

ASSOCIATION CANADIENNE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT

L'INDUSTRIE CANADIENNE DU JEU VIDÉO 2021

Octobre 2021

Nordicity

Table des matières

Résumé de la direction 3

1. Introduction 6

2. Taille et structure 8

2.1 Nombre d'entreprises 9

2.2 Géographie de l'industrie canadienne du jeu vidéo 11

2.3 Emplois 14

- 2.3.1 Emplois directs 14
- 2.3.2 Emplois indirects 20
- 2.3.3 Salaires moyens 21

2.4 Équité, diversité et inclusion 25

- 2.4.1 Les femmes dans le jeu 25
- 2.4.2 Plans en EDI 27

2.5 Propriété de l'entreprise 28

3. Répercussions économiques 29

3.1 Caractéristiques des revenus et des dépenses 29

- 3.1.1 Revenus 29
- 3.1.2 Dépenses 32
- 3.1.3 Excédent net d'exploitation 34

3.2 Revenu du travail 36

3.3 Retombées sur le PIB 37

4. Faire face à la COVID-19 38

4.1 Productivité 39

4.2 Mode de travail 41

4.3 Espace de travail 46

Annexe 48

Glossaire des termes 49

Méthodologie 50

Résumé de la direction

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

Tous les deux ans, l'ALD fait appel à Nordicity, une société de recherche et d'analyse de premier plan, pour effectuer une évaluation des retombées économiques de l'industrie canadienne du jeu vidéo.

Pour ce faire, Nordicity produit des rapports indépendants sur les données recueillies directement auprès de l'industrie du jeu vidéo au Canada.

La recherche présentée ici a été préparée par Nordicity et constitue l'interprétation indépendante de Nordicity des données sur l'industrie recueillies en 2021.

Taille et structure

En 2021, 937 entreprises de jeux vidéo actives ont été identifiées au Canada, une augmentation de 35 % depuis 2019. Une grande partie de cette croissance s'est produite en Ontario et au Québec, qui ont augmenté le total national de 137 entreprises actives. Plus de la moitié (54 %) des entreprises de l'industrie emploient moins de cinq personnes.

En 2021, les entreprises de jeux vidéo au Canada ont généré des revenus estimatifs de 4,3 milliards de dollars de toutes sources, ce qui représente une croissance de 20 % depuis 2019. Une part importante (84 %) de ces revenus provient des marchés d'exportation à l'extérieur du Canada.

Résumé de la direction

Incidence sur l'emploi

L'industrie canadienne du jeu vidéo emploie environ 55 300 équivalents temps plein (ETP). Ce nombre comprend 32 300 ETP employés directement par les entreprises de jeux vidéo, soit 17 % plus de personnes employées directement par l'industrie qu'en 2019.

Bien qu'une augmentation de l'emploi ait été observée dans toutes les régions du Canada, l'Ontario et la Colombie-Britannique ont connu une croissance légèrement supérieure à celle des autres régions. L'Ontario a ajouté 2 100 ETP directs depuis 2019 (augmentation de 43 %), tandis que l'emploi direct en Colombie-Britannique est passé à 8 700 ETP (+19 %) au cours de la même période.

Bien qu'elles ne représentent que 6 % des entreprises de jeux vidéo en activité au Canada, les entreprises de jeux vidéo qui emploient plus de 100 personnes représentent 76 % de tous les ETP employés directement par l'industrie.

Main-d'œuvre

Depuis 2019, l'industrie canadienne du jeu vidéo a connu une croissance du nombre d'employés subalternes et intermédiaires, qui représentent respectivement 27 % et 48 % de la main-d'œuvre.

Ce changement démographique de l'effectif s'est accompagné d'une légère augmentation du salaire moyen des ETP, qui est passé de 75 900 $ en 2019 à 78 600 $ en 2021 (+4 %).

En 2021, les femmes représentaient environ 23 % de la main-d'œuvre directe de l'industrie, soit un peu plus qu'en 2019, alors qu'elles représentaient 19 % de la main-d'œuvre canadienne dans le domaine des jeux vidéo.

81 % des entreprises qui emploient plus de 100 personnes ont adopté un ou plusieurs programmes d'équité, de diversité et d'inclusion pour attirer, maintenir en poste et former une main-d'œuvre équilibrée et diversifiée.

Résumé de la direction

Retombées économiques

L'industrie canadienne du jeu vidéo a dépensé environ 3,7 milliards de dollars en 2021, soit une augmentation de 17 % au cours des deux dernières années. Comme pour les années précédentes, plus des deux tiers (68 %) de ce total sont liés aux dépenses en main-d'œuvre, ce qui représente environ 2,5 milliards de dollars en revenu direct du travail. Les emplois indirects et induits ont généré 1,1 milliard de dollars en revenus de travail supplémentaires.

