



L'industrie manufacturière des **véhicules récréatifs motorisés** au Québec



Ce document a été préparé par :

Yves Pépin, conseiller, Direction des équipements de transport
Luc Chouinard, conseiller, Direction du développement des industries

Pour information :

Direction des équipements de transport
Ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation
710, place D'Youville, 9^e étage
Québec (Québec) G1R 4Y4
Téléphone : 418 691-5698

Photographies de la couverture :

BRP
Campagna Motors
AD Boivin Design Inc.
RC Trike

www.mdeie.gouv.qc.ca

ISBN : 978-2-550-60685-7 (PDF)

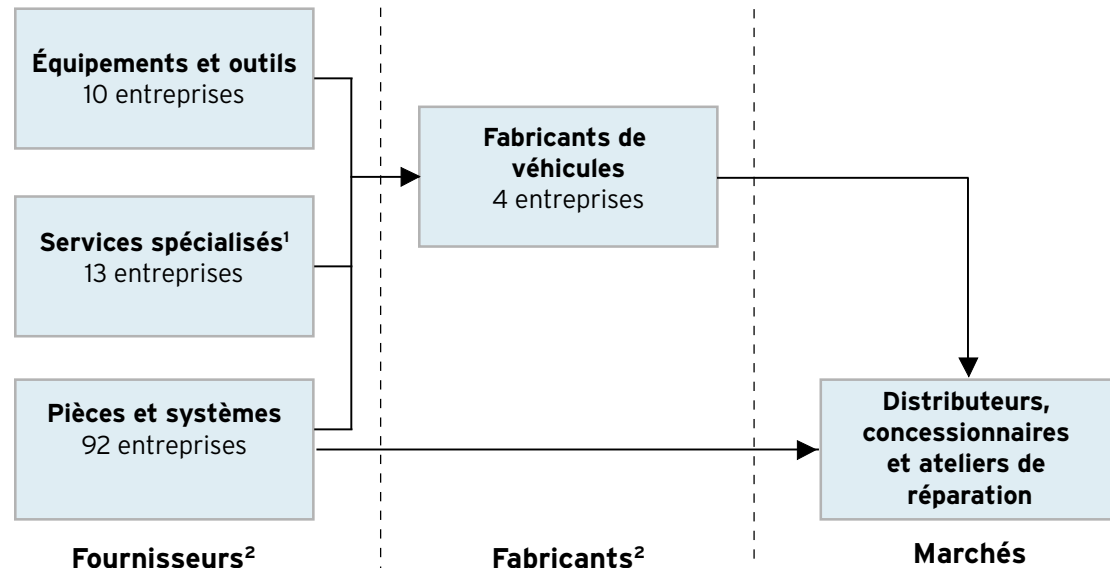
1 - L'industrie en bref au Québec

Dans le présent document, l'industrie manufacturière des véhicules récréatifs motorisés comprend l'ensemble des établissements engagés dans la fabrication de motoneiges, motomarines, véhicules tout-terrain (VTT), véhicules à quatre roues avec sièges côte à côte (VCC), motocyclettes, motocyclettes à trois roues (ex. : Spyder et Trike) et véhicules à trois roues avec sièges côte à côte (ex. : T-Rex et V13R). Cette définition exclut du périmètre sectoriel retenu les entreprises actives dans la fabrication des karts, des caravanes motorisées, des bateaux sport et de plaisance, des moteurs hors-bord et des ultralégers. Outre les fabricants de véhicules, l'industrie comprend les entreprises qui produisent des pièces, des systèmes et des accessoires destinés à la fabrication et à l'assemblage des véhicules neufs ou au marché d'après-vente.

Les entreprises dont l'activité principale est liée à la fabrication de véhicules récréatifs motorisés sont regroupées dans le Système de classification des industries de l'Amérique du Nord (SCIAN) sous le code 33699. Cette classe n'est toutefois pas exclusive à l'industrie des véhicules récréatifs motorisés et regroupe de nombreuses autres entreprises du domaine des transports motorisés et non motorisés. De plus, un bon nombre de fournisseurs de l'industrie sont classés selon d'autres codes SCIAN en fonction de leur activité principale. C'est le cas entre autres de plusieurs ateliers d'usinage. Considérant ce qui précède, les données présentées et interprétées dans ce profil proviennent d'informations recueillies par la Direction des équipements de transport du MDEIE auprès de l'industrie québécoise, ainsi que de diverses sources externes.

