2015

FAITS ESSENTIELS SUR LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

ASSOCIATION CANADIENNE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT



LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

TABLE DES MATIÈRES

Le secteur canadien du jeu vidéo

- Taille 4
- Emploi 5
- Recrutement et compétences 6-7
- Projets 8-9
- Géographie
  - Québec 11
  - Colombie-Britannique 12
  - Ontario 13
- Démographie 14

Les classifications de l'ESRB 16

L'IARC 17

L'ALD 18

- Les membres de l'ALD 19

Faits essentiels 2015 contient des renseignements exclusifs émanant des diverses sources suivantes :

Canada's Video Game Industry in 2015 préparé pour l'ALD par Nordicity. Ce rapport a permis de recueillir des données quantitatives et qualitatives sur 2014 auprès de 123 studios de jeux vidéo du Canada.

Understanding the Canadian Gamer 2014, préparé pour l'ALD par NPD Group Canada. Ce sondage a permis de recueillir des données après de 3 359 adultes et de 526 adolescents (13 à 17 ans) entre le 24 avril et le 19 mai 2014. La marge d'erreur associée à l'échantillon total est de + ou – 2, 19 fois sur 20.

LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

TAILLE

472

STUDIOS EN EXPLOITATION AU CANADA

↑143

DEPUIS 2013

3,0 $

MILLIARDS INJECTÉS TOUS LES ANS PAR LE SECTEUR DANS LE PIB DU CANADA

↑31 %

DEPUIS 2013

LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

EMPLOI

20 400 — **EMPLOIS DIRECTS**

↑24 % — **DEPUIS 2013**

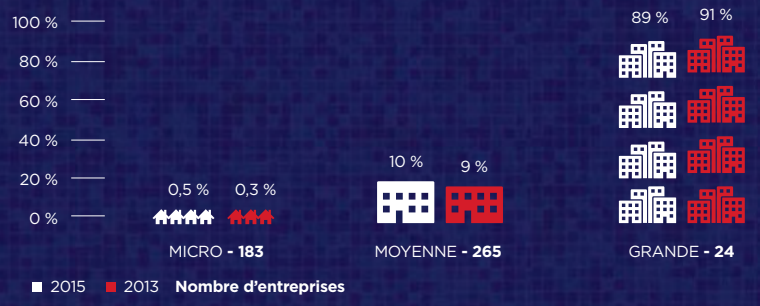
36 500 — **EMPLOIS (ETP) CRÉÉS AU SEIN DE L'ÉCONOMIE CANADIENNE**

71 300 $ — **SALAIRE MOYEN DES EMPLOYÉS À PLEIN TEMPS**

31 ANS — **ÂGE MOYEN DES EMPLOYÉS**

Ce qui équivaut à 10 ans de moins que le travailleur canadien moyen.

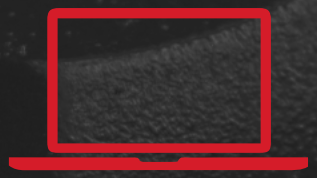
LA PLUPART DES EMPLOIS SE RETROUVENT DANS LES GRANDES ENTREPRISES



LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

RECRUTEMENT ET COMPÉTENCES

LES COMPÉTENCES QUI FONT LE PLUS DÉFAUT DANS LE BASSIN ACTUEL DES PROFESSIONNELS



Programmation



Artistes et animation



Analyse des données



Design de jeux



72 %

DU TOTAL DES NOUVEAUX EMPLOYÉS SONT RECRUTÉS LOCALEMENT



19 %

DES NOUVEAUX EMPLOYÉS SONT RECRUTÉS AILLEURS AU CANADA



9 %

DES NOUVEAUX EMPLOYÉS SONT RECRUTÉS À L'ÉTRANGER

13 %

La part de la main-d'oeuvre actuelle du secteur du jeu vidéo engagée comme travailleurs étrangers temporaires

1/3



deviennent des résidents permanents

RECRUTEMENT PRÉVU AU COURS DES 12 À 24 PROCHAINS MOIS

835



Personnes dans des emplois techniques de niveaux intermédiaire et supérieur.