En ce qui concerne le PIB, l'industrie a contribué à un total de 5,5 milliards de dollars à l'économie canadienne en 2021, ce qui représente une croissance de 23 % de la contribution au PIB depuis 2019. De ces 5,5 milliards de dollars, l'industrie a directement contribué à hauteur d'environ 3,2 milliards de dollars, et de 1,2 milliard de dollars supplémentaires grâce aux retombées indirectes et induites.

Face à la COVID-19

Compte tenu de l'expansion du travail à distance imposée par la pandémie, 59 % des entreprises de jeux vidéo au Canada ont connu une baisse de productivité, ce qui a eu des répercussions plus importantes sur les grandes entreprises.

Seule une grande entreprise sur dix a l'intention de revenir au mode de travail au bureau fixe, le mode hybride entre le bureau et le travail à distance devenant la nouvelle norme dans un monde post-COVID.

Comme moins d'employés reviennent au bureau, certaines entreprises de jeux vidéo envisagent de changer leur espace de travail : 25 % des entreprises de jeux vidéo ont l'intention de réduire ou de réorganiser leur espace de bureau, principalement pour faciliter la collaboration et les ateliers.

1. Introduction

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

Tous les deux ans, l'ALD fait appel à Nordicity, une société de recherche et d'analyse de premier plan, pour effectuer une évaluation des retombées économiques de l'industrie canadienne du jeu vidéo.

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.

La recherche présentée ici a été préparée par Nordicity et constitue l'interprétation indépendante de Nordicity des données sur l'industrie recueillies en 2021.

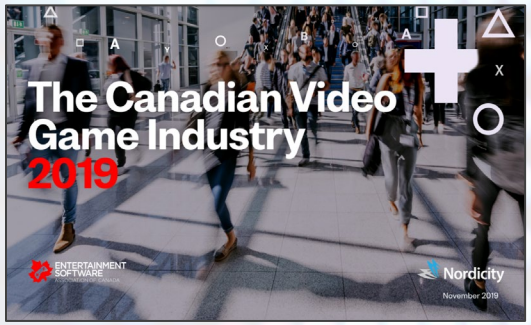
Note méthodologique

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 2021. Les renseignements provenant d'autres sources sont cités.

En ce qui concerne les dates, toute référence aux données de 2021 provient du sondage sur l'industrie de l'ALD de 2021 et pourrait faire référence aux données liées à l'exercice 2020 ou à l'état actuel des affaires en 2021. De même, toute référence aux données de 2019 fait référence aux données déclarées dans le rapport *L'industrie canadienne du jeu vidéo en 2019*, publié en 2019. Les données du rapport de 2019 peuvent faire référence à des données liées à l'exercice 2018 ou à l'état des affaires en 2019.

Des détails supplémentaires sur les méthodologies utilisées pour la création de ce rapport se trouvent en annexe : Méthodologie.

Anciennes évaluations des retombées économiques de l'industrie canadienne du jeu vidéo fournies par Nordicity :



Rapport sur les retombées économiques de 2019



Rapport sur les retombées économiques de 2017



Rapport sur les retombées économiques de 2015

2. Taille et structure

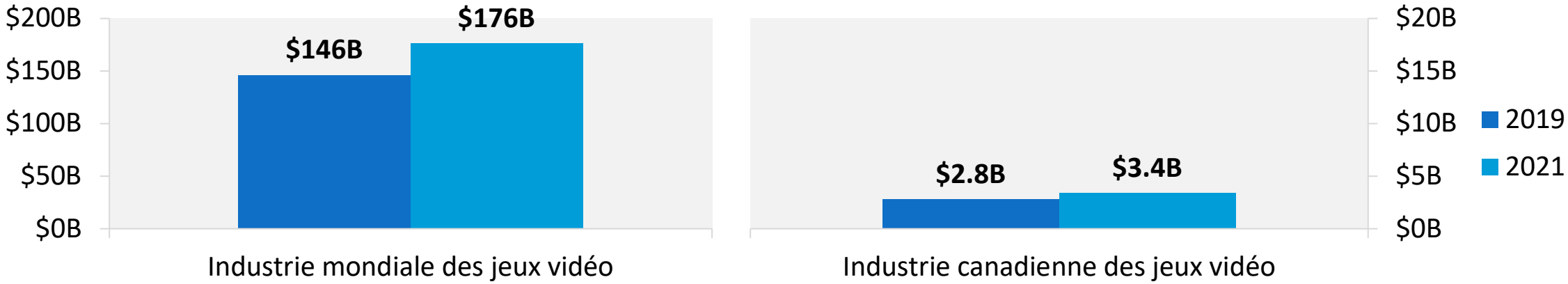
L'industrie mondiale du jeu vidéo continue de croître rapidement.

