Nordicity

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION OF CANADA

ASSOCIATION CANADIENNE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT













L’industrie du jeu vidéo au Canada

Propulser l’avenir du jeu

Table des matières

Introduction 3

Profil de l'industrie 6

Emploi 11

Retombées économiques 21

Autres renseignements 29

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION OF CANADA

ASSOCIATION CANADIENNE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT

Message du président et chef de la direction

L'industrie du jeu vidéo demeure une composante essentielle et en pleine croissance de l'économie canadienne, avec 821 entreprises qui emploient 34 010 personnes et dont les retombées économiques se chiffrent à 5,1 milliards de dollars partout au pays.

Les jeux vidéo jouent également un rôle important dans la vie quotidienne de millions de Canadiens. Notre industrie est fière de créer des jeux accessibles et amusants qui contribuent à favoriser les relations entre les joueurs et qui contribuent de façon importante à l'économie de toutes les provinces du pays.

Comme tous les secteurs d'activité, nous avons dû relever les défis de la pandémie, mais nous en sommes sortis plus forts et plus matures. Cela se reflète à la fois dans les jeux spectaculaires produits chaque année au Canada ainsi que dans la qualité des emplois qu'offre l'industrie, avec un salaire moyen de 102 000 $ l'an dernier, tous postes confondus.

Je tiens à remercier nos partenaires de Nordicity pour avoir préparé ce rapport instructif, qui reflète l'importance de notre secteur d'activité et souligne le travail à venir pour continuer à bâtir une industrie canadienne du jeu vidéo créative, inclusive et prospère.



Paul Fogolin
Président et chef de la direction
Association canadienne du logiciel de divertissement

Principales statistiques

Les données de haut niveau suivantes reflètent l'impact économique de l'industrie du jeu vidéo sur l'économie canadienne. Chacun de ces éléments est examiné plus amplement dans les sections pertinentes du rapport.



821
Entreprises de jeux vidéo



5,1 G$
Contribution totale au PIB



34 010
Employés



102 000 $
Salaire moyen



88%
Revenus provenant des exportations



34
Âge moyen

À travers le pays



Colombie-Britannique

Total de studios: 146
Total d'employés: 10 930



Alberta

Total de studios: 68
Total d'employés: 810



Prairies

Total de studios: 33
Total d'employés: 210



Ontario

Total de studios: 276
Total d'employés: 6 090



Québec

Total de studios: 257
Total d'employés: 15 220



Atlantique

Total de studios: 41
Total d'employés: 750

À propos de ce rapport

L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) est déterminée à appuyer l'industrie canadienne du jeu vidéo grâce à la sensibilisation, à l'élaboration de politiques et de programmes ainsi qu'à la mobilisation des intervenants.

L'ALD fait régulièrement appel à Nordicity, une société de recherche et d'analyse de premier plan, pour effectuer une évaluation des retombées économiques associées à l'industrie canadienne du jeu vidéo. Le rapport précédant la recherche de cette année date de trois ans.

Pour ce faire, Nordicity produit des rapports indépendants sur les données recueillies directement auprès de l'industrie du jeu vidéo au Canada. Des détails sur la méthodologie de Nordicity se trouvent en annexe, ainsi qu'un glossaire des termes.

Les données présentées dans cette étude proviennent principalement d'un sondage en ligne mené par Nordicity auprès d'entreprises canadiennes de jeux vidéo entre mai et juillet 2024. Les renseignements provenant d'autres sources sont cités.

La recherche présentée ici a été préparée par Nordicity et constitue l'interprétation indépendante de Nordicity des données sur l'industrie recueillies en 2024.

Note méthodologique

Nordicity mène cette étude depuis 2013 et améliore régulièrement la méthodologie sous-jacente. Pour l'édition 2024, nous avons apporté un changement plus important en ajoutant davantage de catégories de tailles d'entreprise qui reflètent les différences entre chaque segment et apportent plus de nuances et d'exactitude à l'exercice de majoration.

Ce faisant, Nordicity modélise avec plus de précision l'incidence de chaque segment, alors que la stratification précédente (micro, standard, grande et particulière) pouvait mener à une surestimation (ou sous-estimation) selon la répartition réelle des entreprises dans chaque région.

Afin de permettre une comparaison exacte entre 2021 et 2024, la nouvelle méthodologie a été appliquée aux données de 2021. Par conséquent, les données de 2021 présentées dans ce rapport pourraient ne pas correspondre aux chiffres examinés dans le profil de l'ALD publié en 2021.

Pour plus de détails sur l'effet de cette révision, voir l'annexe.



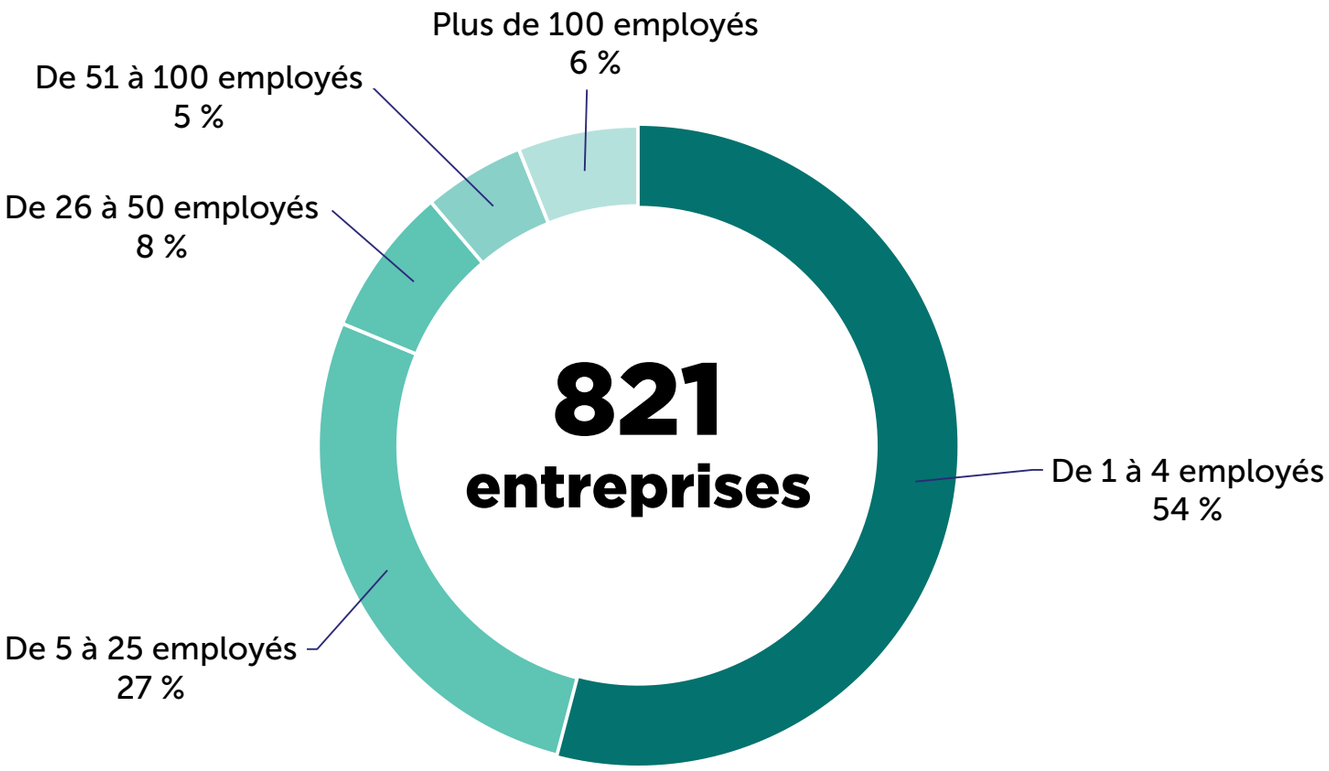


Profil de l’industrie

Profil de l’industrie
Introduction

Le Canada continue de bénéficier d’un écosystème dynamique d’entreprises de jeux vidéo, 821 d’entre-elles étant actives au pays en 2023-2024. Il s’agit d’une baisse de 9 % par rapport au sommet atteint en 2020-2021, la majeure partie de cette baisse étant attribuable aux entreprises comptant moins de 25 employés, tandis que le nombre de grandes entreprises a légèrement augmenté pendant cette période.

Il n’y a pas eu de changement important dans la distribution des entreprises de jeux vidéo. Celles-ci continuent d’exercer leurs activités partout au pays. Les plus importantes concentrations de ces entreprises se trouvent en Ontario, en Colombie-Britannique et au Québec, qui comptent pour 83 % des organisations. Bien que la plupart des entreprises demeurent canadiennes (environ 76 %), les entreprises étrangères représentent 88 % de l’emploi total dans l’industrie.



n=821 | Source : estimations fondées sur le sondage 2024 de l’ALD auprès de l’industrie, les recherches secondaires de Nordicity et les données fournies par les associations provinciales de l’industrie



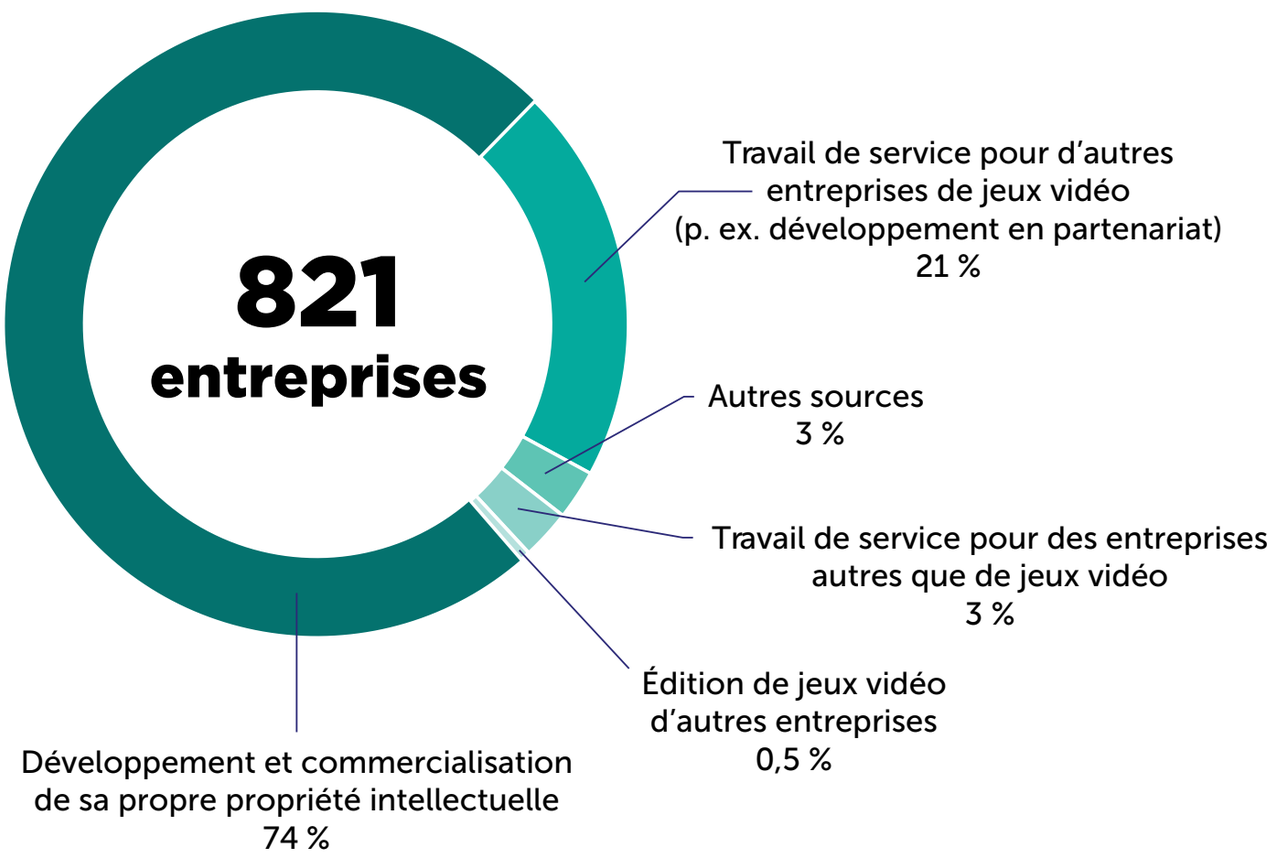
Nombre d’entreprises
Taille, 2021-2024

Le nombre total d’entreprises de jeux vidéo au Canada a diminué de 9 % depuis 2021. La majeure partie de la baisse du nombre d’entreprises s’est produite dans la catégorie « micro-entreprise » (2 à 4 employés), qui a perdu un total de 111 entreprises.

Dans un contexte difficile, les micro-entreprises ont potentiellement fermé ou réduit leurs activités, ce qui pourrait expliquer la croissance du nombre d’entreprises individuelles.

	2024	2021	Changement
Entreprise individuelle (1)	103	52	+98 %
Micro-entreprise (de 2 à 4 employés)	341	452	-25 %
Très petite entreprise (de 5 à 10 employés)	112	128	-13 %
Petite entreprise (de 11 à 25 employés)	111	117	-5 %
Moyenne entreprise (de 26 à 50 employés)	62	62	0 %
Grande entreprise (de 51 à 100 employés)	42	38	+11 %
Très grande entreprise (plus de 100 employés)	50	50	0 %
Total	**821**	**899**	**-9 %**

n=821 | Source : estimations fondées sur les sondages 2021 et 2024 de l’ALD auprès de l’industrie, les recherches secondaires de Nordicity et les données fournies par les associations provinciales de l’industrie



n=194 | Source : estimations fondées sur le sondage 2024 de l’ALD auprès de l’industrie

Nombre d'entreprises
Regions 2021-2024

La plupart (83 %) des entreprises de jeux vidéo canadiennes sont situées en Ontario, au Québec et en Colombie-Britannique. L'Ontario compte une plus forte concentration de micro-entreprises (de 2 à 4 employés) et d'entreprises individuelles que les deux autres provinces en tête de liste.

Il n'y a pas eu de changement important dans la distribution des entreprises de jeux vidéo au Canada depuis 2021.

	Canada	Prairies	Alberta	Atlantique	Ontario	Québec	C.-B.
Entreprise individuelle (1)	103	9	15	6	33	26	14
Micro-entreprise (de 2 à 4 employés)	341	14	36	12	144	101	34
Très petite entreprise (de 5 à 10 employés)	112	5	7	5	36	33	26
Petite entreprise (de 11 à 25 employés)	111	3	6	12	26	41	23
Moyenne entreprise (de 26 à 50 employés)	62	1	0	2	16	23	20
Grande entreprise (de 51 à 100 employés)	42	1	3	3	11	12	12
Très grande entreprise (plus de 100 employés)	50	0	1	1	10	21	17
Total pour 2024	821	33	68	41	276	257	146
En % de 2024		4 %	8 %	5 %	34 %	31 %	18 %
Total pour 2021	899	40	87	58	289	267	158
En % de 2021		4 %	10 %	6 %	32 %	30 %	18 %

n=937 | Source : estimations fondées sur le sondage 2024 de l'ALD et de la CIAIC auprès de l'industrie, les recherches secondaires de Nordicity et les données fournies par les associations provinciales de l'industrie

Toutes les régions ont enregistré une diminution du nombre d'entreprises, avec notamment une baisse cumulative de 7 dans les Prairies à 19 en Alberta.

