur des médias sociaux compensent amplement les impôts sur les sociétés. Par conséquent, le Canada offre de loin le régime fiscal net le plus avantageux du G7.

INDICE D'IMPOSITION TOTALE² : PRODUCTION DE JEUX VIDÉO, RÉSULTATS DU G7 (ÉTATS-UNIS = 100,0)



RÉSUMÉ DES PARAMÈTRES D'EXPLOITATION

ACTIVITÉ DE L'ENTREPRISE : PRODUCTION DE JEUX VIDÉO

Besoins en matière d'installations	
Location de bureaux de catégorie A (1 881 m ²)	20 250 pi ²
Main-d'œuvre	
Gestion	4
Ventes et administration	7
Mise au point des produits	87
Service à la clientèle	2
Nombre total d'employés	100

Autres besoins en investissement initial	
Matériel de bureau – en milliers de \$US	1 600 \$
Financement par actions – en % des coûts de projet	67 %
Besoins en énergie	
Électricité : consommation mensuelle	60 000 kWh
Autres caractéristiques d'exploitation annuelles	
Ventes à pleine capacité de production – en milliers de \$US	20 500 \$
Coûts de fonctionnement – en % des ventes	12 %
Investissement : activités de R-D déductibles – en % des ventes	18 %

¹ Choix concurrentiels, Guide de KPMG sur les coûts d'exploitation à l'étranger, Rapport spécial : Pleins feux sur la fiscalité. Le document peut être téléchargé à partir de choixconcurrentiels.com.
² Calculs effectués par MMK Consulting Inc. d'après les données détaillées du Rapport spécial : Pleins feux sur la fiscalité, Choix concurrentiels contenant seulement la publication des résultats de l'imposition par secteur.