En 2021, l'industrie mondiale générera des revenus de plus de 176 milliards de dollars américains, soit une augmentation de 21 % par rapport à 2019.

L'industrie canadienne du jeu vidéo a suivi une trajectoire similaire au cours de la même période. En 2021, l'industrie a généré des revenus estimés à 3,4 milliards de dollars américains, ayant augmenté de 20 % depuis 2019. Cette croissance est probablement soutenue par l'émergence de nouvelles entreprises dans l'écosystème canadien, ainsi que par la croissance des entreprises individuelles.

La section qui suit donne un aperçu de la taille et de la répartition régionale de l'industrie et un aperçu détaillé de l'incidence de l'industrie sur l'emploi.

Image 1 : Revenus de l'industrie mondiale et canadienne du jeu vidéo (USD)



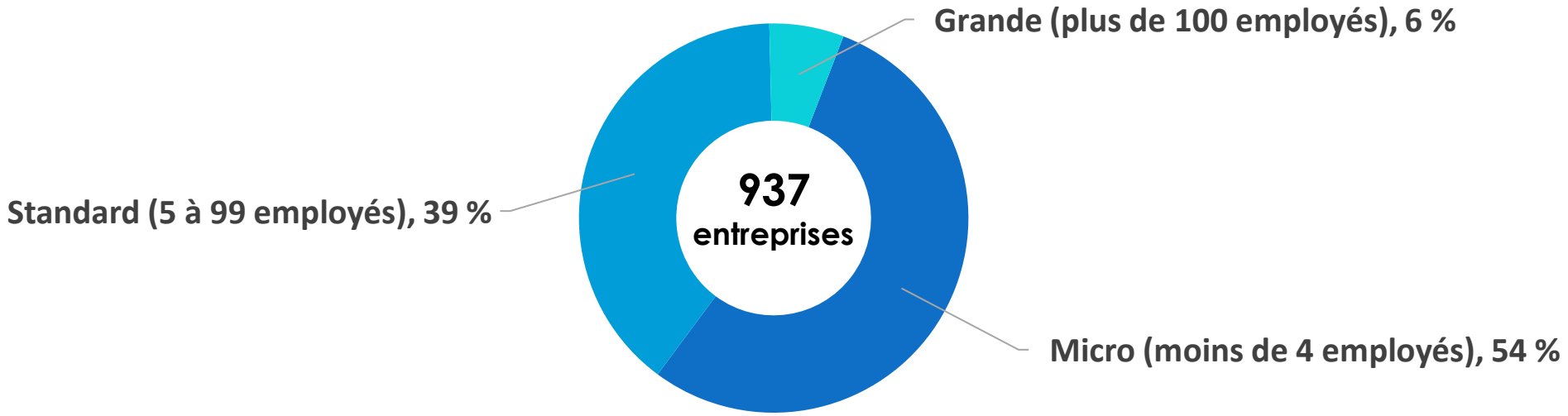
Source : Mondiale : Newzoo Global Games Market Report April 2021 | Canada : estimations fondées sur les sondages auprès de l'industrie de l'ALD de 2019 et de 2021

2.1 Nombre d'entreprises

En utilisant la méthodologie de recherche secondaire utilisée précédemment en 2015, 2017 et 2019, l'ALD et Nordicity ont identifié 937 entreprises de jeux vidéo actives au Canada. Le nombre total d'entreprises de jeux vidéo au Canada a augmenté de 35 % depuis 2019.

Le graphique ci-dessous présente une répartition de l'industrie selon la catégorie de taille (mesurée selon le nombre d'emplois). L'industrie est principalement composée d'entreprises de taille Micro (moins de 4 employés) et Standard (5 à 99 employés), qui, ensemble, représentent près de 95 % de toutes les entreprises de jeux vidéo en activité au Canada en 2021. Toutefois, il convient de noter que la catégorie des grandes entreprises comprend un petit nombre de très grandes entreprises (valeurs aberrantes) qui génèrent une part importante de l'emploi total et de l'activité économique dans l'industrie.

Image 1 : Nombre d'entreprises de jeux vidéo par taille



n=937 | Source : estimations fondées sur le sondage sur l'industrie de l'ALD de 2021 et la recherche secondaire de Nordicity

Le tableau ci-dessous montre la variation du nombre d'entreprises dans chaque catégorie de taille de 2019 à 2021. La majeure partie de la croissance du nombre d'entreprises s'est produite dans la catégorie Micro (moins de 4 employés), dont le nombre a augmenté de 35 % de 2019 à 2021 (ou 132 entreprises). La plupart d'entre elles sont probablement de nouvelles entreprises qui font leur entrée dans l'industrie.