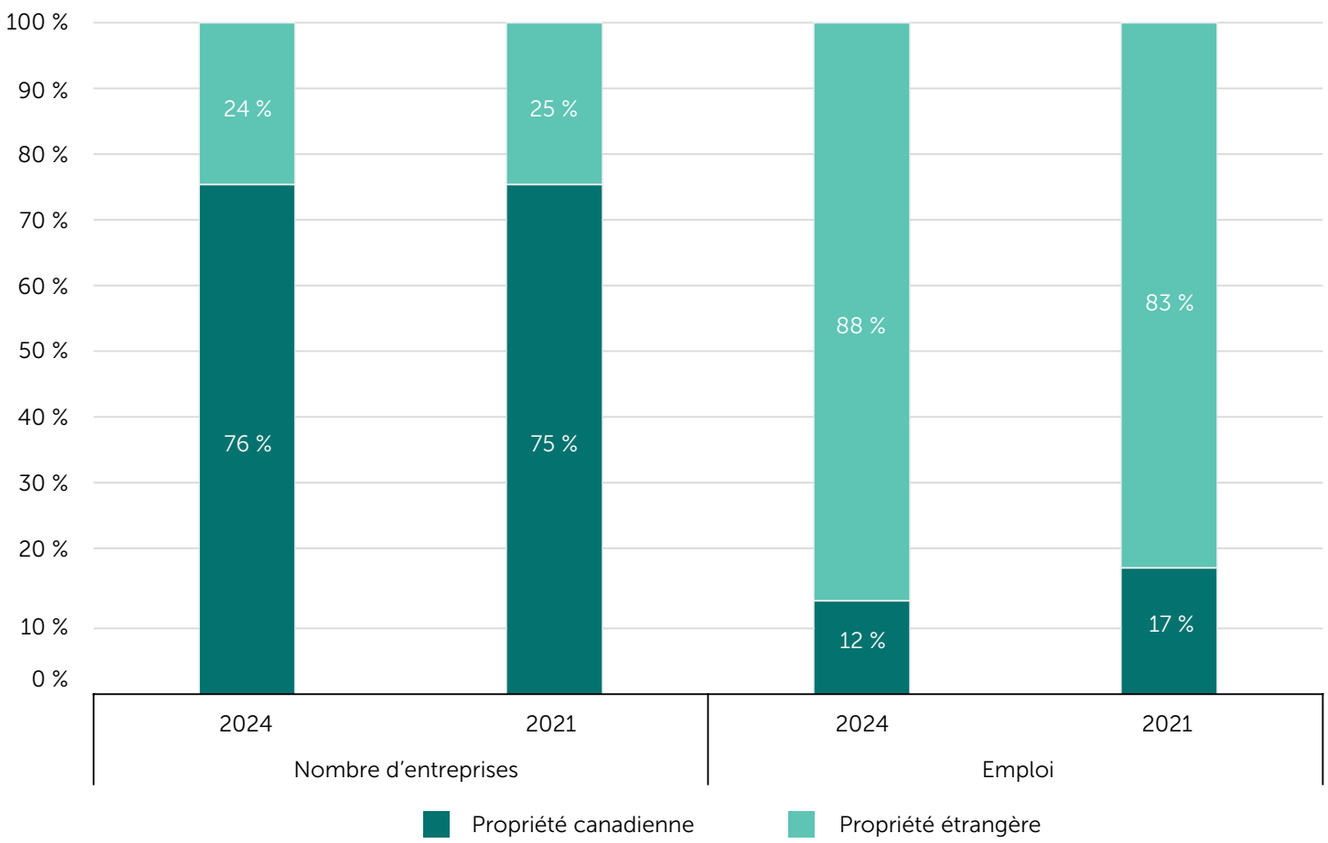
Variation en % de 2021 à 2024	Prairies	Alberta	Atlantique	Ontario	Québec	C.-B.
Entreprise individuelle (1)	+50 %	+36 %	+20 %	+200 %	+117 %	+100 %
Micro-entreprise (de 2 à 4 employés)	-33 %	-37 %	-50 %	-11 %	-26 %	-35 %
Très petite entreprise (de 5 à 10 employés)	-17 %	+17 %	-38 %	-33 %	+27 %	-7 %
Petite entreprise (de 11 à 25 employés)	-25 %	-33 %	-8 %	-10 %	+5 %	0 %
Moyenne entreprise (de 26 à 50 employés)	-50 %	-100 %	0 %	+33 %	-4 %	-5 %
Grande entreprise (de 51 à 100 employés)	0 %	+200 %	-25 %	+10 %	+20 %	0 %
Très grande entreprise (plus de 100 employés)	0 %	-50 %	-50 %	-9 %	+5 %	+13 %
Total	-18 %	-22 %	-29 %	-4 %	-4 %	-8 %

n=821 | Source : estimations fondées sur les sondages 2021 et 2024 de l'ALD auprès de l'industrie, les recherches secondaires de Nordicity et les données fournies par les associations provinciales de l'industrie

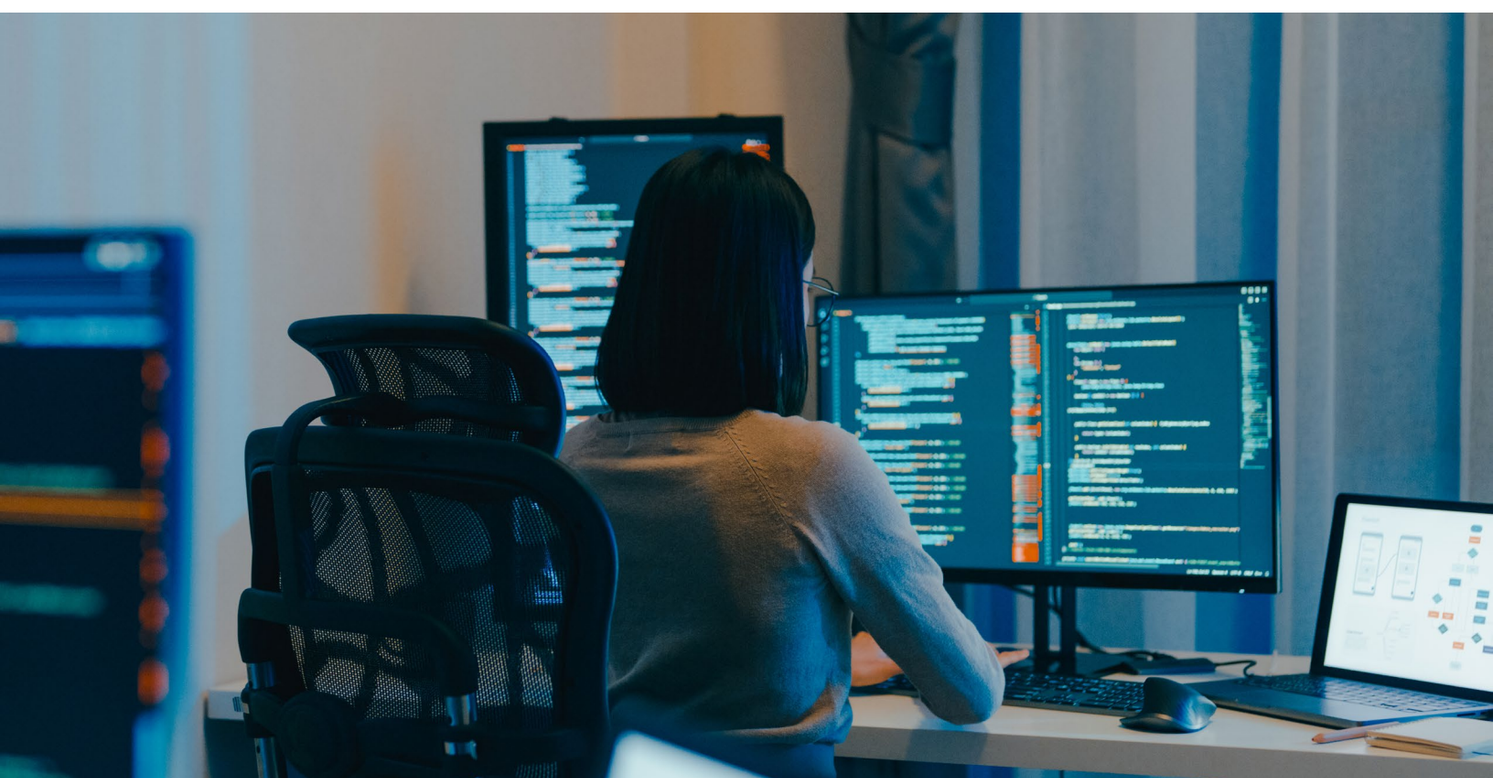
Profil de l’industrie
Propriété

La plupart (76 %) des entreprises répondantes demeurent canadiennes, mais les entreprises étrangères occupent une part légèrement plus élevée de l’emploi total (+5 p. p.).

Bien qu’il y ait eu des acquisitions au cours des dernières années, un moins grand nombre de nouveaux studios est ouvert au Canada par des sociétés étrangères, en plus de certaines fermetures notables qui ont touché des filiales canadiennes.



n=198 | Source : Sondage 2024 de l’ALD auprès de l’industrie





Emploi

Emploi
Introduction

L'industrie canadienne du jeu vidéo employait environ 34 010 postes équivalents temps complet (ETC) en 2023-2024.

La section qui suit décrit l'emploi dans l'industrie, les emplois indirects qu'elle génère, puis fournit des renseignements sur les salaires moyens dans les entreprises de jeux vidéo partout au Canada. La section fournit également une description de certaines données démographiques sur la main-d'œuvre de l'industrie.

L'emploi global dans l'industrie a légèrement diminué depuis 2020-2021, mais le nombre d'emplois nécessitant un niveau d'expérience plus élevé et le salaire moyen des employés ont augmenté considérablement, ce qui met en évidence la maturation globale de l'industrie.

Il y a également eu une augmentation du nombre de femmes employées dans l'industrie, de 23 % à 26 % de l'emploi global.

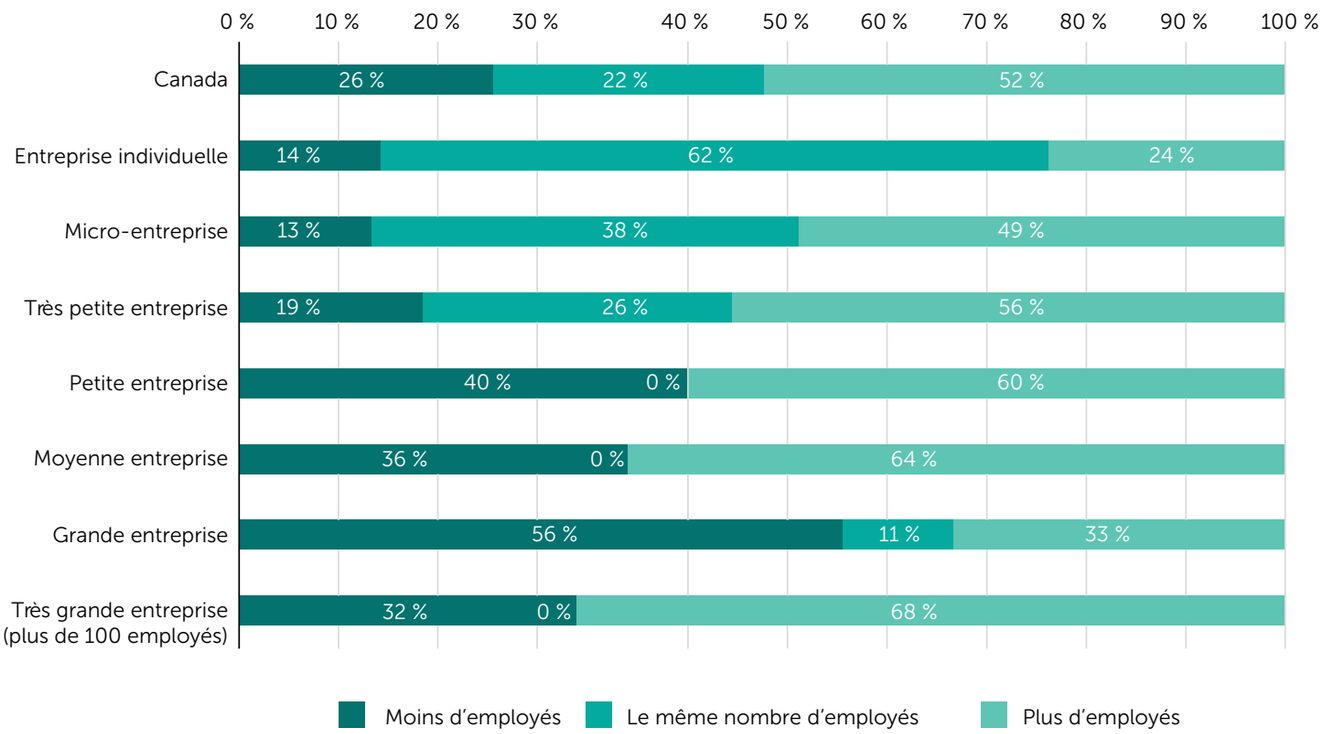
34 010 ETC directs



Emploi
Changement

Dans l'ensemble, la plupart des entreprises qui ont répondu au sondage ont constaté une augmentation ou une stagnation de leur main-d'œuvre.

Cette observation laisse entendre que la baisse de 3,5 % de l'emploi est attribuable à la diminution du nombre d'entreprises (consolidation, fermetures de studios) et à un nombre important de mises à pied dans quelques grandes entreprises.



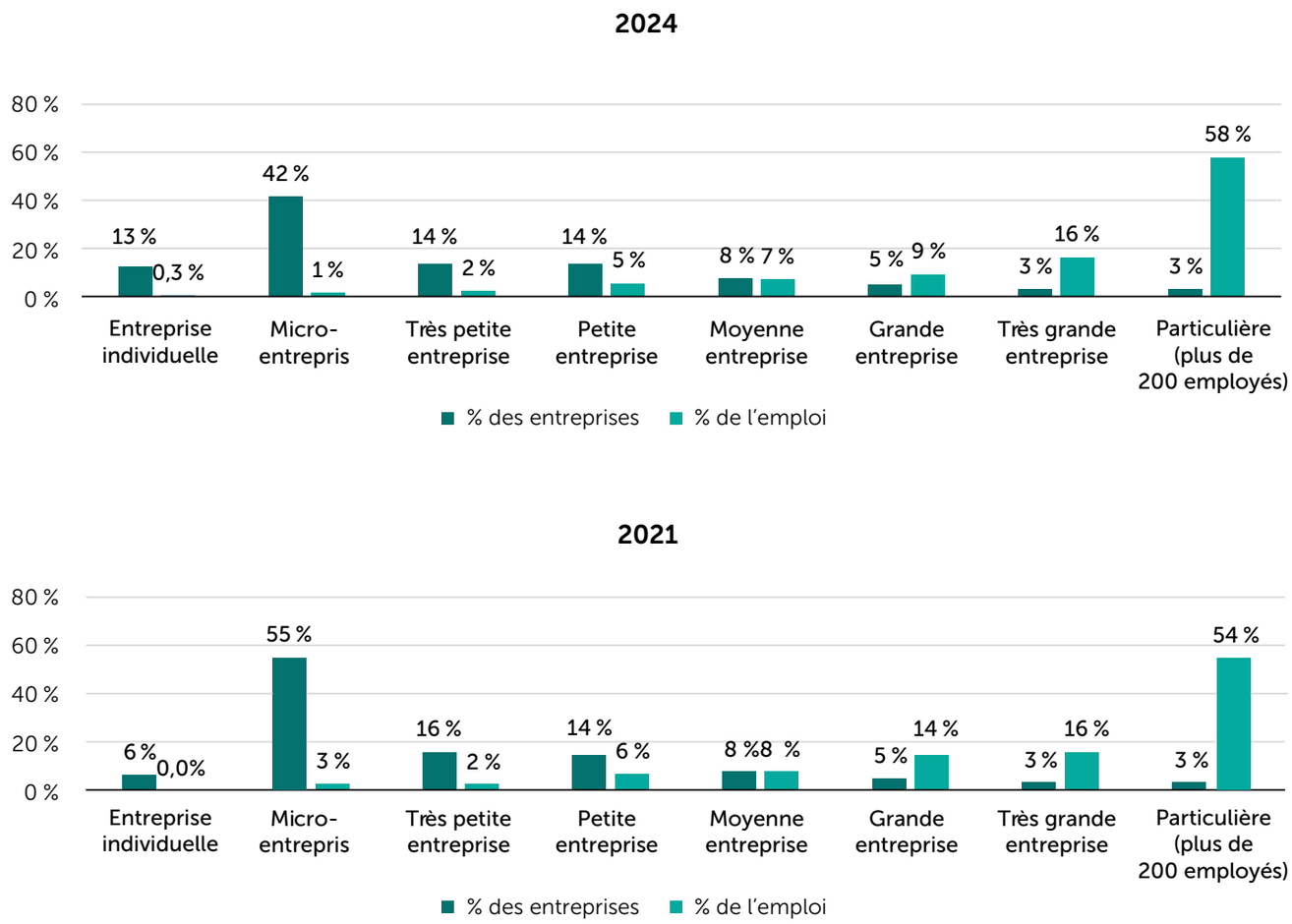
n=172 | Source : estimations fondées sur le sondage 2024 de l'ALD auprès de l'industrie



Emploi
Taille de l’entreprise

La plupart des emplois directs générés parl’industrie peuvent être attribués à un petit nombre d’entreprises de grande envergure.

Les 25 plus grandes entreprises emploient 58 % des ETC de l’industrie, soit un peu plus qu’en 2021.