Au Québec, l'industrie manufacturière des véhicules récréatifs motorisés compte plus de 100 établissements. Le schéma suivant présente l'organisation générale de l'industrie ainsi que le nombre de fournisseurs et de fabricants établis au Québec.

Graphique 1 - Organisation manufacturière de l'industrie des véhicules récréatifs au Québec



1. Services spécialisés : conception, design industriel, emballage et contrôle de qualité, peinture et autres traitements de surface.
2. Certains fournisseurs appartiennent à deux catégories, par exemple la fabrication de pièces et systèmes ainsi que la fourniture d'outils. De plus, un fabricant agit également comme fournisseur de pièces et systèmes.

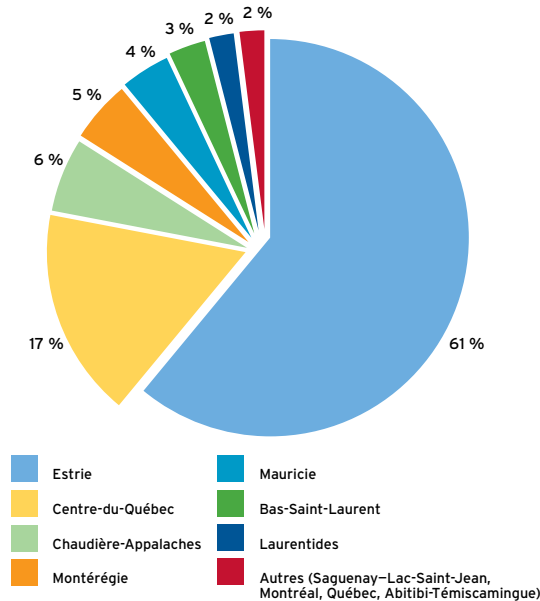
2 - Une industrie régionalisée aux spécialités diverses

Le Québec compte quatre fabricants de véhicules récréatifs motorisés, dont un grand donneur d'ordres, Bombardier Produits Récréatifs inc. (BRP), et plus de 90 entreprises fournisseurs de pièces, de systèmes et d'accessoires destinés à l'assemblage de véhicules neufs ou au marché de l'après-vente. L'industrie compte également une vingtaine d'entreprises fournisseurs de services, d'équipements et d'outils spécialisés. Près de 70 % de ces entreprises emploient moins de 100 personnes. L'industrie est donc constituée principalement de petites et moyennes entreprises.

Globalement, l'industrie manufacturière québécoise des véhicules récréatifs motorisés comptait plus de 5 100 emplois directs et générerait un chiffre d'affaires de près de 1,5 milliard de dollars en 2009.

Les entreprises de l'industrie sont situées dans 13 des 17 régions administratives du Québec. Toutefois, en termes du nombre d'emplois, l'industrie est principalement concentrée dans les régions de l'Estrie (61 %), du Centre-du-Québec (17 %), de la Chaudière-Appalaches (6 %) et de la Montérégie (5 %). La présence de BRP en Estrie explique en grande partie cette concentration géographique de l'activité manufacturière. Par ailleurs, près de 40 % des entreprises de cette industrie réalisent plus de 50 % de leurs activités dans le secteur des véhicules récréatifs motorisés, 17 d'entre elles s'y consacrant totalement. En revanche, presque la moitié (48 %) des entreprises de l'industrie exercent moins de 25 % de leurs activités dans ce secteur.

Graphique 2 - Répartition géographique des emplois de l'industrie au Québec en 2009



Source : Direction des équipements de transport du MDEIE.



photo : Kimpex



photo : BRP



photo : AD Boivin Design

Les fabricants

Les quatre fabricants de véhicules récréatifs motorisés au Québec sont BRP, AD Boivin Design, Campagna Motors et RC Trike. Les types de véhicules fabriqués et assemblés au Québec par ces entreprises sont présentés dans le tableau ci-dessous.

BRP est une multinationale fondée en 1942 à Valcourt dans la région de l'Estrie, où elle a établi son siège social. L'entreprise est devenue un chef de file mondial, en plus d'être le principal donneur d'ordres de cette industrie au Québec. Ses activités comprennent la

conception, le développement, la fabrication, la distribution et la mise en marché de véhicules récréatifs motorisés ainsi que de vêtements et d'accessoires spécialisés. Les produits de BRP sont exportés dans plus de 90 pays.