Il y a également eu une augmentation notable du nombre d'entreprises dans les catégories Standard (5 à 99 employés) et Grande (plus de 100 employés) au cours de la même période de deux ans. Ce changement pourrait ne pas être attribuable aux nouvelles entreprises qui font leur entrée dans l'industrie, mais plutôt au fait que les entreprises classées comme petites entreprises (c.-à-d. Micro ou Standard) en 2019 ont pris de l'expansion et sont passées dans la catégorie Grande.

Tableau 1 : Nombre d'entreprises de jeux vidéo au Canada, par taille d'entreprise

TAILLE DE L'ENTREPRISE	2019	2021	CHANGEMENT
Micro (moins de 4 employés)	377	509	+35 %
Standard (5 à 99 employés)	278	370	+34 %
Grande (plus de 100 employés)	37	58	+29 %
Total	**692**	**937**	**+35 %**

n=937 | Source : estimations fondées sur le sondage sur l'industrie de l'ALD de 2021 et la recherche secondaire de Nordicity

2.2 Géographie de l'industrie canadienne du jeu vidéo

La plupart (80 %) des entreprises de jeux vidéo du Canada sont situées au Québec, en Ontario et en Colombie-Britannique.

Bien que toutes les régions aient affiché une augmentation du nombre d'entreprises, la croissance a été concentrée en Ontario et au Québec, qui, ensemble, ont ajouté 137 entreprises à l'industrie canadienne. La Colombie-Britannique et le reste du Canada (Atlantique, Manitoba et Saskatchewan) ont également connu une croissance notable, avec 45 et 41 entreprises ajoutées, respectivement.

Tableau 2 : Nombre d'entreprises de jeux vidéo au Canada, classées par région

RÉGION	2017	2019	2021
Alberta	25	66	88
Colombie-Britannique	139	116	161
Québec	198	218	291
Ontario	162	235	298
Atlantique	28	38	59
Prairies (Manitoba et Saskatchewan)	21	20	40
Total	**573**	**692**	**937**

n=937 | Source : estimations fondées sur le sondage sur l'industrie de l'ALD de 2021 et la recherche secondaire de Nordicity

Le tableau 3 montre la croissance relative de l'industrie selon la taille de l'entreprise dans chaque région.

Bien que la région de l'Atlantique et des Prairies aient connu une augmentation à trois chiffres du pourcentage du nombre d'entreprises Micro , il ne faut pas oublier que le marché initial était beaucoup plus petit que dans les autres provinces. Ainsi, une augmentation de 139 % des entreprises Micro dans la région de l'Atlantique représente 18 entreprises additionnelles, tandis qu'une augmentation de 24 % dans la même catégorie au Québec représente 29 entreprises additionnelles.

La croissance du nombre de grandes entreprises est probablement attribuable à la croissance des entreprises de taille standard plutôt qu'à la création de nouvelles entreprises.

Tableau 3 : Variation du nombre d'entreprises de jeux vidéo depuis 2019 dans chaque région

RÉGION	MICRO	STANDARD	LARGE	TOTAL
Alberta	+29 %	+46 %	0 %	+32 %
Colombie-Britannique	+35 %	+31 %	+111 %	+39 %
Québec	+24 %	+48 %	+24 %	+33 %
Ontario	+33 %	+18%	+43 %	+27 %
Atlantique	+139 %	+9 %	+33 %	+55 %
Prairies (Manitoba et Saskatchewan)	+108 %	+86 %	+0 %	+100 %
Total	**+35 %**	**+34 %**	**+29 %**	**+35 %**

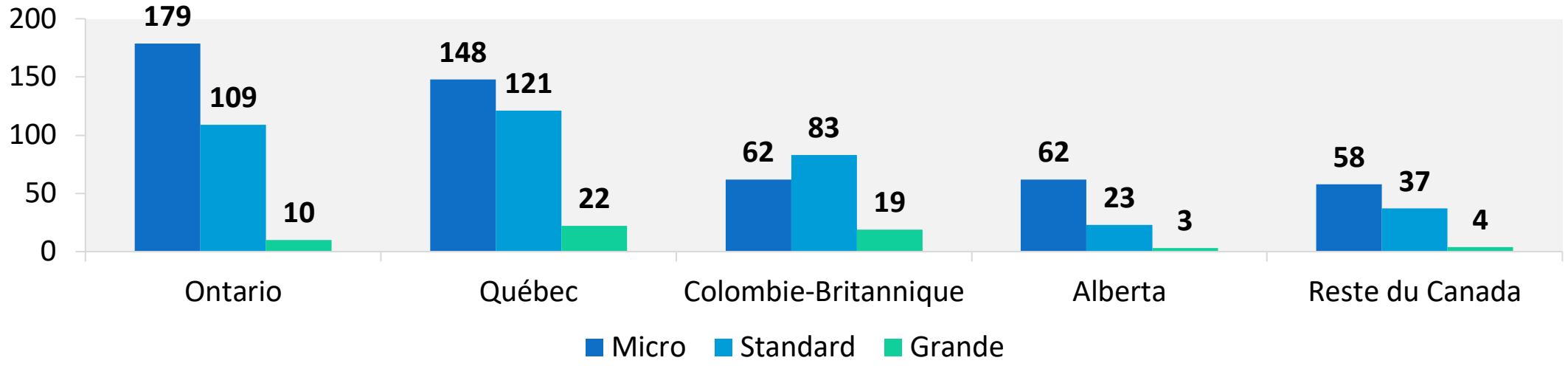
n=937 | Source : estimations fondées sur le sondage sur l'industrie de l'ALD de 2021 et la recherche secondaire de Nordicity

Le graphique ci-dessous montre la répartition des entreprises dans chaque région selon leur taille.