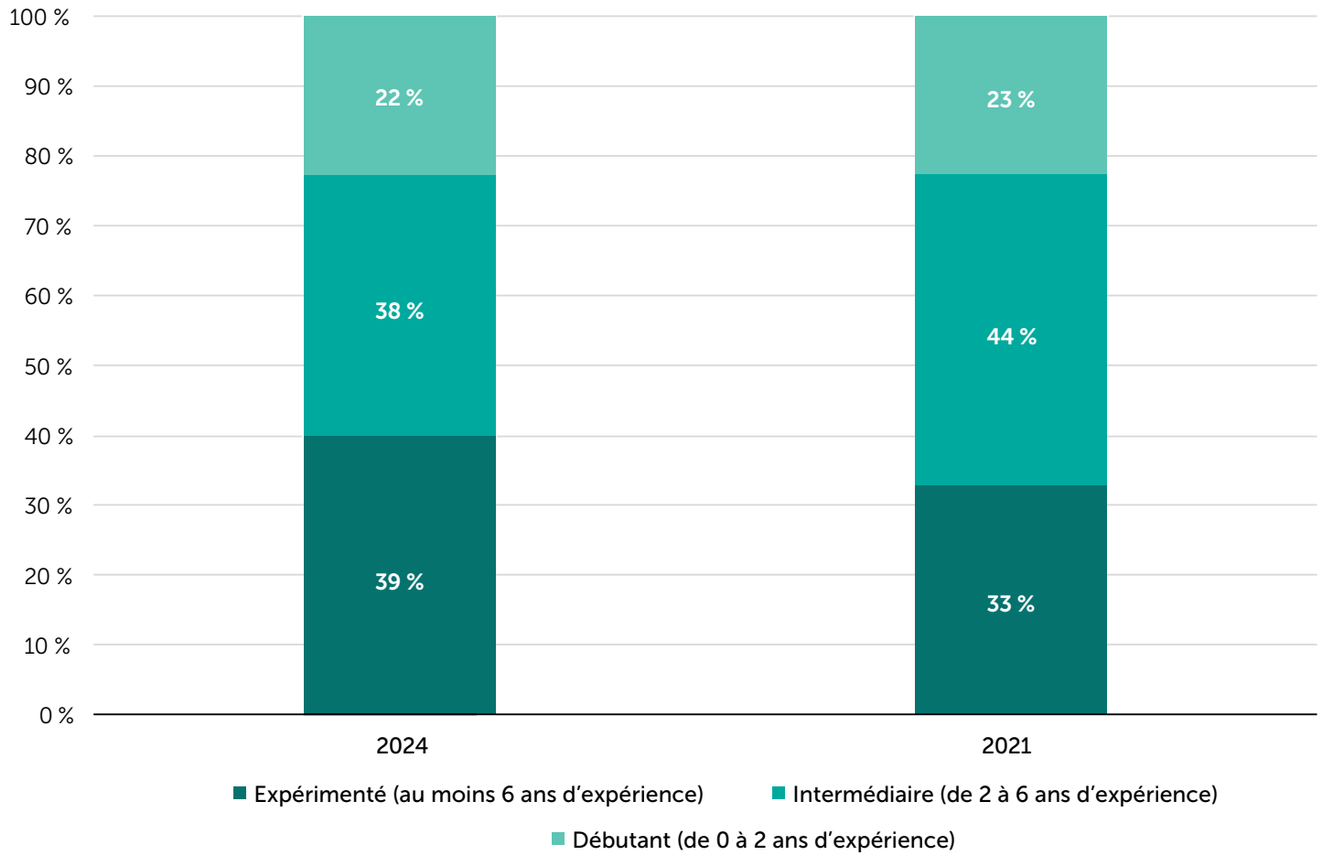
n=166 | Source : estimations fondées sur les sondages 2021 et 2024 de l’ALD auprès de l’industrie, les recherches secondaires de Nordicity et les données fournies par les associations provinciales de l’industrie



Emploi
Ancienneté et Régions

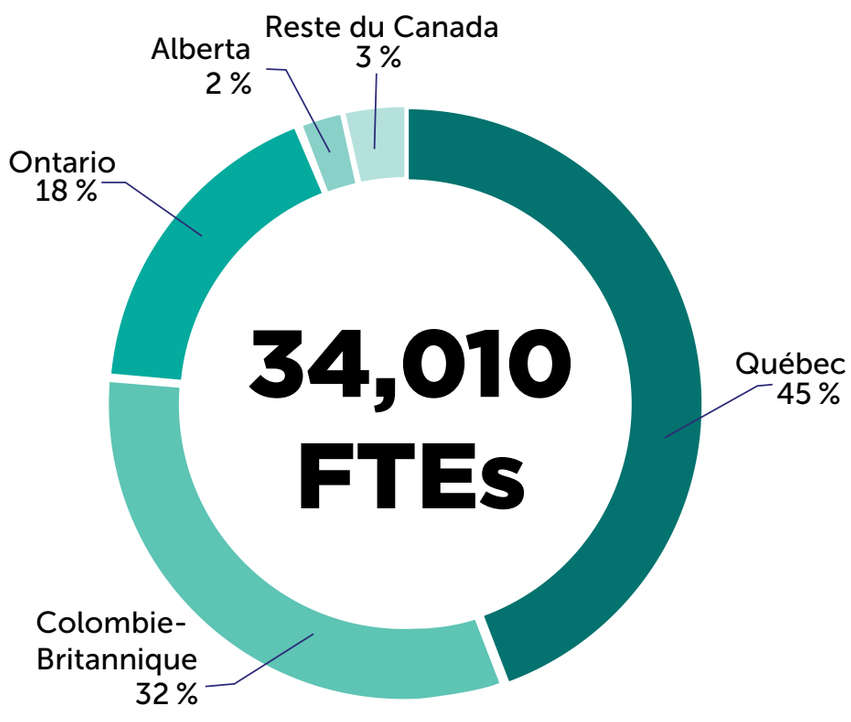
Les travailleurs expérimentés représentent maintenant 39 % de la main-d'œuvre de l'industrie du jeu vidéo au Canada en 2024, alors qu'ils en représentaient 33 % en 2021.

Les données suggèrent que les entreprises ont réagi aux pressions du marché en conservant des employés cavantage expérimentés, tout en diminuant l'emploi des personnes en milieu de carrière.



n=166 | Source : estimations fondées sur les sondages 2021 et 2024 de l'ALD auprès de l'industrie

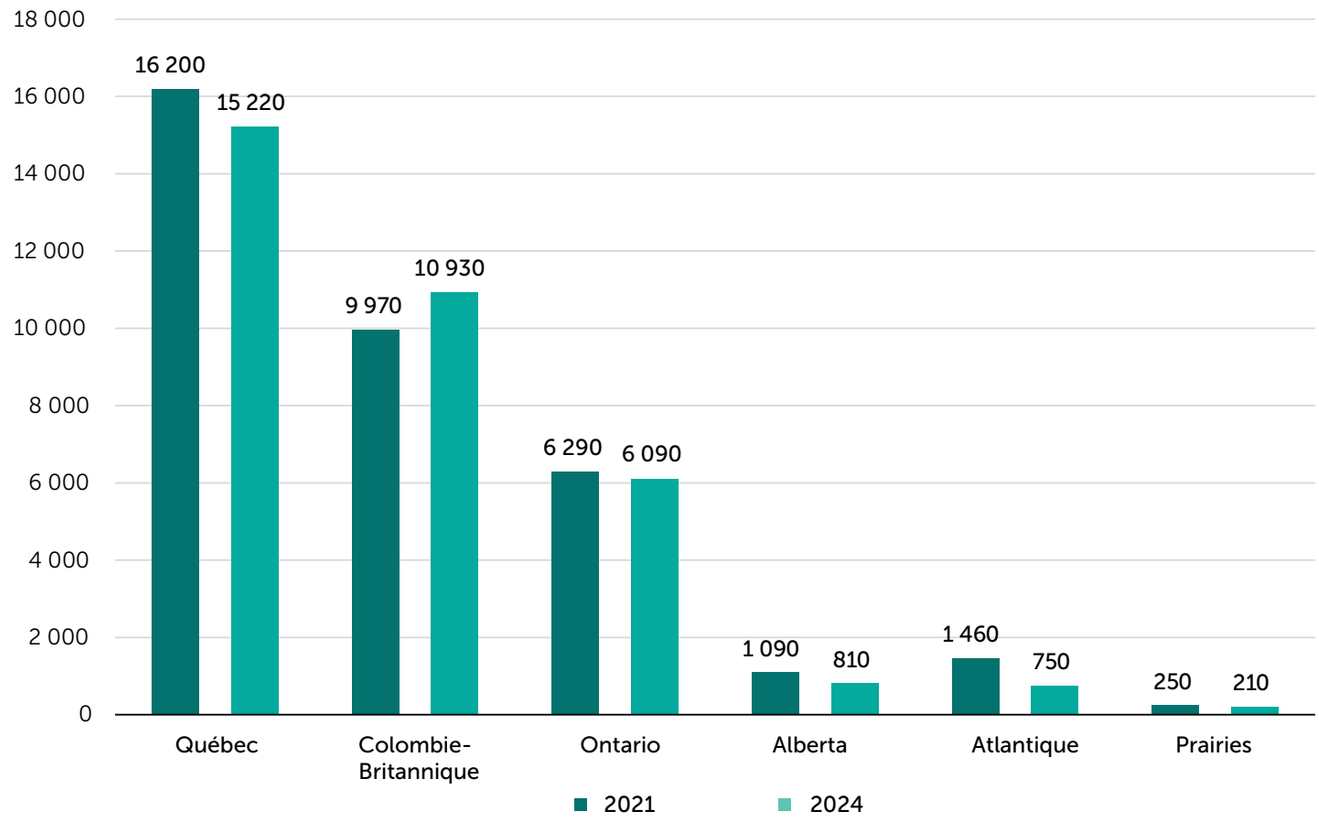
Le Québec, la Colombie-Britannique et l'Ontario représentent 95% des ETC de l'industrie du jeu vidéo au Canada. Cette proportion était de 92 % en 2021, ce qui illustre une légère consolidation de l'industrie canadienne du jeu vidéo dans les trois principales provinces.



n=166 | Source : estimations fondées sur le sondage 2024 de l'ALD auprès de l'industrie

Emploi
Régions et Catégories

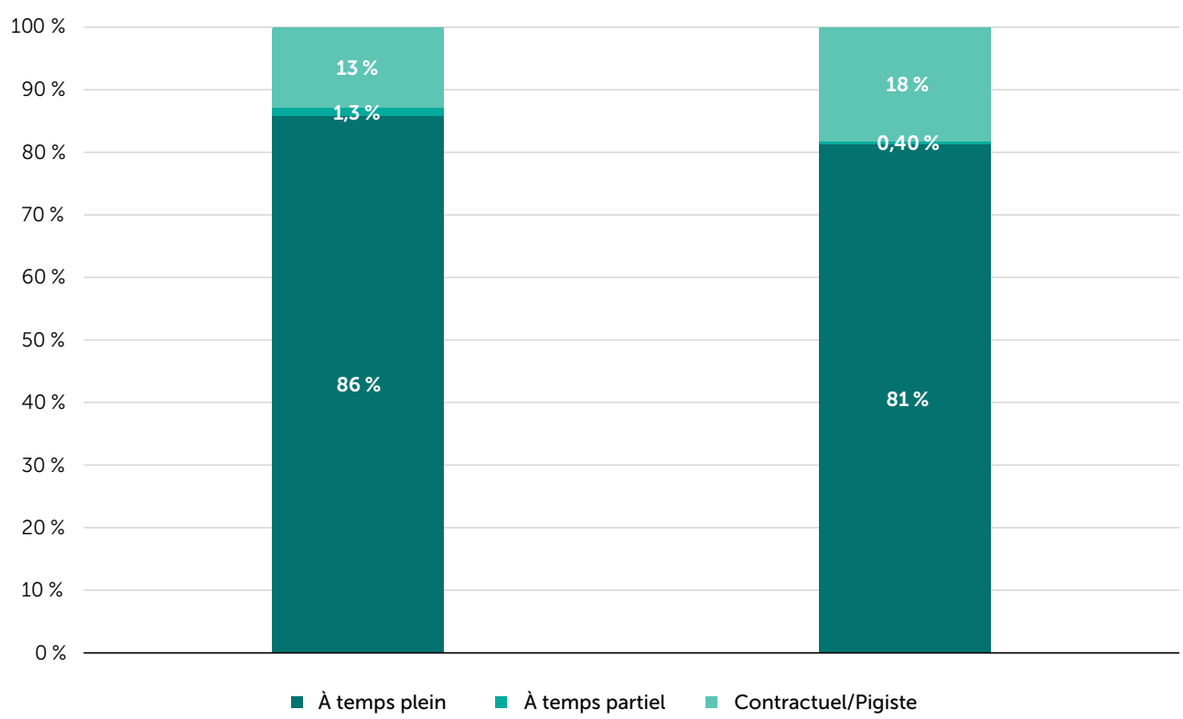
Presque toutes les régions ont connu une diminution de l'emploi direct, les baisses les plus notables ayant été observées dans la région de l'Atlantique (baisse relative de -50 %) et au Québec (baisse absolue de 980 ETC). La Colombie-Britannique a enregistré une hausse de 10 % de l'emploi direct par rapport à 2021.



n=166 | Source : estimations fondées sur le sondage 2024 de l'ALD auprès de l'industrie

La main-d'œuvre est toujours principalement composée de personnes employées à temps plein (86 %). Notons que la proportion d'employés à temps plein est supérieure à ce qu'elle était en 2021 (81 %).

La proportion de travailleurs contractuels et pigistes a diminué depuis 2021, ce qui pourrait être attribuable au fait que les entreprises se concentrent sur des projets à long terme et au manque de ressources pour embaucher d'autres talents temporaires.



n=166 | Source : estimations fondées sur les sondages auprès de l'industrie de l'ALD de 2024 et de 2021

Emploi
Emplois indirects et Salaire moyen

En plus des retombées directes, l'industrie du jeu vidéo au Canada génère également des retombées indirectes et induites (p. ex. effets des emplois indirects) importantes pour l'économie.

L'impact total sur l'emploi (directs + indirects) a diminué pour atteindre environ 44 910 ETC, soit 18 % de diminution par rapport à 2021.

Cette baisse est probablement liée à une réduction globale des dépenses non liées à la main-d'œuvre depuis 2021 (p. ex. frais de location de studio).

	Canada	Québec	C.-B.	Ontario	Alberta	Atlantique	Prairies
Secteur des jeux vidéo	34 010	15 220	10 930	6 090	810	750	210
Effet indirect	4 010	2 170	1,030	620	80	100	10
Effet induit	6 890	4 240	1 630	790	140	70	20
Total	44 910	22 230	13 260	7 280	1 010	900	230
% par rapport au total de 2021	-18 %	-17 %	-9 %	-25 %	-15 %	-32 %	-18 %

n=178 | Source : estimations fondées sur les sondages auprès de l'industrie de l'ALD de 2024 et de 2021

L'industrie du jeu vidéo a connu une augmentation considérable des salaires depuis 2021. La redistribution de la main-d'œuvre vers une plus grande proportion de ressources plus expérimentées, conjuguée à l'inflation et à la concurrence salariale, a entraîné une hausse des salaires moyens (+21 % sur trois ans).

	2024	2021	% changement
Expérimenté (au moins 6 ans d'expérience)	131 000 $	100 000 $	+31 %
Intermédiaire (de 2 à 6 ans d'expérience)	91 000 $	77 000 $	+18 %
Débutant (de 0 à 2 ans d'expérience)	67 000 $	62 000 $	+8 %
Moyenne	102 000 $	81 000 $	+21 %

Veuillez noter que le salaire moyen de 2021 rajusté en fonction de l'inflation serait de 92 000 $. Par conséquent, l'augmentation de 2021 à 2024 serait de 10,8 % au cours de la période, soit un taux de croissance annuel composé de 3,5 %.

n=150 | Source : estimations fondées sur les sondages auprès de l'industrie de l'ALD de 2024 et de 2021

Salaire moyen
Taille de l’entreprise

Les grandes entreprises ont offert l’augmentation salariale la plus notable afin d’attirer et de retenir des talents dans un marché concurrentiel et mondialisé.

	2024	2021	% changement
Entreprise individuelle (1)	54 000 $	27 000 $	+100 %
Micro-entreprise (de 2 à 4 employés)	51 000 $	55 000 $	-7 %
Très petite entreprise (de 5 à 10 employés)	88 000 $	63 000 $	+40 %
Petite entreprise (de 11 à 25 employés)	86 000 $	78 000 $	+10 %
Moyenne entreprise (de 26 à 50 employés)	106 000 $	78 000 $	+36 %
Grande entreprise (de 51 à 100 employés)	102 000 $	78 000 $	+31 %
Très grande entreprise (plus de 100 employés)	106 000 $	84 000 $	+29 %
Moyenne	102 000 $	81 000 $	+21 %

n=150 | Source : estimations fondées sur les sondages auprès de l’industrie de l’ALD de 2024 et de 2021

En plus des salaires, les entreprises versent des indemnités non salariales, comme des primes et des avantages sociaux à leurs employés. Combinées, les rémunérations salariales et non salariales constituent le coût effectif par ETC payé par les entreprises à leurs employés.