Sur le site industriel de Valcourt, on trouve également un centre de recherche et un important centre de design et d'innovation. Dans ce dernier, l'entreprise a récemment investi plusieurs millions de dollars. De plus, BRP est présente à Sherbrooke où elle exploite un centre de distribution et effectue le service après-vente. L'entreprise y a aussi établi en partenariat avec l'Université de Sherbrooke un centre de recherche et développement (R-D) de haut niveau, qui contribue à l'essor de cette industrie au Québec.

Quant aux autres fabricants, ce sont trois PME. L'entreprise AD Boivin produit une gamme de motoneiges monoski à Lévis, dans la région de la Chaudière-Appalaches. Pour sa part, Campagna Motors fabrique des véhicules d'exception à trois roues, connus sous le nom de T-Rex et V13R. Son usine est située à Boucherville, dans la région de la Montérégie, et ses produits sont en bonne partie exportés vers les États-Unis et ailleurs dans le monde. Enfin, RC Trike effectue la conversion de motos traditionnelles en motos trois roues avec une configuration à deux roues arrière. L'atelier de l'entreprise est situé à Sainte-Eulalie, dans la région du Centre-du-Québec.

Tableau 1 - Types de véhicules fabriqués au Québec

Entreprise	Produits				
	Motoneiges	Motomarines	Véhicules tout-terrain (VTT)	Motocyclettes à trois roues	Véhicules à trois roues avec sièges côte à côte
BRP					
AD Boivin Design					
Campagna Motors					
RC Trike					

Source : Direction des équipements de transport du MDEIE.



photo : BRP



photo : BRP



photo : Campagna Motors



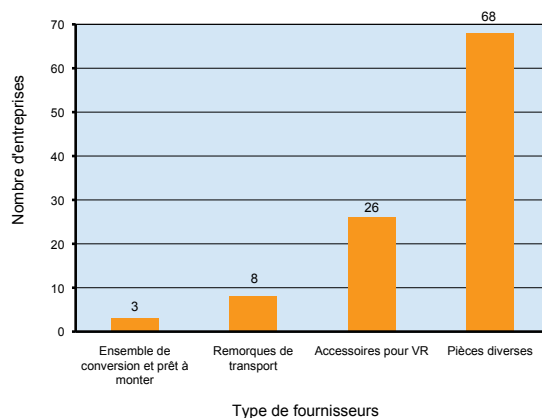
photo : BRP

Les fournisseurs

L'industrie québécoise compte plus de 90 entreprises, fournisseurs de pièces, de systèmes et d'accessoires destinés à l'assemblage de véhicules neufs ou au marché de remplacement. Ces entreprises, spécialisées dans la fabrication de différentes composantes de véhicules, utilisent divers matériaux, comme les métaux, le plastique, le caoutchouc, les composites, les textiles et le verre. L'industrie comprend également des fabricants de composantes électriques et électroniques.

Le graphique 3 ci-dessous présente la répartition du nombre de ces fournisseurs québécois de l'industrie des véhicules récréatifs motorisés, selon leur spécialité ou leur activité principale.

Graphique 3 - Nombre de fournisseurs de pièces, de systèmes et d'accessoires de l'industrie des véhicules récréatifs motorisés au Québec, en 2009



Source : Direction des équipements de transport du MDEIE

Comme le montre le graphique précédent, les fabricants de pièces diverses dominent l'univers québécois des fournisseurs de l'industrie des véhicules récréatifs motorisés. Parmi ces 68 fabricants, 29 entreprises fabriquent des pièces d'aluminium, d'acier et de fonte, alors qu'une vingtaine d'autres produisent des pièces diverses en plastique.

En ce qui concerne les autres catégories de fournisseurs, l'industrie québécoise est diversifiée et compte des fabricants d'accessoires (coffres, déflecteurs, supports, accessoires textiles, etc.), des fabricants de remorques, d'ensembles prêts à monter et divers autres produits spécialisés. L'industrie compte également une vingtaine d'entreprises fournisseurs de services, d'équipements et d'outils spécialisés. Il s'agit d'entreprises spécialisées dans le design, le prototypage rapide, le traitement de surface, l'emballage, la fabrication de moules, la fabrication d'équipements de chaînes de production et d'outils de manutention.



photo : BRP



photo : BRP



photo : Kimpex

3 - Des produits en constant renouvellement

La vie d'un modèle de véhicule récréatif passe par trois grandes phases.