542



Employés dans des postes de création de niveaux intermédiaire et supérieur.

LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

PROJETS

LES ENTREPRISES CANADIENNES ONT TERMINÉ

1 280 projets en 2014

↑41 % d'augmentation par rapport à 2013

1 445 mises à jour de produits réalisées pour toutes les plates-formes

POURCENTAGE DES ENTREPRISES PAR TYPE DE PROJET

60 % Action et aventure

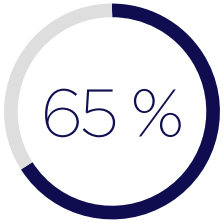
35 % Puzzle

34 % Jeux pour la famille

33 % Stratégie

31 % Jeux de rôle





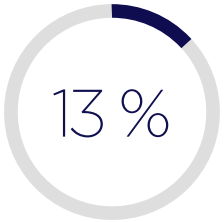
PROJETS POUR APPAREILS MOBILES

500 000 $ BUDGET MOYEN

190 JOURS

10 PERSONNES





PROJETS POUR CONSOLES

84 % des dépenses globales du secteur pour les projets

17 M $ BUDGET MOYEN

485 JOURS

45 À 65 PERSONNES

RECETTES



CONSOLE

35 % des recettes

↓32 % depuis 2013



MOBILE

31 % des recettes

↑20 % depuis 2013



PC/MAC

25 % des recettes

↑3 % depuis 2013

87 % des recettes globales proviennent de jeux de ces types:



59 % Action et aventure



14 % Jeux pour la famille



14 % Jeux de tir

90 % des recettes du secteur proviennent des ventes à l'exportation



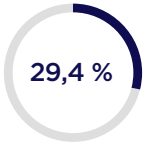
LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

GÉOGRAPHIE

QUÉBEC



139 ENTREPRISES



29,4 % des entreprises :

- 57 Micro
  0,2 % des emplois
- 68 Moyennes
  3,6 % des emplois
- 14 Grandes
  96 % des emplois

10 850 Employés à plein temps

- 53 % des emplois
  du secteur
- ↑ 19 % L'augmentation
  depuis 2013

1,14 MILLIARD $

En dépenses annuelles

66 200 $/AN

Le salaire moyen des employés à plein temps

COLOMBIE-BRITANNIQUE



128 ENTREPRISES

27,1 %

27,1 % des entreprises :

- 43 Micro
  2,9 % des emplois
- 81 Moyennes
  48 % des emplois
- 4 Grandes
  49 % des emplois

5 500 Employés à plein temps

- 27 % des emplois
  du secteur
- ↑6 % L'augmentation
  depuis 2013

576 MILLIONS $

En dépenses annuelles

84 400 $/AN

Le salaire moyen des
employés à plein temps

ONTARIO



108 ENTREPRISES

22,9 %

22,9 % des entreprises :

- 41 Micro
  5,2 % des emplois
- 64 Moyennes
  63 % des emplois
- 3 Grandes
  32 % des emplois

2 500 Employés à plein temps

- 12 % des emplois
  du secteur
- ↑26 % L'augmentation
  depuis 2013

265 MILLIONS $

En dépenses annuelles

- ↑50 % L'augmentation
  depuis 2013

70 100 $/AN

Le salaire moyen des
employés à plein temps

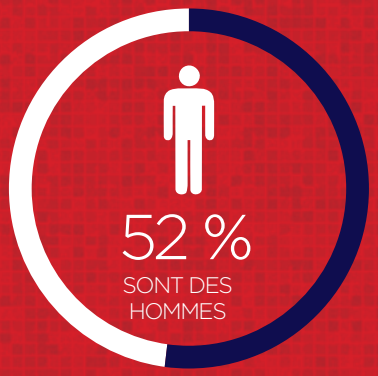
LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