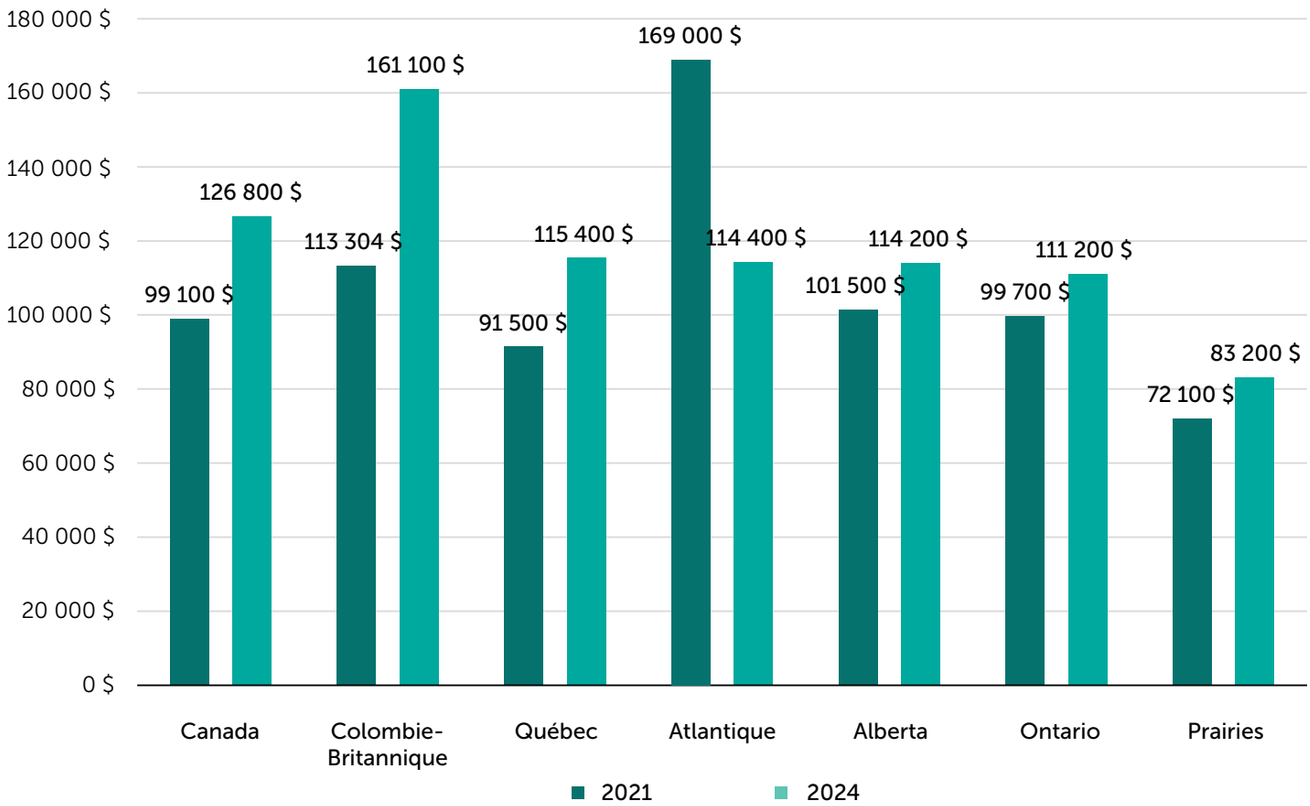
Le coût effectif par ETC pour les entreprises canadiennes de jeux vidéo était de 99 100 $ en moyenne en 2021. Ce chiffre a augmenté de 28 % pour atteindre 126 800 $.

En plus de l’augmentation des salaires moyens, ce type de fluctuation découle probablement de changements dans la quantité et le nombre de primes distribuées, qui dépendent en grande partie du nombre de projets réalisés au cours d’une année donnée et du succès des titres publiés au cours de cette année.



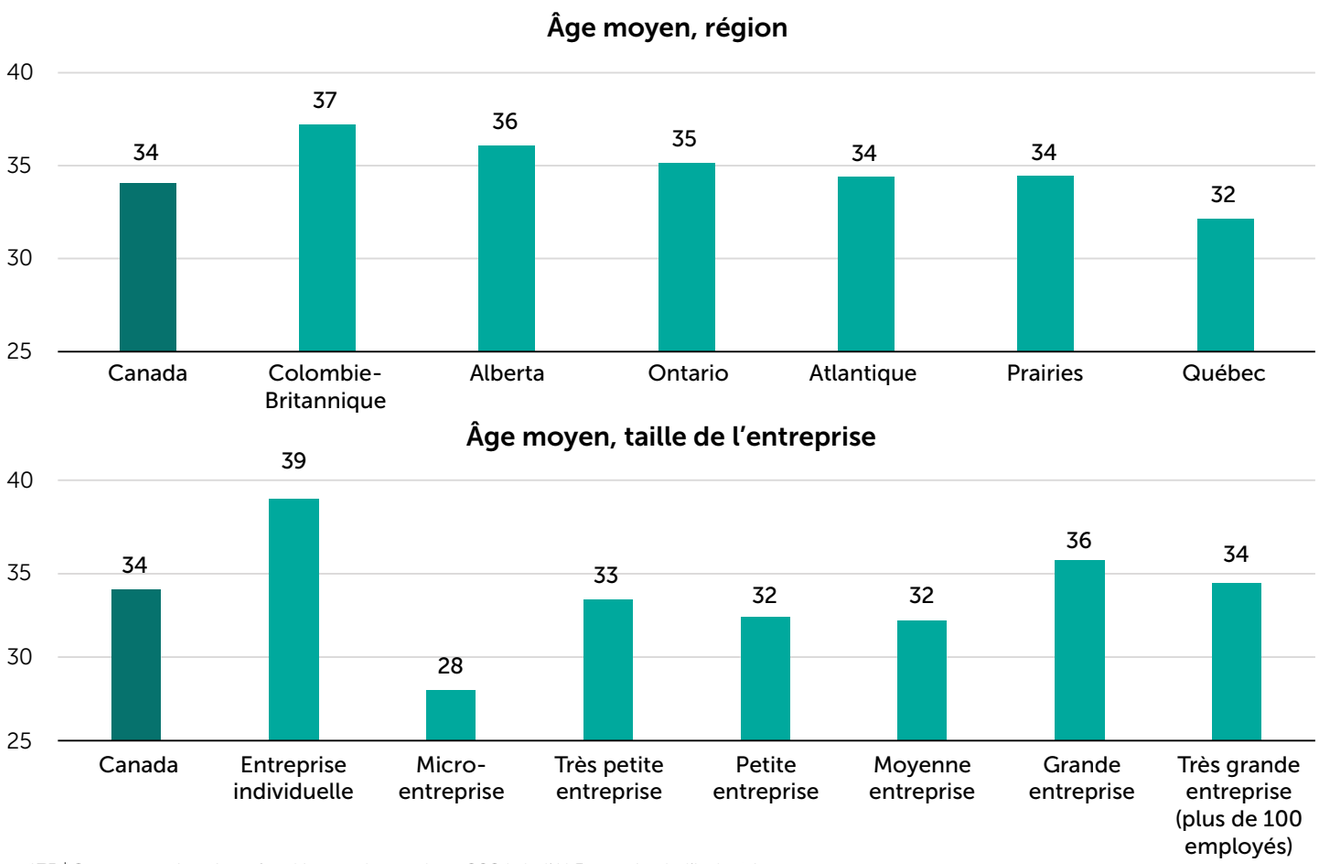
Coût effectif par ETC
Régions et Âge moyen

Le coût effectif par ETC a augmenté dans toutes les régions, sauf dans les provinces de l'Atlantique. Plus particulièrement, la Colombie-Britannique a connu une hausse de +42 %, le Québec de +26 %, et l'Ontario la plus faible augmentation, soit +12 %.



n=150 | Source : estimations fondées sur les sondages auprès de l'industrie de l'ALD de 2024 et de 2021

Les travailleurs dans l'industrie canadienne du jeu vidéo ont en moyenne 34 ans. Comparativement à d'autres provinces de premier plan comme la Colombie-Britannique et l'Ontario, le Québec semble attirer des talents plus jeunes.



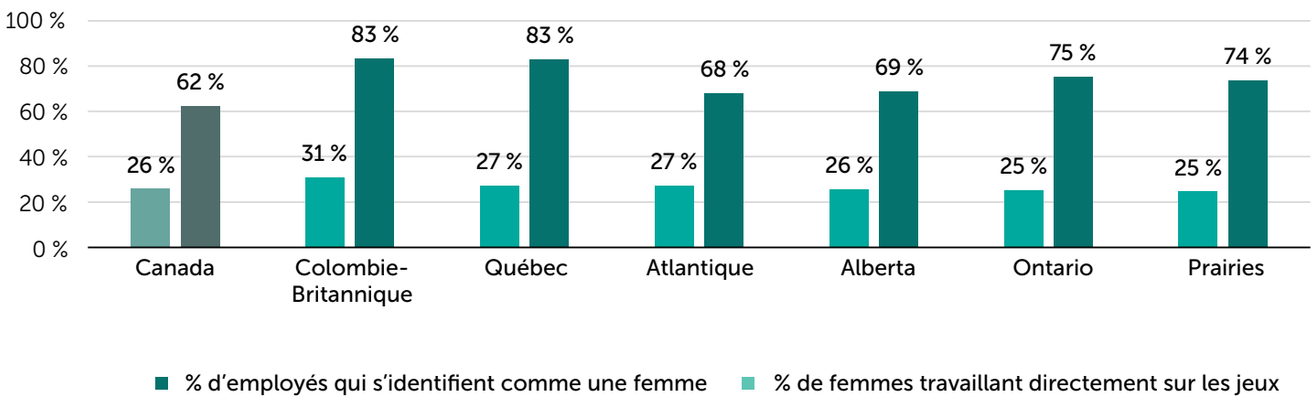
n=175 | Source : estimations fondées sur le sondage 2024 de l'ALD auprès de l'industrie

Les femmes dans le jeu

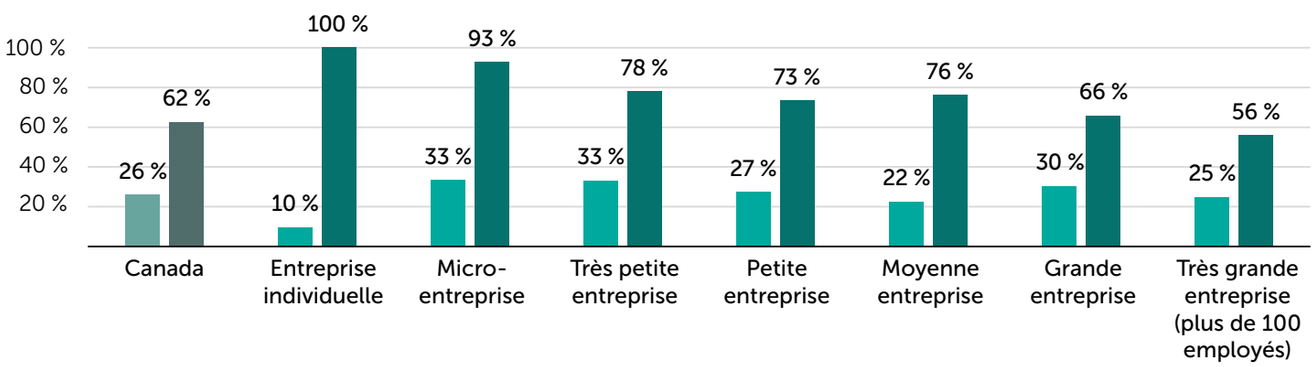
On estime que 26 % des personnes travaillant dans le domaine du jeu vidéo sont des femmes. Elles représentaient 23 % de l'industrie en 2021 et 19 % en 2019.

En moyenne, 62 % de ces femmes travaillent directement sur des jeux.
Les femmes sont plus susceptibles de travailler directement sur des jeux au sein de petites entreprises.

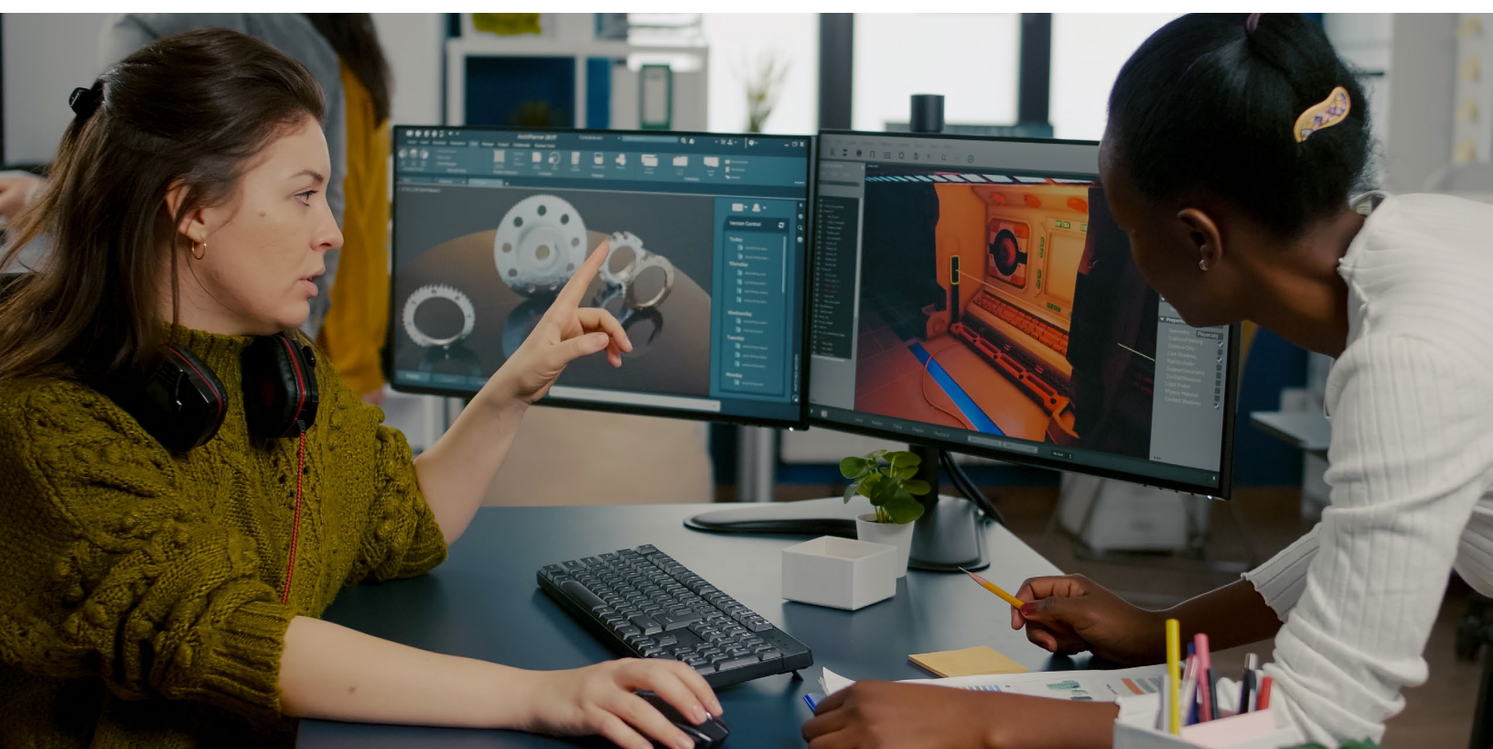
Les femmes dans le jeu vidéo, régions



Les femmes dans le jeu vidéo, taille de l'entreprise



n=175 | Source : estimations fondées sur le sondage 2024 de l'ALD auprès de l'industrie





Retombées économiques

Retombées économiques
Introduction

La contribution de l'industrie du jeu vidéo à l'économie canadienne s'élève à 5,1 milliards de dollars en 2023-2024. Cela comprend un montant estimé à 3,9 milliards de dollars contribué directement, et 1,2 milliard de dollars supplémentaires en raison des répercussions indirectes et induites.

Dans l'ensemble, cela représente une croissance de 3 % depuis 2020-2021. Cela reflète le fait que, bien que l'emploi ait légèrement diminué, le secteur a continué de mûrir, avec des employés plus expérimentés et une augmentation des salaires globaux.

Au total, l'industrie du jeu vidéo a généré 5,1 milliards de dollars en revenus et dépensé environ 4,8 milliards de dollars en 2023-2024 pour une marge globale de 7 %.

Comme pour les années précédentes, une portion importante (72 %, +6 p. p.) des dépenses est liée à la main-d'œuvre, ce qui représente environ 3,5 milliards de dollars en revenu direct du travail. Les emplois indirects et induits ont généré 600 millions de dollars en revenus de travail supplémentaires.

5,1 G$ PIB total



Retombées économiques
PIB

La principale mesure de l'effet économique direct d'un secteur est le PIB, qui renvoie à la valeur totale générée par une entreprise ou une industrie dans l'élaboration et la production d'un bien ou d'un service. Autrement dit, l'argent versé à des individus ou généré par eux. Ainsi, la contribution au PIB des entreprises de jeux vidéo au Canada est estimée en additionnant le revenu du travail des travailleurs au Canada, plus une répartition de l'excédent net d'exploitation (qui peut être comprise comme un revenu pour les propriétaires des entreprises).

En plus de l'effet direct, l'activité économique a aussi ce que nous pouvons appeler des « retombées », qui représentent les effets d'entraînement qu'un secteur a sur l'économie en général. Ces retombées comprennent les effets indirects (l'emploi et la valeur ajoutée par les fournisseurs auprès desquels les entreprises de jeux vidéo achètent des biens et des services) et les effets induits (la réaffectation des revenus de main-d'œuvre par les employés des entreprises de jeux vidéo et leurs fournisseurs). Nordicity estime que l'industrie du jeu vidéo a contribué directement à environ 3,9 milliards de dollars au PIB du Canada en 2023-2024, soit 29 % d'augmentation par rapport à 2020-2021.

L'industrie a également généré 1,3 milliard de dollars en répercussions indirectes et induites. La contribution totale au PIB est estimée à 5,1 milliards de dollars, soit 3 % de plus qu'en 2021.