Le développement du produit. Cette phase a pour but de concevoir et de mettre au point le véhicule ainsi que de planifier les méthodes de fabrication qui seront utilisées.

La fabrication. Cette phase consiste à produire en série les différentes pièces et les différents systèmes ainsi qu'à assembler le véhicule. Le plus souvent, la production d'un modèle en grande série est réalisée selon la méthode dite du « juste à temps », ce qui n'est pas toujours le cas pour la fabrication en petite série. La diversité de couleurs et de modèles fabriqués pour un même produit implique une gestion complexe de la production et des inventaires, et ce, tant pour les fabricants que pour les fournisseurs.

La distribution. Cette dernière phase vise non seulement à livrer les véhicules et les pièces de rechange au concessionnaire ou à l'utilisateur, mais également à évaluer la réception du nouveau modèle par les consommateurs. Selon les résultats de cette évaluation, le modèle est soit conservé, soit modifié, soit abandonné. Dans le dernier cas, il est remplacé par un nouveau modèle, ce qui relance la phase de conception.



photo : BRP

4 - Une industrie dont les principales clés du succès sont le design et l'innovation

L'industrie internationale des véhicules récréatifs est un secteur hautement concurrentiel qui doit suivre les nouvelles tendances et les goûts changeants des consommateurs. Le design et l'innovation apparaissent comme les principaux facteurs de succès. Trois défis se posent aux fabricants de véhicules récréatifs. D'abord, le marché des produits établis comme la motoneige et la motomarine est arrivé à maturité et le volume des ventes progresse lentement. Ensuite, le marché est dominé par des entreprises multinationales de haut niveau technologique qui luttent pour des parts de marché. Enfin, l'industrie doit faire face à une pression grandissante pour offrir des produits à faibles émissions polluantes, moins bruyants et toujours plus sécuritaires. Dans ce contexte, il va sans dire que les fabricants n'ont d'autres choix que de proposer des produits à contenu technologique toujours plus important pour séduire les consommateurs et répondre aux nouvelles réglementations. C'est donc une lutte continue pour avoir le meilleur produit.

Le centre de recherche mis en place par BRP et l'Université de Sherbrooke joue un rôle de premier plan dans le processus d'innovation et permet à l'industrie québécoise de se positionner favorablement sur les marchés internationaux. Les activités de ce centre portent sur le développement de technologies originales et innovatrices dans le domaine des produits récréatifs motorisés. Il offre également aux fournisseurs de l'industrie des services de laboratoires ainsi que de recherche et développement.

Dans l'univers des véhicules récréatifs motorisés, les entreprises multinationales dominantes qui concurrencent avec BRP sont :

- Arctic Cat, Polaris et Yamaha dans la motoneige
- Honda, Kawasaki et Yamaha dans la motomarine
- Arctic Cat, Honda, Kawasaki, Polaris, Suzuki et Yamaha dans le VTT
- Arctic Cat, Honda, Kawasaki, Polaris et Yamaha dans le VCC.

5 - Principaux acteurs

Au Québec, pour soutenir l'industrie, on trouve quatre comités ACCORD actifs dans des créneaux d'excellence liés au transport terrestre, de même qu'une association sectorielle.

Les créneaux d'excellence relatifs au transport terrestre sont situés dans les régions du Centre-du-Québec, des Laurentides, de la Montérégie et de l'Estrie. Chacune de ses régions a développé une vision et un plan d'action visant à favoriser la croissance d'activités économiques, notamment dans le secteur des véhicules récréatifs motorisés.

Pour ce qui est de l'association sectorielle, les entreprises du secteur sont regroupées au sein de l'Association des manufacturiers d'équipements de transport et de véhicules spéciaux (AMETVS). Cette association est vouée à l'amélioration de la compétitivité de ses membres et à l'essor de cette industrie. D'ailleurs, elle organise un évènement bisannuel réunissant plus de 500 participants qui viennent discuter de problématiques relatives au secteur des véhicules récréatifs motorisés.

