

## L'industrie de la fourrure

10.3

La valeur de la production canadienne de peaux brutes en 1974-75 s'est établie à \$41.5 millions, dont \$24.9 millions (60%) provenaient d'animaux sauvages et \$16.6 millions (40%) d'animaux d'élevage. Le marché mondial de la fourrure a été actif en 1974-75, mais les prix ont été pour une bonne part inférieurs aux niveaux élevés de la saison précédente; en outre, la production de nombreuses espèces importantes a diminué par rapport à 1973-74. Ces facteurs conjugués ont provoqué un recul de 20.2% en valeur, si l'on compare à la production record de peaux brutes de 1973-74, dont la valeur s'était chiffrée à \$52.1 millions (tableaux 10.20 et 10.21).

**Piégeage.** Ces dernières années, le prix de presque toutes les fourrures canadiennes provenant d'animaux sauvages a été à la hausse, et bien qu'il y ait eu une diminution en 1974-75, la valeur des peaux demeurerait nettement supérieure aux niveaux enregistrés les années antérieures. Au cours des trois dernières saisons, l'augmentation des recettes a encouragé les trappeurs à tirer le meilleur rendement possible de leurs pièges, ce qui a donné lieu à un accroissement de la production de nombreuses espèces, particulièrement des espèces à poils longs comme le renard, le raton laveur et le coyote. Le lynx figure également en bonne place dans la liste des fourrures en vogue; toutefois, en 1974-75 le cycle de cette espèce se rapprochait du niveau inférieur de la période d'abondance, et le nombre de prises a reflété cette diminution.

Grâce à la stimulation engendrée récemment par les niveaux élevés des prix, la production de nombreuses espèces d'animaux à fourrure se rapproche des niveaux optimaux, ce qui ne s'était pas vu depuis longtemps. Dans les années 50 et 60, les prix des peaux brutes n'ont pas suivi le mouvement général d'accroissement des prix et les trappeurs étaient peu incités à exploiter leurs pièges au maximum; en conséquence, un bon pourcentage d'animaux à fourrure n'a pas été capturé. Or, comme la nature n'entrepose pas, il en est résulté un gaspillage d'une ressource importante.

Stimulées par l'augmentation des recettes, nombre d'entreprises axées sur l'exploitation des ressources ont contribué de façon tangible à l'économie du Nord. Une industrie de la fourrure dynamique peut constituer une source de revenu même pour les hameaux les plus reculés de cette région.

**Élevage d'animaux à fourrure.** L'élevage du vison se pratique dans toutes les provinces, sauf à Terre-Neuve. En 1974, les principaux producteurs, par ordre d'importance, étaient l'Ontario, la Colombie-Britannique, la Nouvelle-Écosse, le Québec et l'Alberta (tableau 10.22).

En 1974, la production de vison d'élevage s'est chiffrée à 1,113,061 peaux, soit une légère augmentation par rapport à 1973 (1,065,808). Après plusieurs saisons où les prix des peaux de vison avaient augmenté, les recettes de la production en 1974 ont diminué d'environ 18%, passant d'une moyenne de \$18.00 la peau en 1973 à \$14.76 en 1974. Les difficultés des producteurs causées par la baisse des recettes ont été exacerbées par la hausse persistante des coûts de production.

Étant donné la situation défavorable du point de vue des recettes, ainsi que d'autres facteurs, le nombre de fermes d'élevage du vison au Canada a continué à régresser, et il en restait 393 au total à la fin de 1975 (tableau 10.22). Il ne serait sans doute pas tout à fait juste de faire de la diminution du nombre de fermes d'élevage une mesure stricte de la prospérité de l'industrie du vison. Le nombre de fermes diminue, bon an mal an, depuis 1939, année où il en existait 3,333 qui ont produit 170,296 peaux, soit 51 peaux en moyenne par ferme. Dans les premières années, ceux qui désiraient se lancer dans l'élevage du vison achetaient un petit nombre d'animaux reproducteurs, puis développaient leur exploitation à partir de là. Aujourd'hui, pour faire démarrer une entreprise à une échelle permettant de récolter les fruits de son investissement dans un laps de temps raisonnable, il faut disposer d'un capital important. C'est là un facteur qui enlève