	2024	2021	% changement
Secteur des jeux vidéo	3 884 M$	3 018 M$	+29 %
Effet indirect	473 M$	1 122 M$	-58 %
Effet induit	753 M$	815 M$	-8 %
Effet total	5 110 M$	4 955 M$	+3 %

n=170 | Source : estimations fondées sur les sondages sur l'industrie de l'ALD et de la CIAIC de 2024, tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada, outil MyEIA de Nordcity



Capital d’exploitation
Sources

Les revenus totaux des entreprises canadiennes de jeux vidéo en 2023-2024 sont estimés à 5,1 milliards de dollars, soit une croissance de 16 % depuis 2021.

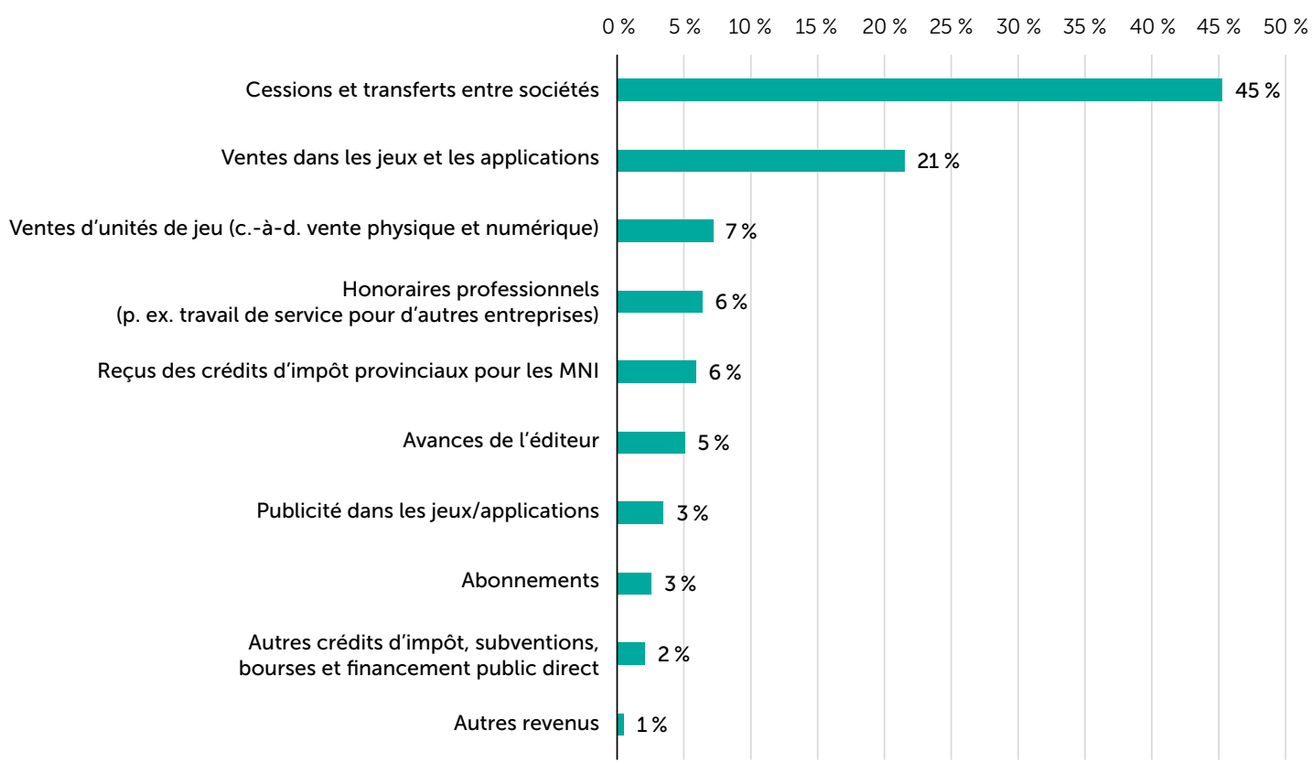
Le prochain tableau présente les principales sources de revenus des entreprises de cette industrie. Environ 45 % des revenus totaux de l’industrie provenaient de cessions et de transferts entre sociétés. Étant donné que la plus grande partie des revenus de l’industrie est générée par de grandes entreprises ayant des sièges sociaux internationaux, une partie importante des revenus provient de transferts entre sociétés, particulièrement pendant les cycles de développement.

Les ventes de jeux et d’applications représentaient 21 % du revenu total, tandis que les crédits d’impôt provinciaux pour le secteur des jeux contribuaient pour 6 % au revenu total.

La part des revenus générés par les honoraires professionnels a doublé pour représenter 6 % du revenu total en 2023-2024. En raison des défis financiers et de l’incertitude, les entreprises se sont déplacées, dans une certaine mesure, vers le travail de service.

5,1 G$ Total des revenus

La plus grande part des revenus des entreprises canadiennes de jeux vidéo provient des cessions et transferts entre sociétés, ce qui reflète le fait que les plus grandes sociétés sont sous contrôle étranger.
Divers mécanismes de soutien public représentaient 8 % des revenus totaux en 2024, contre 10 % en 2021.



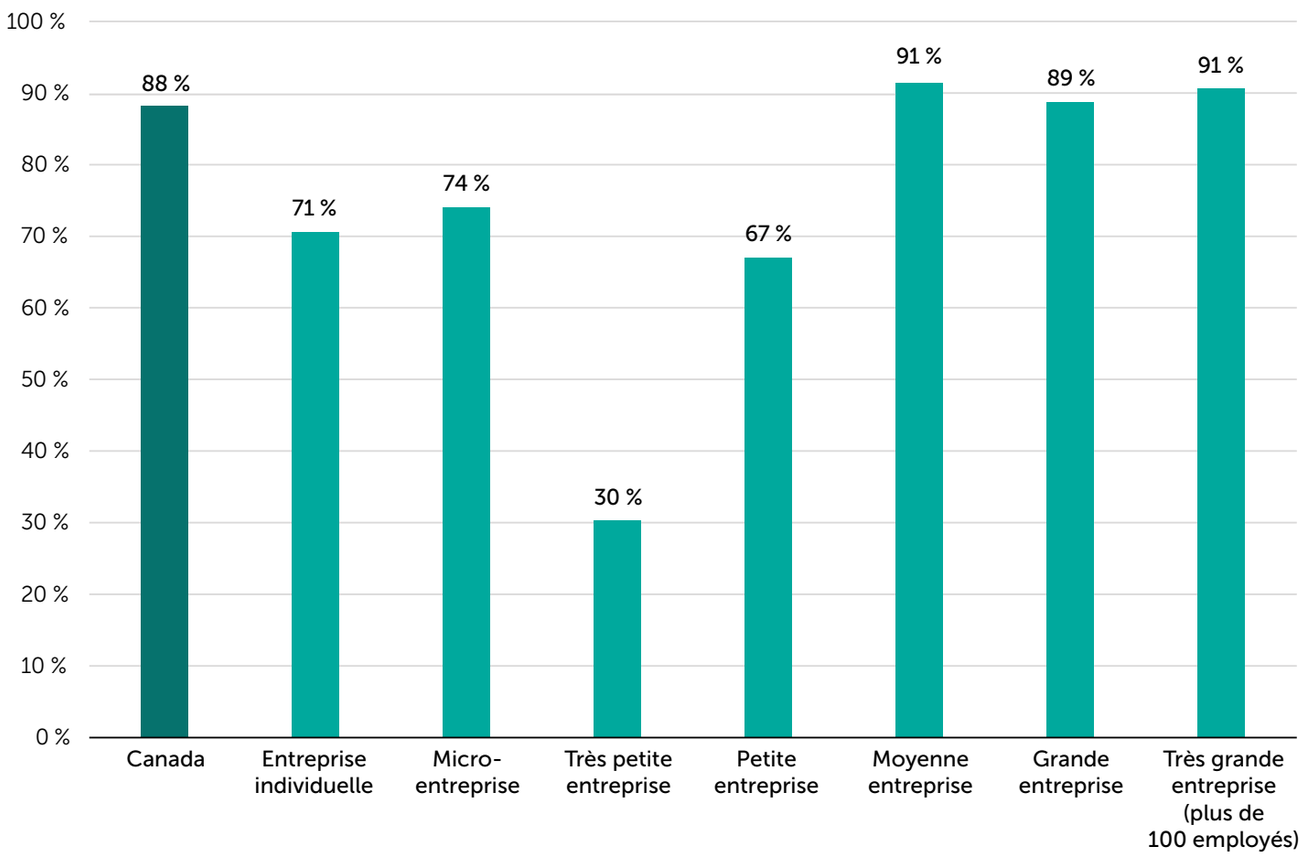
n=159 | Source : estimations fondées sur le sondage 2024 de l’ALD auprès de l’industrie

Les autres revenus comprennent ce qui suit : Licences et ventes liées à la technologie ou aux procédés, licences de propriété intellectuelle liée au contenu (p. ex. redevances), marchandisage et périphériques.

Revenus
Exportation

L'industrie du jeu vidéo au Canada est en grande partie axée sur les exportations, 88 % de ses revenus en provenant, comparativement à 84 % en 2021.

Les exportations constituent la principale source de revenus pour la plupart des entreprises, et elles représentent environ 90 % du revenu des moyennes, grandes et très grandes entreprises.



n=159 | Source : estimations fondées sur le sondage 2024 de l'ALD auprès de l'industrie



Dépenses
Sources

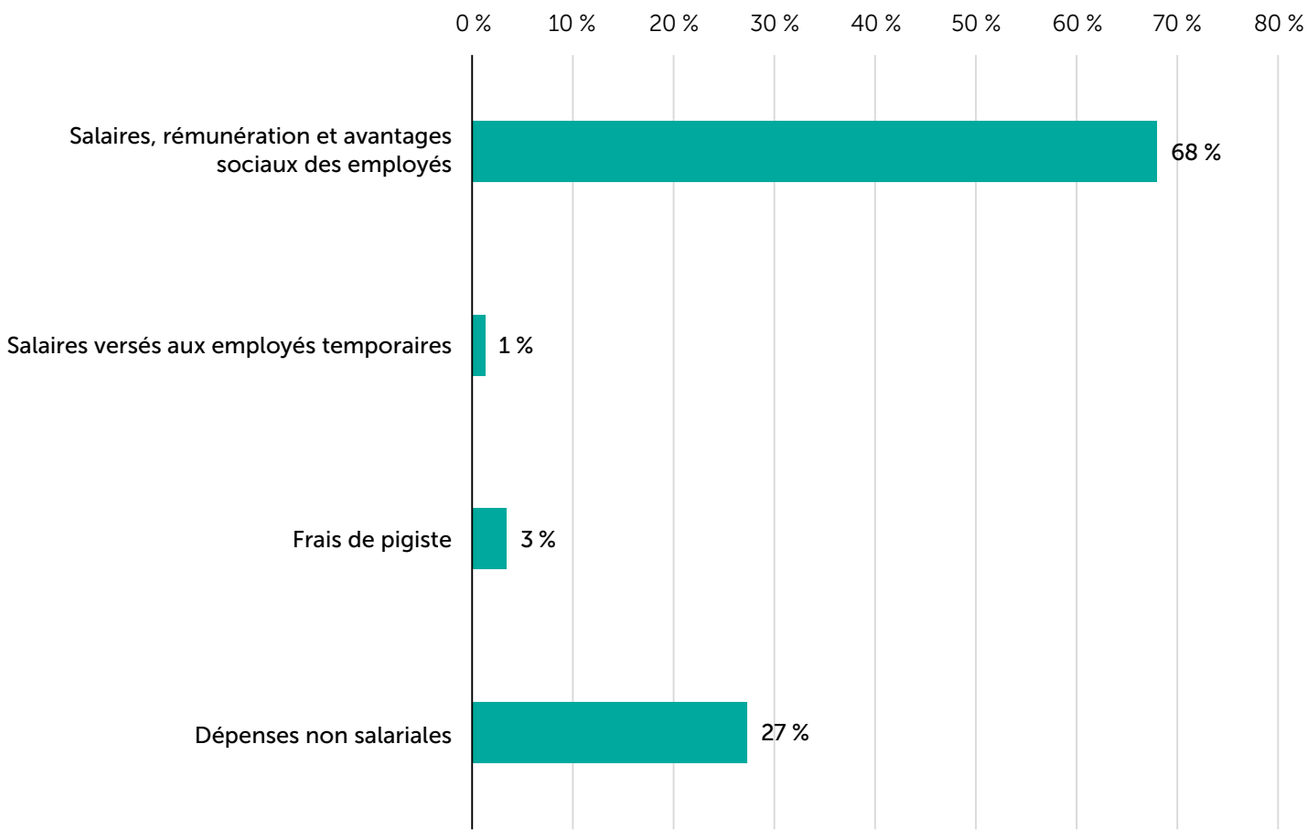
Étant donné que l'industrie du jeu vidéo au Canada est composée de plusieurs studios intégrés (qui ne peuvent pas rendre compte de leurs revenus en tant qu'unité commerciale distincte), les dépenses des entreprises constituent un indicateur plus fiable de la taille de l'industrie du jeu vidéo au Canada. Les entreprises canadiennes de jeux vidéo ont dépensé environ 4,8 milliards de dollars en 2024, soit une augmentation de 11 % par rapport aux dépenses déclarées en 2021.

Comme le nombre d'entreprises et d'emplois a diminué, l'augmentation des dépenses totales de l'industrie est probablement attribuable à l'inflation qui fait grimper les coûts et à la hausse subséquente des salaires observée.

En effet, entre 2017 et 2021, la part des dépenses totales de l'industrie liée à la main-d'œuvre est demeurée autour de 66 %. Cette part est maintenant de 72 % en 2024, ce qui témoigne de l'augmentation rapide des coûts de main-d'œuvre dans l'industrie du jeu vidéo.

4,8 G$ Dépenses totales

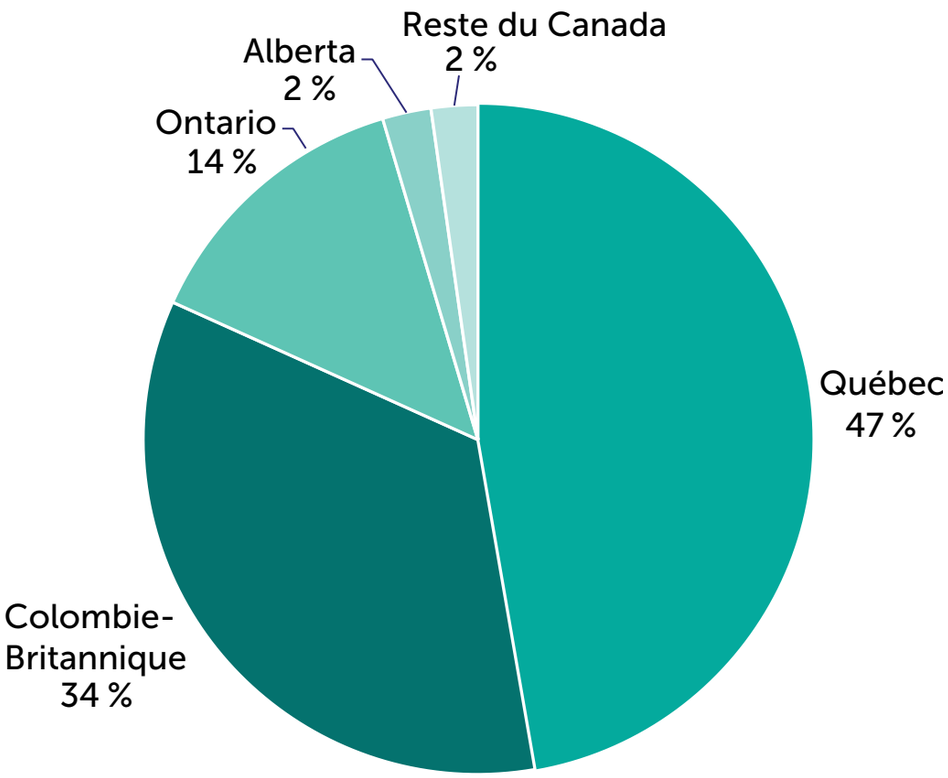
En combinant toutes les formes d'emploi, 72 % des dépenses totales sont liées à la main-d'œuvre.



n=166 | Source : estimations fondées sur le sondage 2024 de l'ALD auprès de l'industrie

Dépenses
Regions

Le Québec représente la plus grande part des dépenses totales de l'industrie (47 %), suivi de la Colombie-Britannique (34 %) et de l'Ontario (14 %).