Par ailleurs, plusieurs associations canadiennes et américaines regroupent les manufacturiers de véhicules récréatifs. Ces associations assistent les fabricants sur des questions prioritaires comme la sécurité, la réglementation, la promotion de la pratique de l'activité ainsi que la compilation de statistiques sur la croissance de l'industrie.

D'autres acteurs contribuent à la croissance de l'industrie au Québec et au développement de ses entreprises manufacturières, comme les universités, les centres collégiaux de transfert de technologie (CCTT), etc., même si ces établissements ne sont pas directement liés à l'industrie des véhicules récréatifs motorisés.

6 - Un marché principalement nord-américain

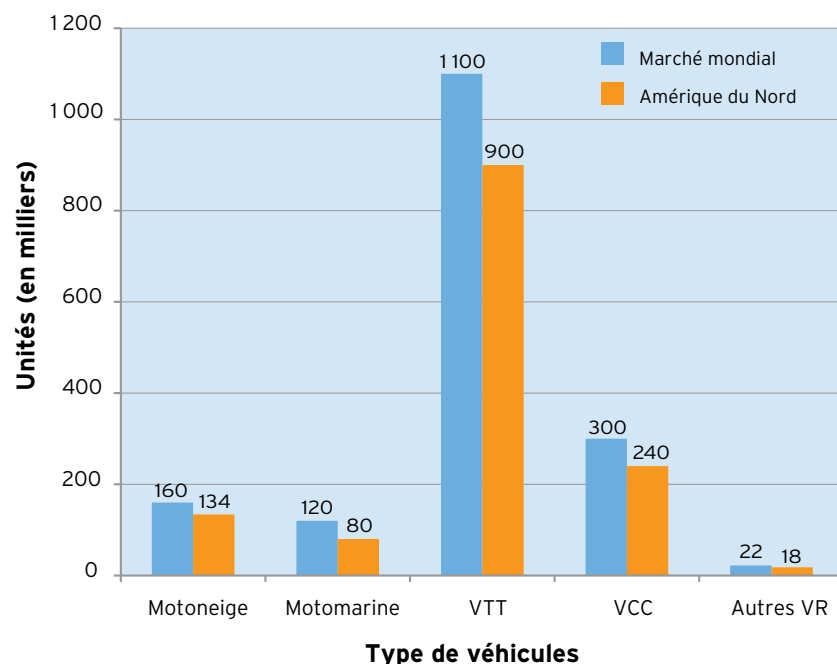
Sans tenir compte de la motocyclette, l'analyse du marché des véhicules récréatifs motorisés en termes d'unités vendues annuellement permet de constater que ce marché est particulièrement concentré en Amérique du Nord, puisqu'environ 70 % des ventes y étaient réalisées en 2008-2009.

Ainsi, en excluant la Chine, on estime qu'en 2008-2009 le marché mondial de l'industrie des véhicules récréatifs motorisés s'élevait à plus de 1,7 million de véhicules. Le marché nord-américain représentait à lui seul près de 1,4 million de véhicules. Le graphique 4 à la page suivante présente une comparaison des marchés mondial et nord-américain en les répartissant selon les différentes catégories de véhicules.



photo : Kimpex

Graphique 4 - Volume des ventes annuelles de l'industrie des véhicules récréatifs motorisés (VR) par catégorie, au niveau mondial¹ et en Amérique du Nord (année 2008-2009)



N. B. La catégorie « Autres VR » comprend les motos à trois roues et les véhicules à trois roues avec sièges côte à côte et elle exclut le marché de la motocyclette.

1. Le marché mondial exclut la Chine en raison de l'absence de données pour ce pays.

Source : Direction des équipements de transport du MDEIE.

À l'échelle mondiale, la catégorie des VTT accaparait la plus grande part du marché avec près de 65 % des unités vendues, soit environ 1,1 million de véhicules. Les véhicules à quatre roues avec sièges côte à côte, les motoneiges et les motomarines suivaient respectivement avec 18 % (300 000 unités), 9 % (160 000 unités) et 7 % (120 000 unités) du volume des ventes en 2008-2009. Les autres catégories de véhicules représentaient environ 1 % du volume des ventes.