Pour la deuxième fois dans l'histoire de ce rapport, la Colombie-Britannique semble être unique en ce sens qu'elle compte un plus grand nombre d'entreprises standard que de microentreprises, ce qui peut refléter la maturité relative des petites entreprises de cette province.

En revanche, l'Ontario demeure la région qui compte le plus grand nombre d'entreprises de jeux vidéo au Canada à l'heure actuelle, suivie de près par le Québec, qui est le plus important employeur de cette industrie.

Image 2 : Nombre d'entreprises de jeux vidéo au Canada, selon la taille et la région



n=937 | Source : estimations fondées sur le sondage sur l'industrie de l'ALD de 2021 et la recherche secondaire de Nordicity

2.3 Emplois

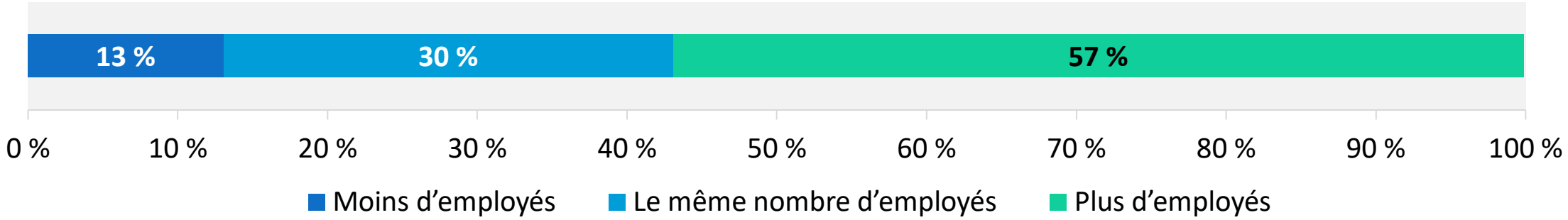
Une autre mesure de la taille et de la santé d'une industrie est le nombre de personnes qu'elle emploie (emplois directs), qui est le mieux mesuré par le nombre d'équivalents temps plein (ETP) qu'elle emploie. La création d'emplois indirects stimulée par une industrie est également une mesure clé de son impact économique dans une administration donnée.

La section qui suit décrit l'emploi dans l'industrie, les emplois indirects qu'elle génère et fournit de l'information 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.

2.3.1 Emplois directs

Selon les résultats du sondage sur l'industrie de 2021, les entreprises de jeux vidéo au Canada emploient 32 300 ETP, soit 17 % de plus que le nombre d'emplois directs en 2019. En effet, 57 % des entreprises ont indiqué avoir plus d'employés aujourd'hui qu'en 2017 (comme le montre le tableau ci-dessous).

Image 3 : Changement du nombre d'employés signalé par les entreprises de jeux vidéo au Canada