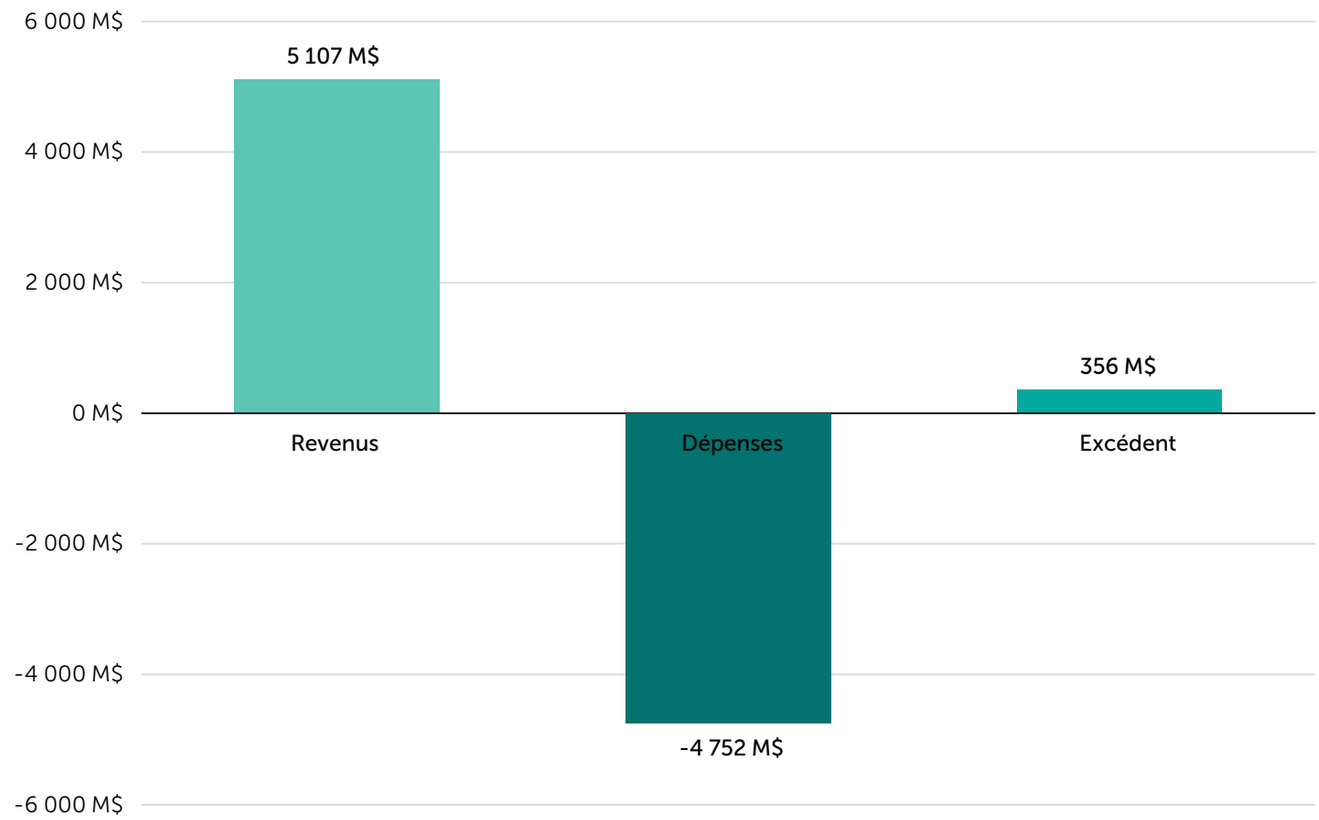


n=166 | Source : estimations fondées sur les sondages auprès de l'industrie de l'ALD et de la CIAIC de 2024



Retombées économiques
Excédent d'exploitation et revenu du travail

L'excédent d'exploitation de l'industrie a été estimé à 356 millions de dollars pour 2023-2024, soit une marge de 7 %.



n=159 | Source : estimations fondées sur le sondage 2024 de l'ALD auprès de l'industrie

Les travailleurs de l'industrie du jeu vidéo au Canada ont généré collectivement un revenu du travail de 3,5 milliards de dollars, soit une augmentation de 21 % par rapport à 2021.

De plus, les emplois indirects et induits ont généré un total de 600 M$ de dollars en revenu du travail.

La plupart des répercussions économiques de l'industrie du jeu vidéo sont attribuables au revenu gagné par les employés des entreprises de jeu vidéo et au revenu du travail associé aux emplois indirects et induits générés par le secteur.

	2024	2021	% changement
Secteur des jeux vidéo	3 454 M$	2 843 M$	+21 %
Effet indirect	252 M$	645 M$	-61 %
Effet induit	361 M$	391 M$	-8 %
Effet total	4 067 M$	3 878 M$	+5 %

n=170 | Source : estimations fondées sur les sondages sur le secteur de l'ALD de 2021 et 2024, tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada, outil MyEIA de Nordcity



Autres renseignements

Autres renseignements
Introduction

La façon dont les entreprises canadiennes de jeux vidéo opèrent a considérablement changé, et les politiques de travail flexible sont maintenant répandues. Le mode de travail hybride est à présent favorisé pour les entreprises qui emploient plus de 25 personnes, et le travail à distance est privilégié pour les plus petites entreprises.

Le temps moyen de lancement d'un jeu a augmenté de cinq mois pour les grands studios qui emploient plus de 100 personnes, tandis que les petites entreprises sont devenues un peu plus rapides.

Un autre développement intéressant est l'usage de l'IA générative, utilisée à présent par 48 % des entreprises, principalement comme outil de remue-méninges ou de génération d'idées. Également, 25 % d'entreprises supplémentaires ont l'intention d'explorer les cas d'utilisation de l'IA.

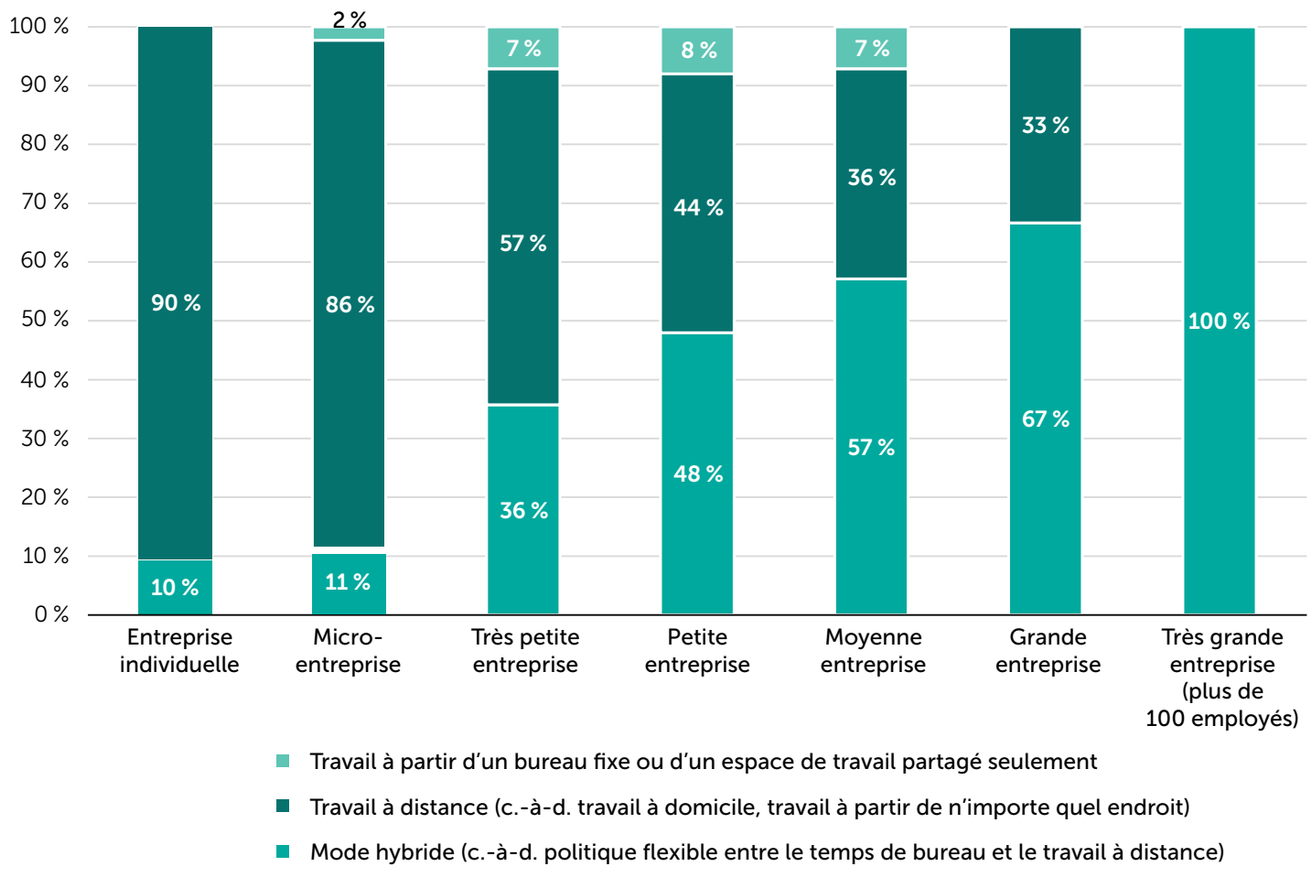
Les défis que doivent relever les entreprises varient grandement selon leur taille, car les petites entreprises ont de la difficulté à accéder aux programmes de financement, tandis que les très grandes entreprises ont du mal à conserver les talents.



Autres renseignements
Mode de travail

Les politiques de travail flexible sont maintenant répandues dans l'industrie du jeu vidéo : le travail hybride est désormais le mode privilégié pour les grandes et très grandes entreprises (plus de 100 employés), lesquelles emploient 83 % des travailleurs.

En effet, il existe une relation entre la taille d'une entreprise et le mode de travail probable. En moyenne, les entreprises ont indiqué qu'elles exigeaient deux jours de présence au bureau par semaine. Les plus petites entreprises ont adopté un modèle entièrement à distance.



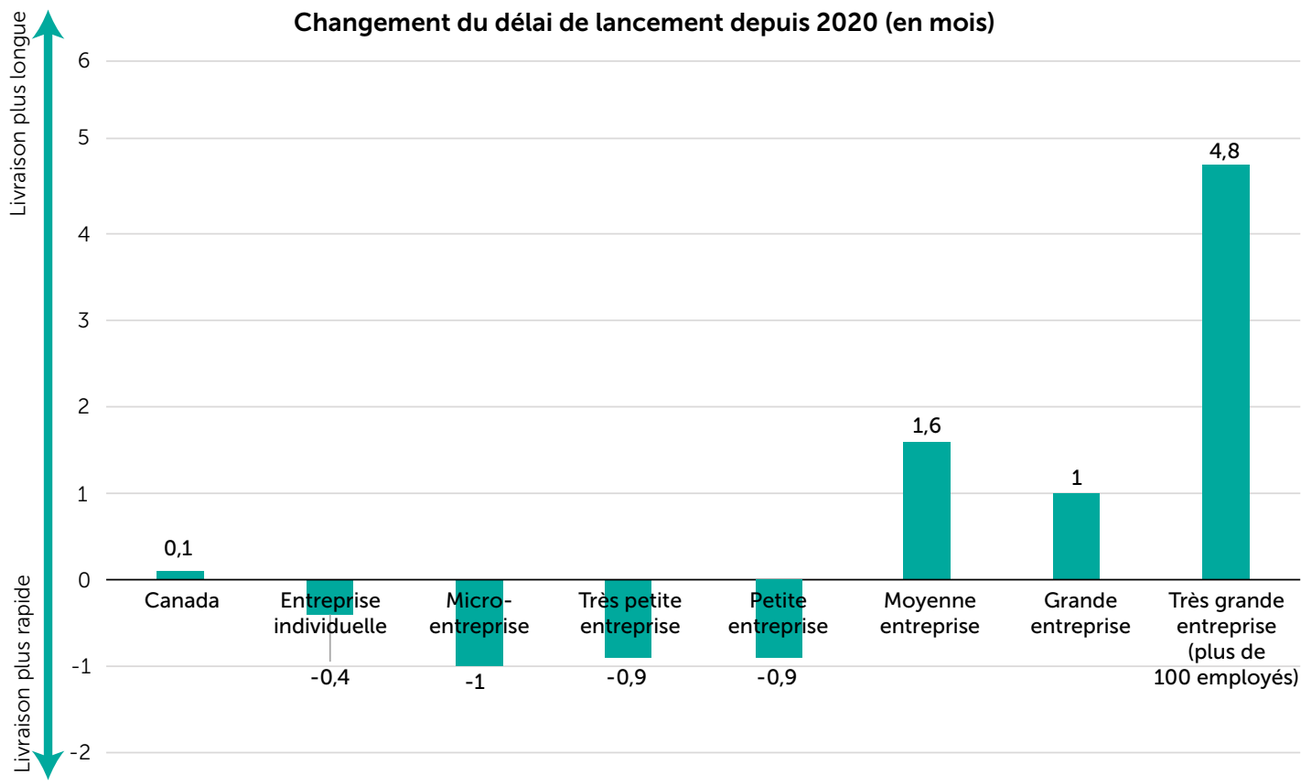
n=178 | Source: estimates based on ESAC 2024 Industry Survey



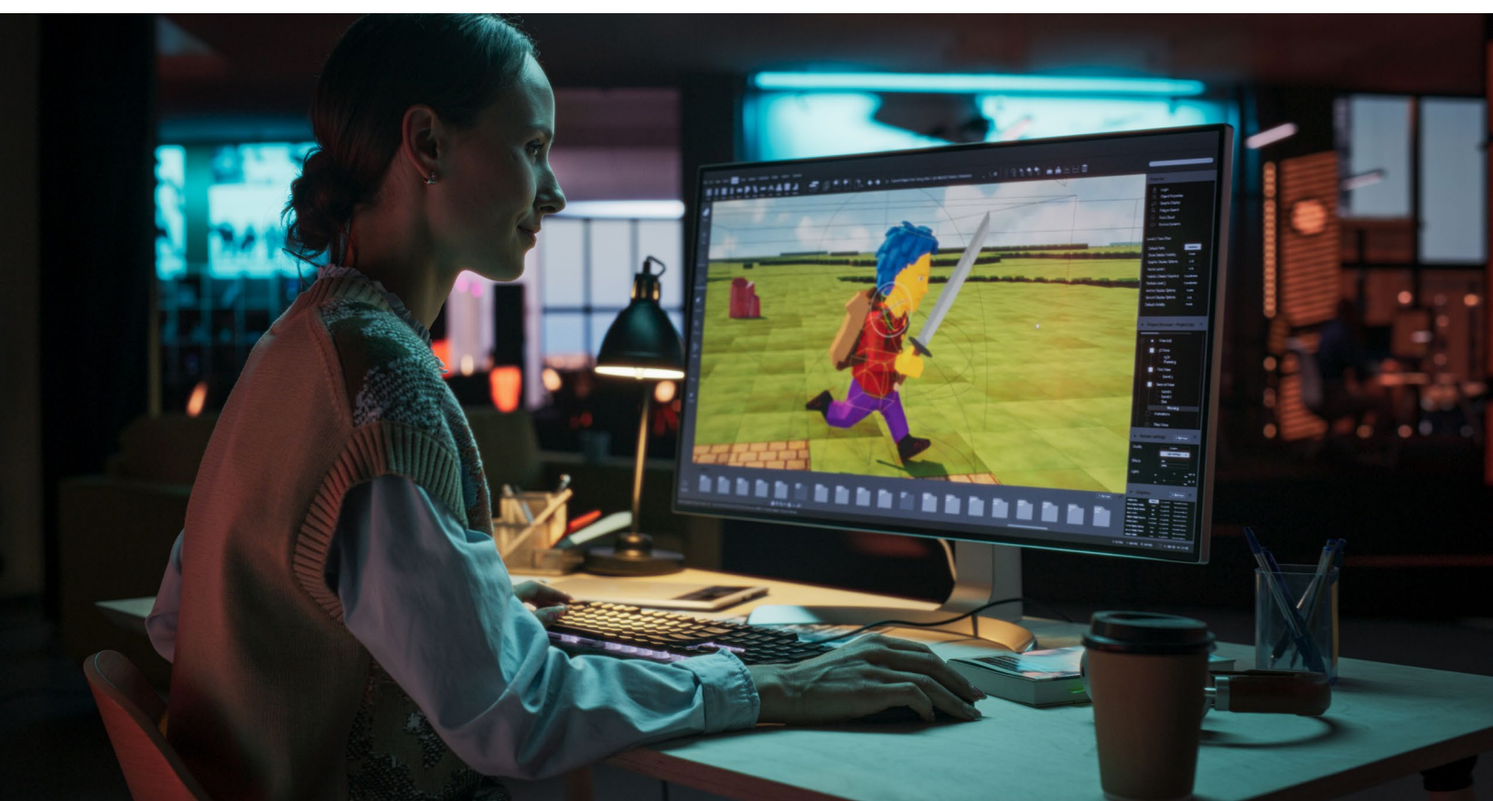
Autres renseignements
Changement dans le temps de lancement

Bien que les petites entreprises ne semblent pas avoir été particulièrement touchées par l'évolution des pratiques de travail, les grandes entreprises ont signalé que la livraison des projets prend maintenant plus de temps.

Pour les très grandes entreprises, il faut environ cinq mois de plus (en moyenne) pour lancer un jeu. Par conséquent, les risques associés aux jeux de plus grande envergure ont augmenté.