7 - Une industrie cyclique

Du point de vue économique, le véhicule récréatif est un produit de consommation de luxe qui est plus soumis aux aléas de la conjoncture économique que ne l'est un produit de consommation courante comme les aliments ou les produits de base. Les ventes de produits récréatifs sont intimement liées au revenu disponible des individus. Dans ce contexte, le chiffre d'affaires des entreprises peut diminuer considérablement lors des périodes de ralentissement économique. À l'inverse, les ventes de l'industrie peuvent augmenter substantiellement en période de prospérité.

Mis à part la conjoncture économique, d'autres facteurs peuvent avoir une influence (positive ou négative) sur le niveau des ventes de véhicules récréatifs motorisés. Par exemple, le climat a un effet important sur les ventes de motoneiges, qui augmentent quand l'hiver est très enneigé. La saisonnalité influe également sur le cycle de fabrication. Par exemple, dans une entreprise, la production des motoneiges alterne avec celle des motomarines.

8 - Les tendances dans l'industrie des véhicules récréatifs motorisés

Trois grands constats s'imposent pour comprendre les tendances qui prévalent dans le secteur :

- Les ventes stagnent depuis 2008 pour la plupart des produits, ce qui entraîne que des gains de productivité doivent être réalisés afin de réduire les coûts unitaires de fabrication.
- L'industrie doit relever de nombreux défis pour obtenir une meilleure acceptabilité sociale de la pratique d'activités récréatives sur sentier ou sur plan d'eau. Parfois, elle fait l'objet de critiques de la part des citoyens et des riverains en raison du bruit et des émissions polluantes des véhicules. À cet égard, la réglementation limite la pratique d'activités propres aux véhicules récréatifs motorisés dans certains lieux.

- La société exige des produits plus performants faisant appel à des technologies novatrices qui réduisent les émissions polluantes et le bruit tout en améliorant la sécurité.

Les tendances qui résultent de ces constats sont les suivantes :

Consolidation de la production au Canada et aux États-Unis et déplacement de la fabrication au Mexique

La maturité du marché pour les produits établis (motoneige et motomarine) et la pression pour réduire les coûts de production forcent la consolidation de l'industrie au Canada et aux États-Unis. De plus, les avantages économiques et tarifaires que procure l'accord de politique et de libre-échange entre le Mexique et l'Union européenne incitent les fabricants de véhicules récréatifs motorisés à établir des usines d'assemblage au Mexique (ex. : BRP et Polaris). En conséquence, les fournisseurs de l'industrie tendent à s'installer à proximité de ces nouvelles usines.



photo : BRP



photo : BRP

Multiplication des modèles et introduction de nouveaux produits

Pour conserver et gagner des parts de marché, les fabricants de véhicules offrent de plus en plus de versions différentes d'un même type de produit pour répondre aux besoins spécifiques des utilisateurs. Ils innovent en développant de nouveaux types de véhicules comme la moto à trois roues de BRP et les véhicules côte à côte.

Introduction de nouvelles technologies

L'industrie des véhicules récréatifs motorisés appuie son développement sur l'innovation technologique. C'est la seule façon pour les entreprises de tenir la concurrence à distance pour quelques années, avant d'être imitées ou dépassées. À titre d'exemple, mentionnons l'introduction par BRP de systèmes intelligents tels que les systèmes de stabilité et les systèmes de freinage sophistiqués qui améliorent la sécurité des véhicules récréatifs motorisés.

Prise en compte des préoccupations environnementales et énergétiques ainsi que de la cohabitation harmonieuse sur les sentiers

Les enjeux environnementaux et d'acceptabilité sociale sont des considérations qui influencent grandement les choix technologiques des manufacturiers, notamment sur le plan de la motorisation. L'industrie déploie des efforts considérables pour développer des motorisations moins bruyantes et moins polluantes. Bien que beaucoup de progrès aient été réalisés au cours des dernières années, les solutions les plus prometteuses visent encore l'amélioration de l'efficacité énergétique du groupe motopropulseur.

Ces technologies et celles qui suivront devraient contribuer à assurer une cohabitation harmonieuse entre les utilisateurs de motoneige, de VTT, de VCC et le milieu habité.

La Chine comme nouveau concurrent

Bien que les données économiques ne soient pas disponibles pour mesurer précisément l'ampleur du phénomène, l'importation en Amérique du Nord de véhicules récréatifs fabriqués en Chine tend à augmenter d'année en année. Cette situation est surtout marquée dans les modèles d'entrée de gamme.