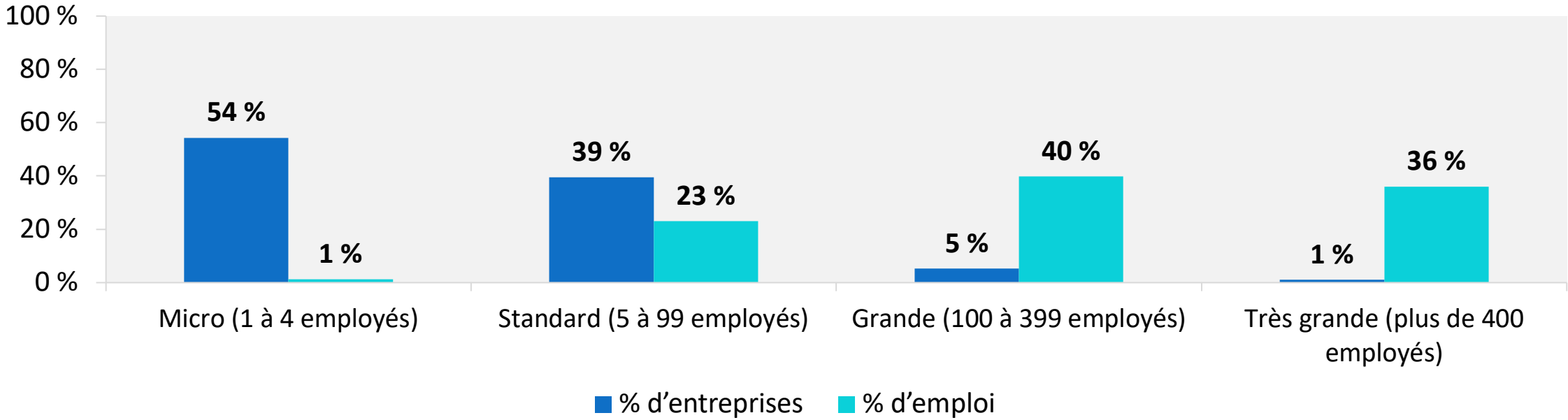


n=154 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

Lorsqu'il est examiné en fonction de la taille de l'entreprise, le tableau ci-dessous illustre comment la majorité des emplois directs générés par l'industrie peut être attribuée à un petit nombre de grandes et de très grandes entreprises. Par conséquent, dans le tableau 4, l'emploi dans les très grandes entreprises (400 employés ou plus) est déclaré séparément afin de mettre en évidence le fait qu'un très petit nombre d'entreprises représentent plus du tiers de l'industrie.

En effet, bien qu'elles ne représentent que 6 % des entreprises en activité au Canada, elles emploient 76 % de tous les ETP de l'industrie.

Image 4 : Part de l'emploi par rapport au nombre d'entreprises de jeux vidéo au Canada, selon la taille



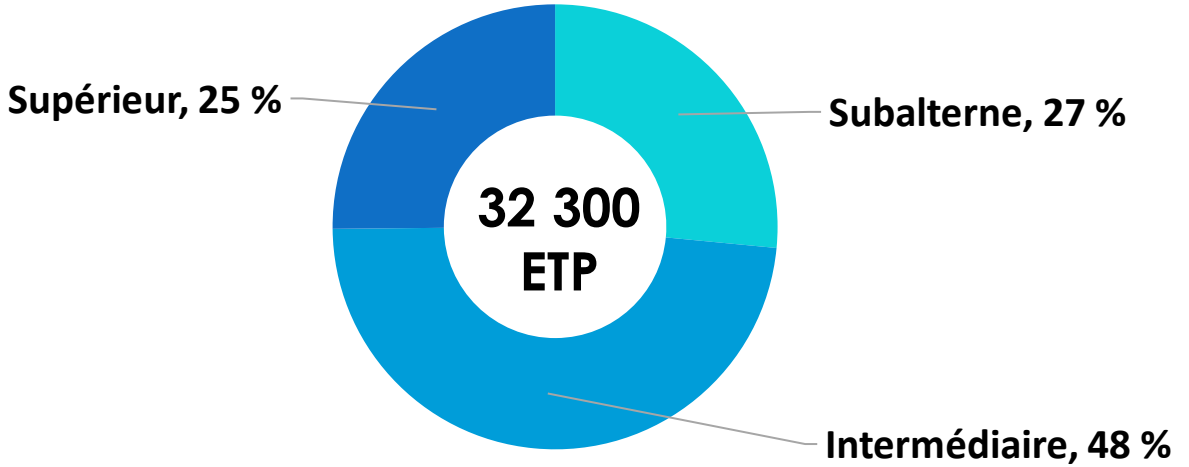
n=159 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

Les tableaux suivants présentent une analyse de la main-d'œuvre de l'industrie du jeu vidéo par degré d'ancienneté en 2021 comparativement à 2019.

Au cours des deux dernières années, l'industrie canadienne du jeu vidéo est passée d'une main-d'œuvre plutôt ancienne à une main-d'œuvre plus équilibrée.

Ce phénomène est probablement lié à la croissance au niveau des entreprises individuelles, un certain nombre d'entreprises standard plus matures étant passées dans la catégorie des grandes entreprises au cours des deux dernières années, comme nous l'avons vu à la section 1.1. À mesure que les entreprises prennent de l'expansion, elles ont tendance à embaucher un plus grand nombre d'employés de niveau intermédiaire et subalterne.