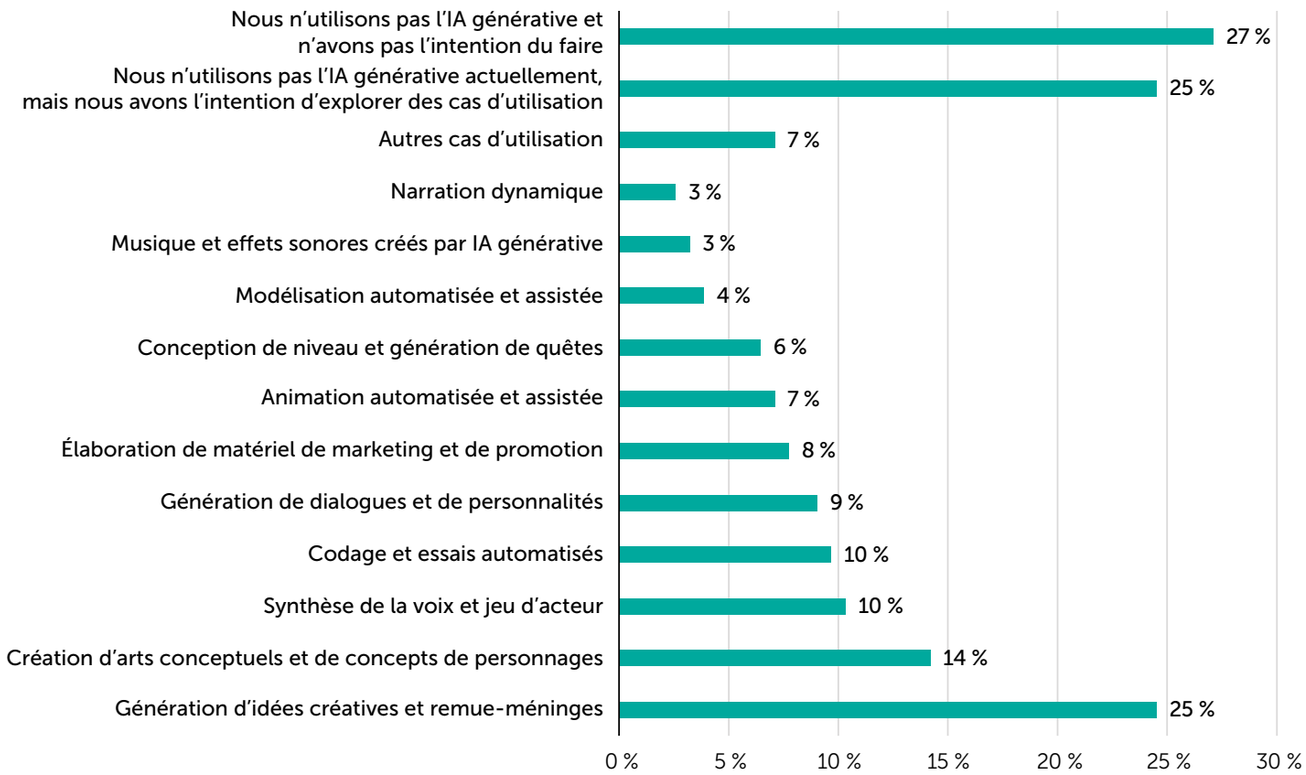
n=178 | Source : estimations fondées sur les sondages auprès de l'industrie de l'ALD et de la CIAIC de 2024



Autres renseignements
Utilisation de l’IA générative

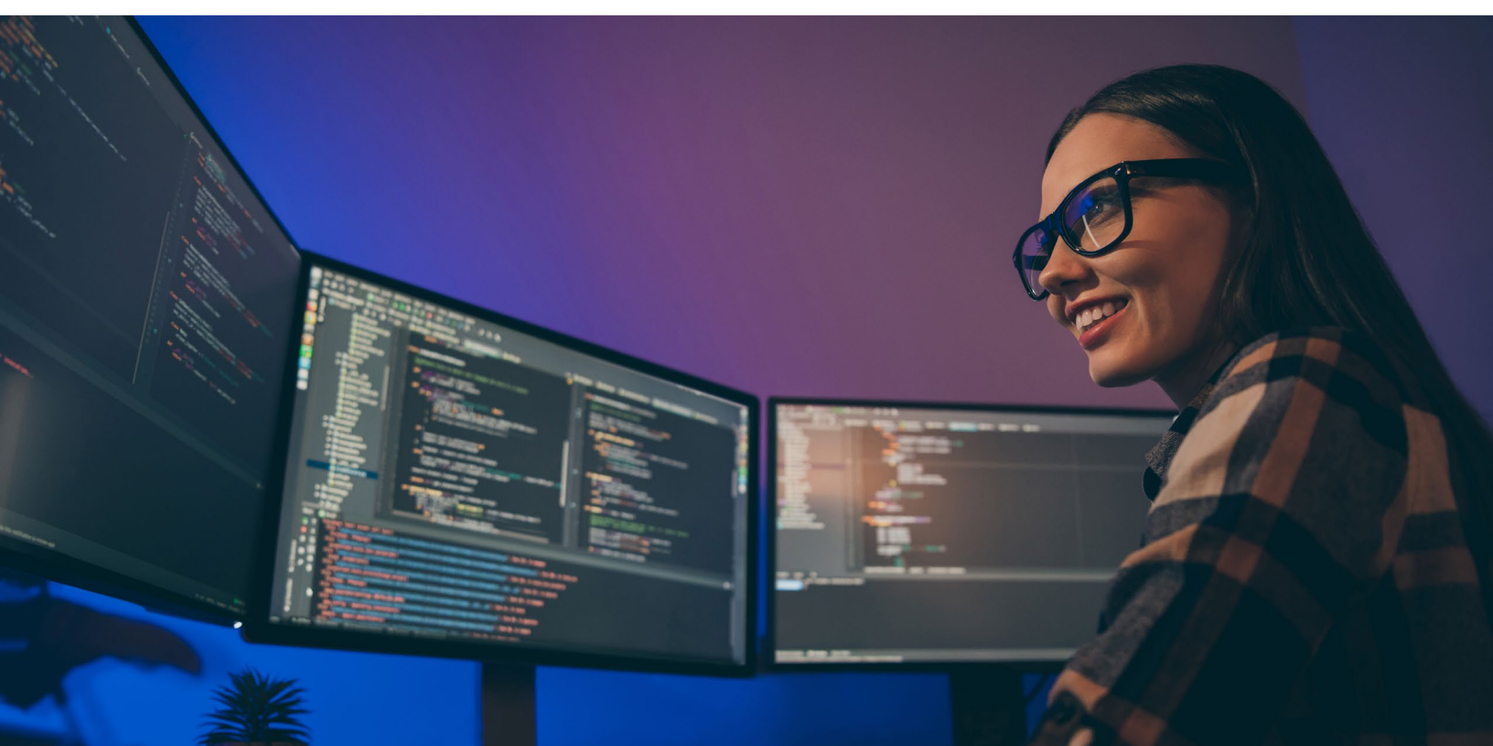
Les outils d’IA sont utilisés dans le secteur des jeux vidéo depuis bien plus de 10 ans. Avec l’intérêt récent pour les nouveaux modèles d’IA, les studios de jeux vidéo adoptent plus largement l’intelligence artificielle générative, principalement comme outil de remue-méninges et de génération d’idées.

Également, 25 % des entreprises répondantes n’utilisent pas actuellement l’IA générative, mais ont tout de même l’intention d’explorer son utilisation. Cette part augmente à 33 % pour les très grandes entreprises (plus de 100 employés).



n=155 | Source : estimations fondées sur le sondage 2024 de l’ALD auprès de l’industrie

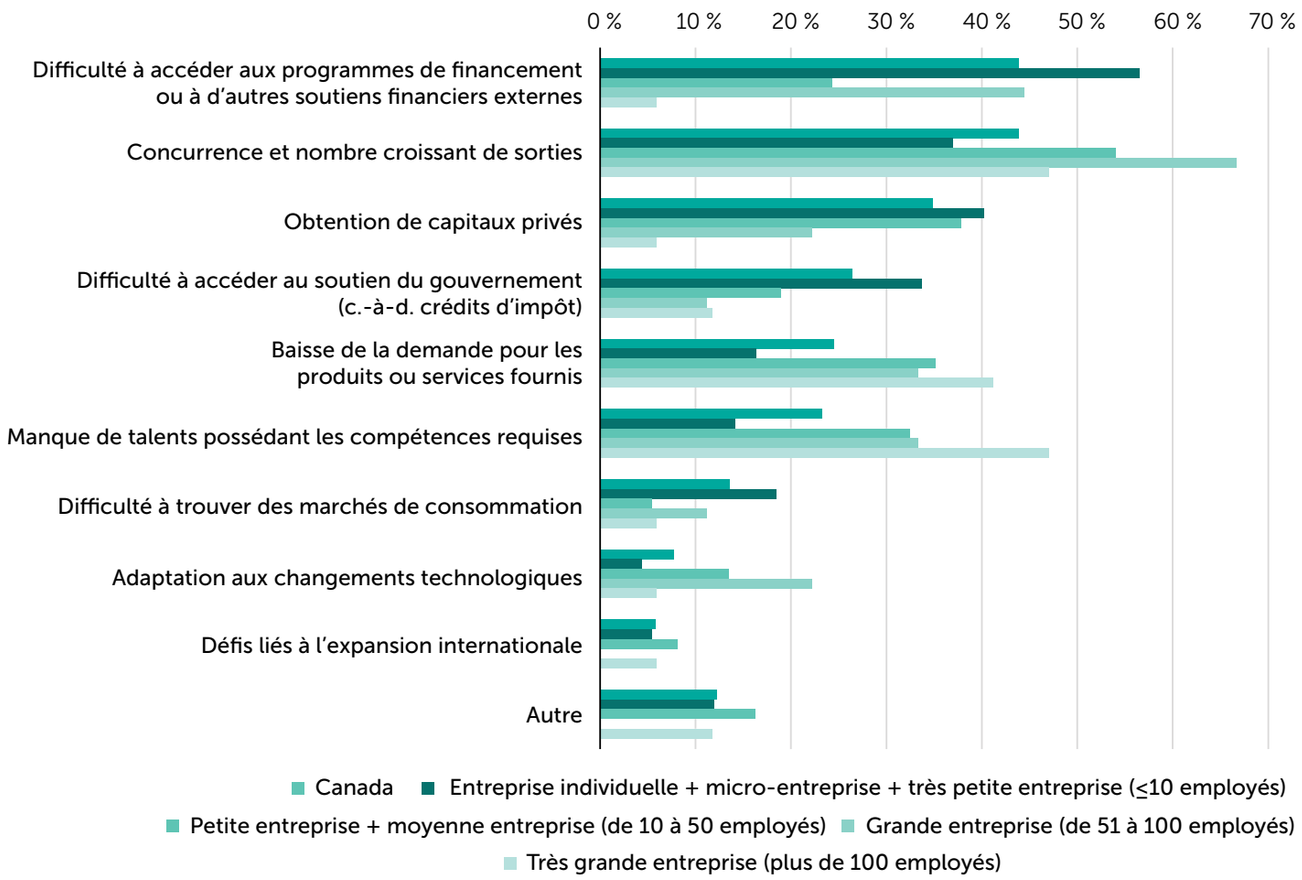
Autres cas d’utilisation : subventions, prêts et rédaction de documents commerciaux, traduction et localisation, références, composition, questions liées aux affaires…



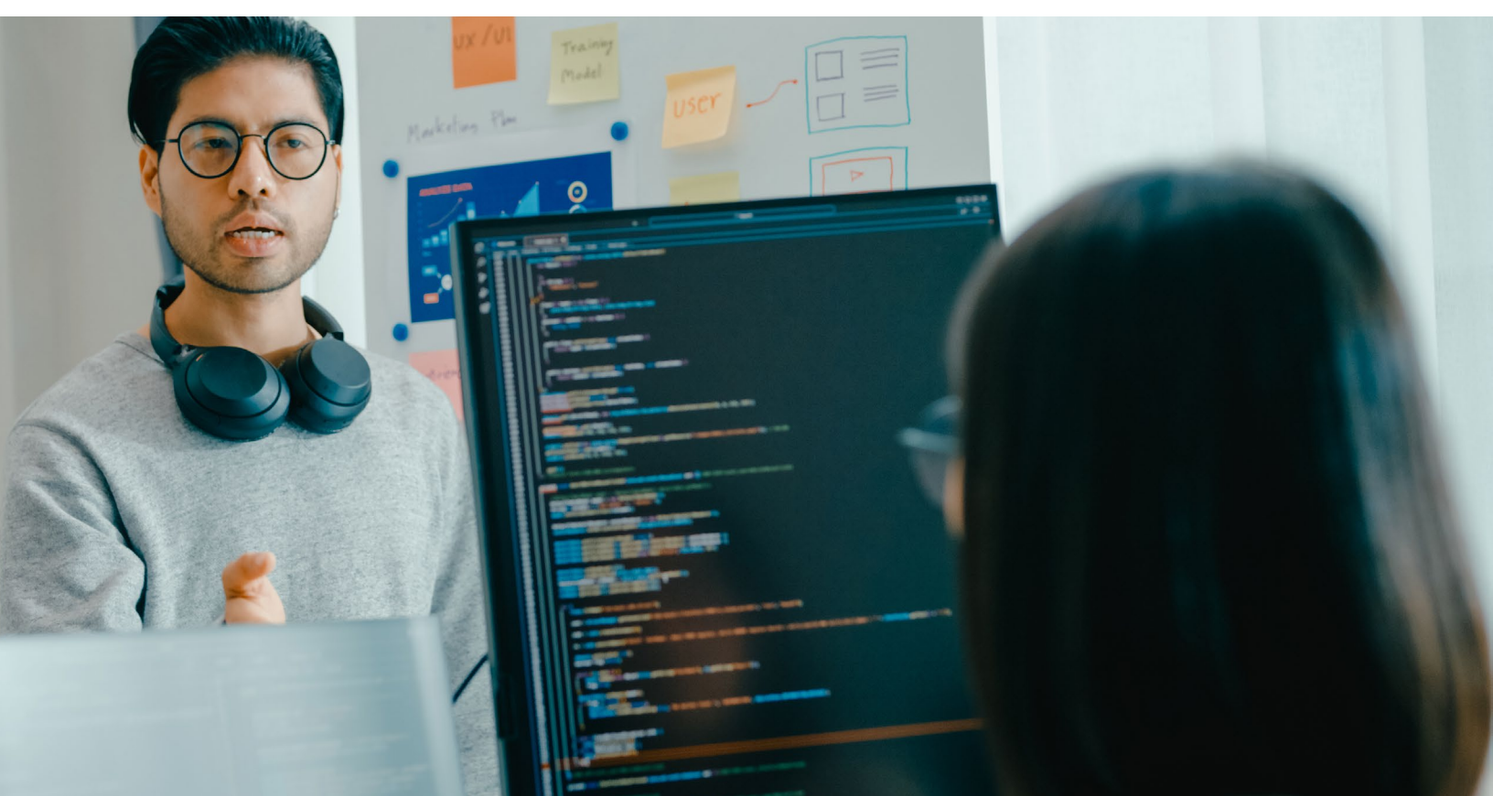
Autres renseignements
Obstacles à la croissance

Les défis varient grandement selon la taille des entreprises.
Les petites entreprises ont de la difficulté à accéder aux programmes de financement et au financement externe.

Les très grandes entreprises ont de la difficulté à trouver des talents et font face à une demande décroissante. Les entreprises de toutes tailles font face à des défis en matière de découvrabilité dans un marché concurrentiel.



n=155 | Source : estimations fondées sur le sondage 2024 de l'ALD auprès de l'industrie



Le secteur mondial des jeux vidéo

Depuis la dernière édition de ce rapport en 2021, l'industrie mondiale du jeu vidéo a connu d'importants changements. Ces changements peuvent en grande partie être divisés en deux segments : de 2021 au milieu de 2022, et du milieu de 2022 à aujourd'hui.

Au cours de la première période, l'industrie a bénéficié d'investissements records en raison (en partie) du faible coût du capital et d'une forte demande, en période de pandémie, pour du divertissement à domicile abordable. Pendant cette période, une forte demande mondiale de main-d'œuvre expérimentée a entraîné l'augmentation rapide des coûts reliés aux salaires. En parallèle, de nombreux projets ont été lancés sans évaluation rigoureuse de leur potentiel commercial.

260,3 G$

Revenus mondiaux générés par l'industrie du jeu vidéo en 2021

Newzoo, 2024; montants convertis des dollars américains en dollars canadiens

13,4 G$

Financement total en capital de risque pour des jeux vidéo en 2021; sommet de l'industrie

Investgame.net, 2024; montants convertis des dollars américains en dollars canadiens

0,25 %

Taux d'intérêt affiché par la Banque du Canada jusqu'en 2021

Banque du Canada, 2024

Au milieu de 2022, le coût du capital a fortement augmenté, ce qui a contribué à une forte baisse des investissements dans les jeux vidéo. Au même moment, la pandémie a pris fin, ce qui a permis aux consommateurs de se voir offrir davantage de choix de divertissement (en dehors de la maison). Par conséquent, les structures de coûts de nombreuses entreprises de jeux vidéo partout dans le monde ont gonflé, et celles-ci n'ont pas été en mesure d'obtenir du financement pour achever ou soutenir adéquatement leurs projets.