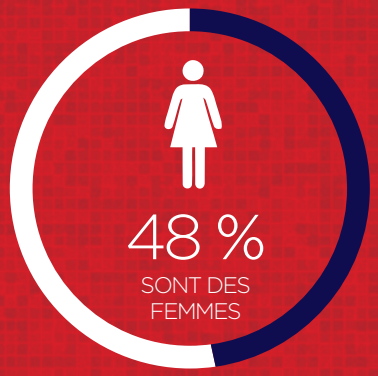
DÉMOGRAPHIE

19 MILLIONS LE NOMBRE DE JOUEURS AU CANADA

54 % DE LA POPULATION CANADIENNE

33 ANS L'ÂGE MOYEN DU JOUEUR CANADIEN







LES CLASSIFICATIONS DE L'ESRB

Catégories de classification



Descripteurs du contenu



Éléments interactifs

Partage de l'information
Partage du lieu
Interaction de l'utilisateur
Achats numériques
Internet illimité

L'Entertainment Software Rating Board (ESRB) est un organisme d'autoréglementation à but non lucratif, qui classifie les jeux et les applications vidéo, afin de permettre aux consommateurs, notamment aux parents, de prendre des décisions éclairées et d'acheter ainsi des jeux qu'ils jugent adaptés à leurs enfants et familles.

Les classifications de l'ESRB se divisent en trois parties:
Les *catégories de classification* suggèrent l'âge qui convient.

Les *descripteurs du contenu* indiquent tout contenu qui pourrait avoir motivé une certaine classification et/ou qui méritent une attention particulière.

Les *éléments interactifs* renseignent sur les aspects interactifs d'un produit, notamment la capacité d'interaction des utilisateurs, le partage avec les autres du lieu des utilisateurs, la possibilité de partage des renseignements personnels avec des tiers, l'achat d'articles numériques intégré dans les applications et/ou la fourniture d'accès Internet illimité.

93 %

DES JOUEURS ADULTES DISENT QUE LE SYSTÈME DE CLASSIFICATION DE L'ESRB EST TRÈS UTILE LORSQU'IL S'AGIT DE LES AIDER À ACHETER OU À LOUER DES JEUX VIDÉO APPROPRIÉS POUR LEURS ENFANTS.

IARC





Administrée par plusieurs des organismes mondiaux de classification, l'*International Age Rating Coalition (IARC)* offre un processus simplifié de classification selon l'âge à l'échelon international pour les applications destinées aux appareils mobiles et les jeux transmis sous forme numérique, accordant ainsi aux consommateurs de produits numériques d'aujourd'hui l'accès uniforme entre plates-formes des classifications établies et respectées. Les cinq premiers organismes de classification participants qui, ensemble, représentent des régions desservant environ 1,5 milliard d'habitants, sont les suivants:

- *Classificação Indicativa (ClassInd)* Brésil
- *Classification Board* Australie
- *Entertainment Software Rating Board (ESRB)* Amérique du Nord
- *Pan European Game Information (PEGI)* Europe
- *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK)* Allemagne

L'IARC prévoit ajouter d'autres organismes de classification et attribuer des classifications IARC génériques dans des territoires dépourvus d'organismes de classification.

C'est ainsi la première fois que des organismes de classification internationaux se mobilisent pour convenir d'un processus unifié permettant aux développeurs d'obtenir simultanément les classifications en fonction de l'âge de divers territoires du monde tout en conservant leurs normes locales nuancées. Chacun des organismes de classification participant surveille l'exactitude des classifications et le système permet la correction rapide des classifications s'il y a lieu.

ALD

ASSOCIATION CANADIENNE DU
LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT

L'ALD

L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) est le porte-parole du secteur canadien du jeu vidéo. L'ALD travaille pour le compte de ses membres pour leur assurer un milieu juridique et réglementaire favorable au développement à long terme du secteur canadien des jeux vidéo.

LES MEMBRES DE L'ALD

EA
Activision Blizzard
DeNA
Disney Interactive
relic Entertainment
ludia A FremantleMedia Company
Microsoft
Gameloft
Other Ocean
Nintendo
Solutions 2GO inc
glu
T1
Silverback Games
T2 Take Two Interactive
Sony Computer Entertainment
WB Games Montréal
Square Enix
United Front Games
Ubisoft
Roadhouse



THEESA.CA