Image 5 : Part des employés des entreprises de jeux vidéo au Canada, selon l'ancienneté



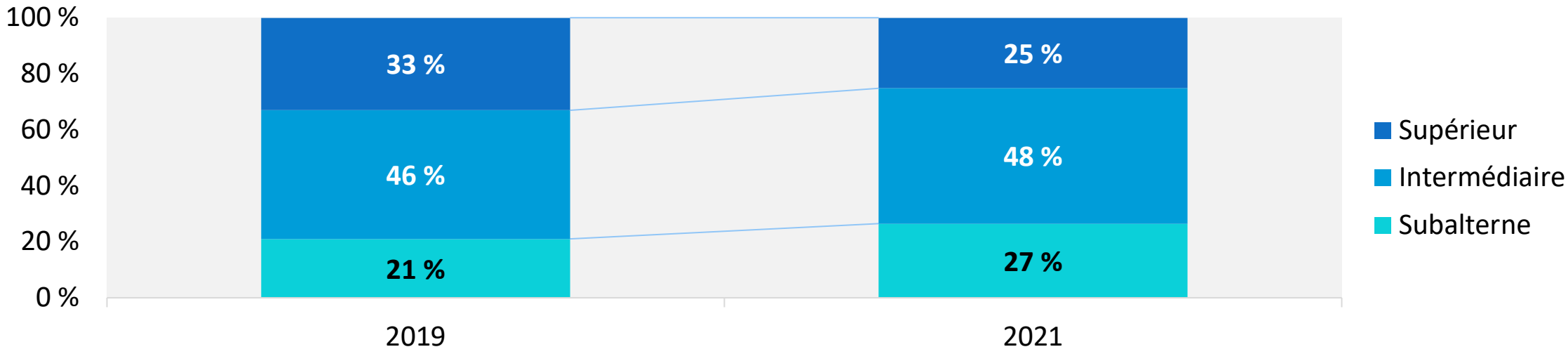
n=159 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

Bien que les employés de niveau supérieur représentaient plus du tiers (33 %) de l'effectif en 2019, ils ne représentaient qu'un quart de l'effectif en 2021.

Parallèlement, il y a eu une croissance de la proportion de la main-d'œuvre employée aux niveaux intermédiaire et junior, qui représentent respectivement 48 % et 27 % de la main-d'œuvre.

Ces chiffres n'indiquent pas nécessairement une diminution du nombre d'employés supérieurs dans l'industrie. Ils montrent plutôt que l'industrie semble employer un plus grand nombre de jeunes employés qu'auparavant, ce qui modifie la composition globale de la main-d'œuvre. La proportion plus élevée d'employés intermédiaires illustre également la croissance de l'industrie : un plus grand nombre de jeunes ont acquis plus d'expériences et certains d'entre eux ont été promus.

Image 6 : Part des employés des entreprises de jeux vidéo au Canada, par ancienneté, 2019 par rapport à 2021

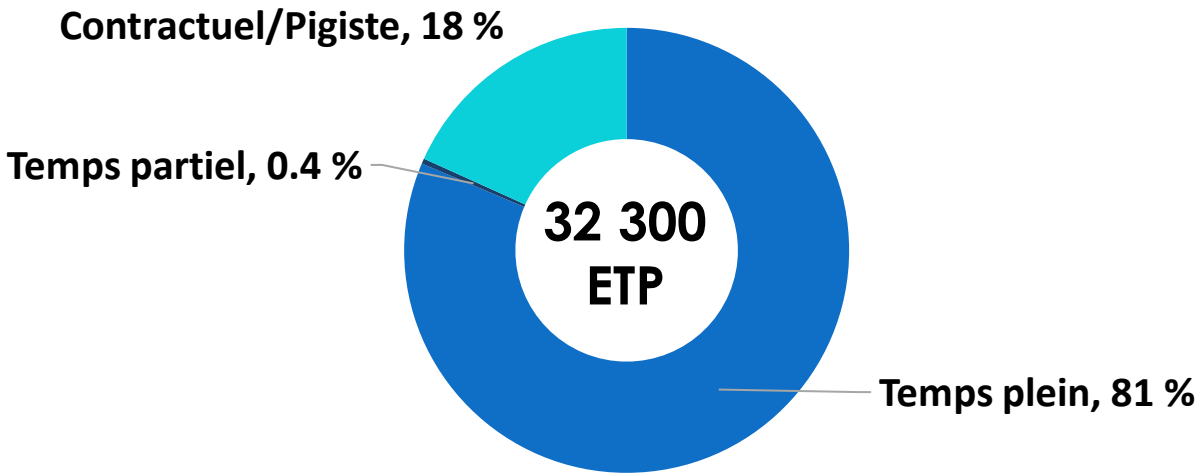


n=159 | Source : estimations fondées sur les sondages auprès de l'industrie de l'ALD de 2019 et de 2021

Les deux graphiques suivants illustrent la composition de la main-d'œuvre dans le domaine des jeux vidéo selon le mode d'emploi (p. ex., temps partiel, temps plein, contractuel ou pigiste).

La répartition des modes d'emploi est demeurée plutôt stable au cours des deux dernières années. La main-d'œuvre est toujours principalement composée de personnes employées à temps plein (81 %), bien que la proportion d'employés à temps plein soit légèrement inférieure à ce qu'elle était en 2019 (83 %). La proportion de travailleurs contractuels ou pigistes est passée de 16 % en 2017 à 18 % en 2021, ce qui pourrait être attribuable aux entreprises qui ont embauché pour répondre aux besoins immédiats du projet.