Par conséquent, de nombreuses entreprises ont récemment été forcées de mettre à pied des employés ou de fermer complètement leurs portes. Entre-temps, bien qu'il soit toujours possible d'obtenir du financement pour des projets, celui-ci dépend de plus en plus de la présentation de preuves solides que le jeu a le potentiel d'interpeller les publics cibles, et donc de réussir sur le plan commercial.

-4,3 %

Baisse annuelle des revenus de l'industrie mondiale du jeu vidéo en 2022; première baisse depuis 1995

Gamesindustry.biz, 2024

22 700+

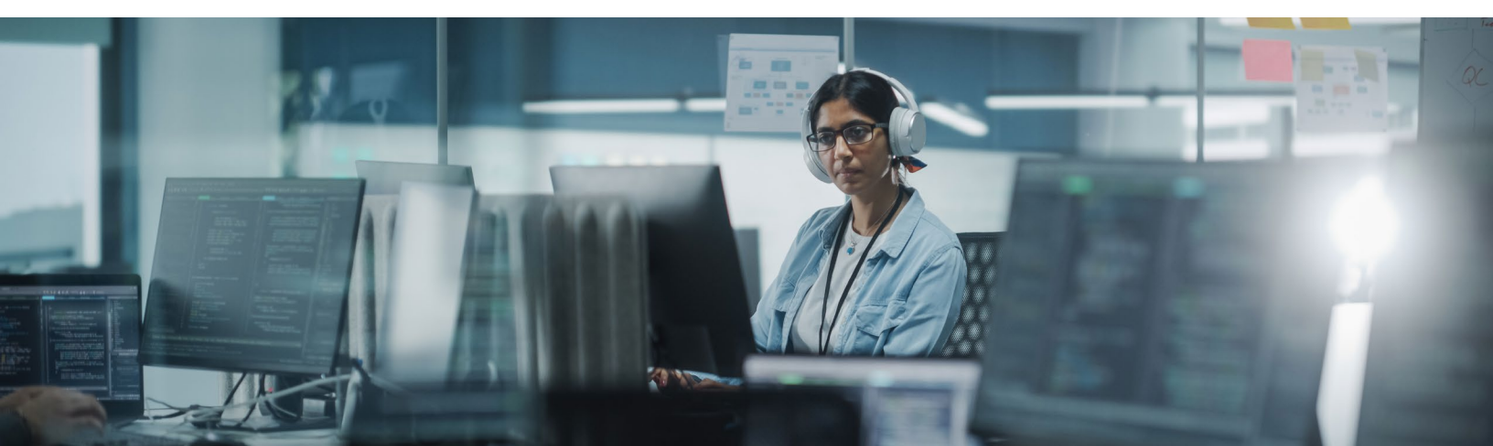
Licenciements massifs dans l'industrie du jeu vidéo de 2023 à mi-2024

Obsidian Publish, 2024

-90 %

Baisse du financement par capital de risque, qui est passé d'un sommet au quatrième trimestre de 2021 à un recul au quatrième trimestre de 2023

Investgame.net, 2024



Annexe

Annexe
Glossaire des termes

Tailles des entreprises : Les entreprises sont divisées en huit segments, de l'entreprise individuelle (de 0 à 1 employé) aux entreprises particulières (plus de 200 employés). Dans le présent rapport, les deux plus grandes catégories (très grandes entreprises, 100 à 200 employés et entreprises particulières, plus de 200 employés) sont présentées ensemble dans la catégorie Très grandes (plus de 100 employés) afin de respecter la confidentialité de ces entreprises. Les entreprises particulières ne sont déclarées comme une catégorie différente que dans un graphique de la section Emploi.

Valeurs « n » : Le nombre de répondants à une question de sondage, qui est souvent utilisé dans l'analyse des données liées à cette question. PIB direct : L'activité économique générée directement par l'industrie du jeu vidéo.

PIB indirect : L'augmentation de l'activité économique générée par les secteurs commerciaux généralement associés à l'industrie du jeu vidéo au Canada, c'est-à-dire les secteurs qui fournissent des biens et des services aux entreprises de l'industrie.

PIB induit : Augmentation de l'activité économique attribuable à la réaffectation du revenu du travail dans une économie par les travailleurs aux niveaux direct et indirect. En d'autres termes, les gens qui travaillent directement et indirectement touchent des salaires et réinjectent ces revenus dans l'économie grâce à leurs dépenses quotidiennes.

Emploi direct : Personnes employées par une entreprise de jeux vidéo.

Emploi indirect : L'emploi découlant de l'activité économique générée par les secteurs d'activité qui approvisionnent l'industrie du jeu vidéo au Canada et de la réaffectation des revenus de travail dans une économie par les travailleurs aux niveaux direct et indirect. Autrement dit, l'emploi est lié aux retombées économiques indirectes et induites de l'industrie du jeu vidéo.

ETC : L'équivalent temps complet est une mesure de l'emploi qui peut signifier, par exemple, que trois employés à temps partiel travaillant chacun le tiers d'une année constituent un ETC.
Revenu du travail : Salaires et avantages sociaux versés aux employés d'entreprises de jeux vidéo.

Prairies : Terme utilisé pour désigner le Manitoba et la Saskatchewan tout au long du présent rapport.

Atlantique : Terme utilisé pour désigner le Nouveau-Brunswick, la Nouvelle-Écosse, Terre-Neuve-et-Labrador et l'Île-du-Prince-Édouard tout au long du présent rapport.

Méthodologie
Collecte des données et analyse

Collecte des données

The data presented in the above report was collected primarily through an online survey, although some secondary research was conducted to provide context to the findings.

For this study, much of the data presented was derived from the results of two online surveys that Nordicity conducted between May and July 2024 for ESAC. Prior to deploying this iteration of the survey, Nordicity and the studies' partners (ESAC and provincial industry associations) developed and expanded the list of video games companies (the universe) to which the survey was distributed.

In this context, a "video games company" was defined as a company directly involved in the development and/or sale of video games, and/or the provision of services directly related to the development and sale of video games.

The survey was also distributed and promoted by ESAC and provincial industry associations through newsletters, direct outreach to video game companies, and via social media channels. Upon closing the survey, Nordicity had received responses with some data from 150 video game companies which were able to provide detailed financial data. As this financial data lies at the heart of this exercise (e.g., because it is the primary input into the economic impact analysis), Nordicity used these 150 responses to estimate the degree to which the sample collected reflects the universe of video game activity in Canada.

The n-value for some questions can vary depending on the number of usable responses received by Nordicity.

Regarding references to dates, any reference to data from 2024 is from the ESAC 2024 Industry Survey and could refer to data related to the 2023 fiscal year or the current state of business in 2024. Similarly, any reference to data from 2021 refers to the revised data based in ESAC 2021 Industry Survey. Data from 2021 may refer to data related to the 2020 fiscal year or the state of business in 2021

Analyse des données

Un sondage n'atteindra jamais tous les répondants potentiels. Après avoir recueilli les données du sondage en ligne, la première étape consistait à estimer dans quelle mesure l'échantillon reflète l'activité des jeux vidéo au Canada. En effet, l'échantillon du sondage doit être « grossi » par rapport à la taille de l'écosystème. Dans ce cas, cela signifiait l'extrapolation des données des 150 entreprises qui ont fourni des données sur l'emploi et les finances aux 937 entreprises de la liste finale des répondants potentiels. Dans le secteur du jeu vidéo, la taille des entreprises varie de quelques employés à plusieurs centaines d'employés, et il y a un très petit nombre d'entreprises particulières qui emploient des milliers de personnes.

Nordicity a divisé cet exercice de majoration en huit segments :
- Entreprises individuelles : 1 employé
- Micro-entreprises : De 2 à 4 employés
- Très petites entreprises : De 5 à 10 employés
- Petites entreprises : De 11 à 25 employés
- Moyennes entreprises : De 26 à 50 employés
- Grandes entreprises : De 51 à 100 employés
- Très grandes entreprises : De 100 à 200 employés
- Entreprises particulières : Plus de 200 employés

Pour ce faire, Nordicity a d'abord classé les 821 entreprises de jeux vidéo actives recensées au Canada dans les huit groupes en fonction d'un examen de leurs sites Web et de leurs activités sociales et de leur réponse potentielle au sondage.

Méthodologie
Analyse des données et Analyse des retombées économiques

Les moyennes ont été calculées pour les dépenses et les revenus pour chacune des catégories de taille à partir des données du sondage.

À des fins de confidentialité, la catégorie Très grande (plus de 100 employés) regroupe les très grandes entreprises et les entreprises particulières dans ce rapport.

Pour chaque région, les moyennes calculées ci-dessus ont été multipliées par le nombre d'entreprises de ce groupe de taille, dans cette région, pour arriver à des dépenses et à un revenu bruts pour chaque région. Les pourcentages des dépenses de main-d'œuvre et non reliées à la main-d'œuvre du sondage ont été utilisés pour répartir les dépenses brutes en catégories. Pour les dépenses non reliées à la main-d'œuvre, les données d'enquête des précédents projets de Nordicity ont été utilisées pour mettre au point un profil des dépenses des entreprises de jeux vidéo, qui a ensuite été appliqué aux dépenses brutes moins les dépenses de main-d'œuvre.

À noter que quelques grandes entreprises n'ont pas été incluses dans l'exercice de majoration, mais elles ont été ajoutées telles quelles si elles avaient rempli le sondage et indiqué compter plus de 500 employés. Ces mesures d'adaptation ont été prises pour s'assurer que le segment des entreprises particulières n'est pas surestimé.

D'autres données sur l'industrie, comme le salaire moyen, ont été estimées à l'aide d'une moyenne pondérée. Par exemple, on a demandé aux entreprises de fournir des données sur les salaires moyens pour trois niveaux d'ancienneté (débutant, intermédiaire, chevronné). Premièrement, des niveaux de salaire moyens ont été établis pour chaque type d'employé de chaque taille d'entreprise (les huit segments). Ces moyennes ont ensuite été pondérées en fonction de l'emploi relatif de chaque type pour arriver à un seul salaire moyen pour chaque groupe de taille. Ces moyennes fondées sur la taille de l'entreprise ont ensuite été combinées (et pondérées par l'emploi relatif de chaque groupe de taille) pour arriver à un salaire moyen final.

Analyse des retombées économiques

La modélisation des retombées économiques s'est appuyée sur les données du sondage en ligne, des sources secondaires et des tableaux d'entrées-sorties (E-S) de Statistique Canada, afin de calculer des estimations des retombées directes, indirectes et induites de l'industrie du jeu vidéo sur l'économie canadienne en matière d'emploi (p. ex. les équivalents temps complet [ETC]), le revenu du travail (salaires et avantages sociaux) et le produit intérieur brut (PIB).

Les retombées directes se rapportent à l'emploi, au revenu du travail et au PIB générés par le secteur du jeu vidéo lui-même et se présentent principalement sous forme de salaires versés aux travailleurs de l'industrie. Elles comprennent également l'excédent net d'exploitation (c.-à-d. les bénéfices d'exploitation [rendement pour les actionnaires] et le revenu des propriétaires uniques) des entreprises et la valeur de l'amortissement des immobilisations.

Pour estimer les retombées économiques directes, nous avons compilé des données provenant du sondage en ligne sur l'activité de l'industrie (c.-à-d. les revenus et les dépenses d'exploitation, les salaires totaux et les salaires moyens) et une répartition représentative des structures de coûts pour l'industrie du jeu vidéo. Ces données ont servi à estimer le revenu du travail et l'emploi.

Pour estimer le PIB direct, on a obtenu le ratio de l'excédent net d'exploitation au revenu du travail pour le secteur de l'édition de logiciels du Canada à partir des tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada et on l'a utilisé pour estimer le montant de l'excédent net d'exploitation et l'ajouter à l'estimation du revenu du travail afin d'obtenir une estimation du PIB.

Méthodologie
Analyse des retombées économiques and Révision de 2021

Les retombées indirectes se rapportent à l'augmentation de l'emploi, du revenu du travail et du PIB dans les secteurs d'activité qui fournissent des intrants à l'industrie du jeu vidéo (p. ex. services publics, immobilier, services de télécommunications). La conversion des données sur l'activité de l'industrie en estimations des retombées économiques indirectes a nécessité un modèle d'entrées-sorties de l'économie canadienne. Nordicity a utilisé les tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada pour construire un modèle qui pourrait servir à estimer les retombées économiques indirectes. Ce modèle tenait compte de la tendance des dépenses supplémentaires des fournisseurs de l'industrie du jeu vidéo et de la mesure dans laquelle les achats de ces fournisseurs ont fui de l'économie canadienne sous forme d'intrants importés. Ce modèle d'entrées-sorties a été utilisé pour calculer les estimations de l'emploi indirect, du revenu du travail et du PIB.

Les répercussions induites renvoient à l'augmentation de l'emploi, du revenu du travail et du PIB qui peut être attribuée à la réaffectation du revenu par les ménages canadiens qui ont gagné un revenu aux étapes directes et indirectes des répercussions économiques. Comme les tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada ne permettent qu'une seule estimation des répercussions indirectes d'un secteur d'activité, d'un domaine ou d'un choc économique, Nordicity a élaboré et appliqué un multiplicateur sur mesure de répercussions économiques induites pour obtenir des estimations pour cette analyse. Ce multiplicateur était fondé sur les estimations de Nordicity de la propension marginale à consommer (PMC) et de la propension marginale à importer (PMI) pour le Canada. Le calcul de la PMC et de la PMI était fondé sur les données de Statistique Canada sur les dépenses des ménages et le commerce international.

Révision de 2021

Nordicity mène cette étude pour l'ALD depuis plus d'une décennie, et peaufine et améliore la méthodologie sous-jacente régulièrement. Pour l'édition 2024 du Profil de l'industrie du jeu vidéo, un changement conséquent a été apporté à la méthodologie après discussion avec l'ALD et les partenaires de l'étude.

Le profil 2024 présente un plus grand nombre de catégories de taille afin de mieux refléter les différences entre chaque segment et de rendre l'exercice de majoration plus nuancé et plus précis. Ce faisant, Nordicity modélise avec plus de précision l'incidence de chaque segment, alors que la stratification précédente (micro, standard, grande et particulière) pouvait mener à une surestimation (ou sous-estimation) selon la répartition réelle des entreprises dans une région donnée.

Compte tenu de l'importance de ce changement méthodologique, la nouvelle approche a également été appliquée aux données de 2021 afin de permettre une comparaison plus juste entre 2021 et 2024. Par conséquent, les résultats de 2021 ont été révisés comme suit :

- ETCs

Canada			Prairies			Alberta			Atlantique			Ontario			Québec			Colombie-Britannique		
Révision	Origine	Changement	Révision	Origine	Changement	Révision	Origine	Changement	Révision	Origine	Changement	Révision	Origine	Changement	Révision	Origine	Changement	Révision	Origine	Changement
35 250	32 300	9 %	250	300	-17 %	1 090	1 300	-16 %	1 460	1 600	-9 %	6 290	7 000	-10 %	16 200	13 500	20 %	9 970	8 700	15 %

- Revenu du travail

Direct			Indirect			Induit			Total		
Révision	Origine	Changement	Révision	Origine	Changement	Révision	Origine	Changement	Révision	Origine	Changement
2 843 M$	2 530 M$	12 %	645 M$	570 M$	13 %	391 M$	570 M$	-31 %	3 878 M$	3 670 M$	6 %

- PIB

Direct			Indirect			Induit			Total		
Révision	Origine	Changement	Révision	Origine	Changement	Révision	Origine	Changement	Révision	Origine	Changement
3 018 M$	3 240 M$	-7 %	1 222 M$	1 020 M$	20 %	815 M$	1 240 M$	-34 %	4 955 M$	5 500 M$	-10 %

À propos de nous

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION OF CANADA
ASSOCIATION CANADIENNE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT

L'ALD est la porte-parole nationale de l'industrie du jeu vidéo au Canada. Nous travaillons pour nos membres – Codename Entertainment, Certain Affinity, Glu, EA, Epic Games, Eidos Montreal, Gameloft, Ubisoft, Kabam, Ludia, Microsoft, Nintendo, NetEase Games, Other Ocean Interactive, Sony Interactive Entertainment, Relic Entertainment, Roblox, Solutions 2 Go, WB Games, Take-Two Interactive, and Tencent – pour veiller à ce que l'environnement juridique, réglementaire et des affaires publiques soit favorable au développement commercial à long terme.

Pour de plus amples renseignements, consultez theesa.ca/fr.

Nordicity

Nordicity est un cabinet international d'experts-conseils de premier plan offrant à ses clients des secteurs privé et public des solutions en analyse économique, en stratégie d'affaires et en politique et réglementation dans quatre domaines clés :
arts, culture et patrimoine; médias numériques et créatifs; technologies de l'information et des communications (TIC) et innovation.

Grâce à ses bureaux à Vancouver, Toronto et à Londres, au Royaume-Uni, Nordicity est positionné de façon stratégique pour aider ses clients à prospérer sur les marchés mondiaux en évolution constante.

Pour en savoir plus, consultez nordicity.com.