Image 7 : Part des employés des entreprises de jeux vidéo au Canada par mode d'emploi



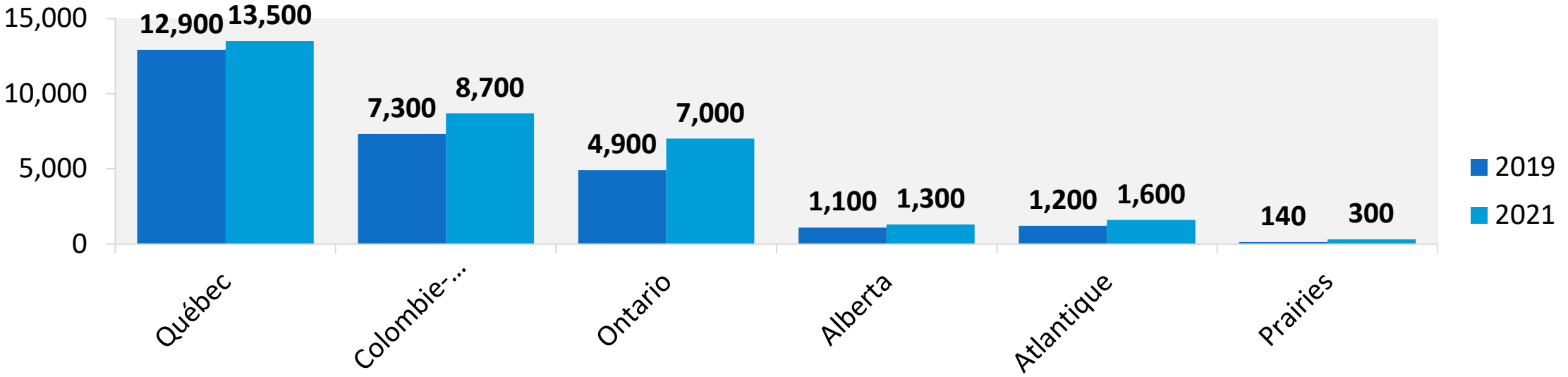
n=159 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

D'un point de vue régional, la majorité des emplois dans l'industrie sont concentrés au Québec, en Colombie-Britannique et en Ontario.

Comme on peut le voir ci-dessous, l'emploi a augmenté dans toutes les régions. Cependant, la Colombie-Britannique et l'Ontario ont connu un taux de croissance légèrement plus élevé que les autres régions : L'Ontario a ajouté 2 100 ETP depuis 2019 (augmentation de 43 %), tandis que l'emploi direct en Colombie-Britannique est passé à 8 700 ETP (+19 %) au cours de la même période.

Comme nous l'avons décrit plus haut dans cette section, l'augmentation de l'emploi global peut être attribuée à un plus grand nombre d'entreprises en 2021 ainsi qu'à la croissance des entreprises individuelles au cours des deux dernières années.

Image 8 : Emplois directs dans les entreprises de jeux vidéo au Canada, par région



n=159 | Source : estimations fondées sur les sondages auprès de l'industrie de l'ALD de 2019 et de 2021

2.3.2 Emplois indirects

En plus des retombées directes, l'industrie du jeu vidéo au Canada génère également des retombées indirectes et induites importantes pour l'économie. L'incidence totale sur l'emploi (direct + indirect) de l'industrie canadienne du jeu vidéo a augmenté de 15 % au cours des deux dernières années, atteignant environ 55 300 ETP.

Le tableau ci-dessous montre les emplois directs, les emplois indirects (c.-à-d. dans les industries qui approvisionnent l'industrie canadienne du jeu vidéo) et les emplois induits (c.-à-d. les emplois créés par les dépenses des travailleurs de l'industrie du jeu vidéo) générés par l'industrie canadienne du jeu vidéo.

Tableau 4 : Les retombées sur l'emploi de l'industrie canadienne du jeu vidéo

	EMPLOI EN 2019	EMPLOI EN 2021	AUGMENTATION 2019-2021
Industrie des jeux vidéo	27 700	32 300	+17 %
Impact indirect	9 800	11 600	+19 %
Impact induit	10 600	11 400	+8 %
Impact total	**48 000**	**55 300**	**+15%**

Les retombées indirectes et induites sur l'emploi représentent 23 000 ETP sur ce chiffre total, soit une croissance de seulement 13 %. La croissance de l'incidence induite semble plus modeste que la croissance des répercussions directes et indirectes sur l'emploi, en raison d'un changement des données disponibles. Ce changement est décrit en détail dans l'annexe à la section A.3.

n=159 | Source : estimations fondées sur les sondages auprès de l'industrie de l'ALD de 2019 et de 2021

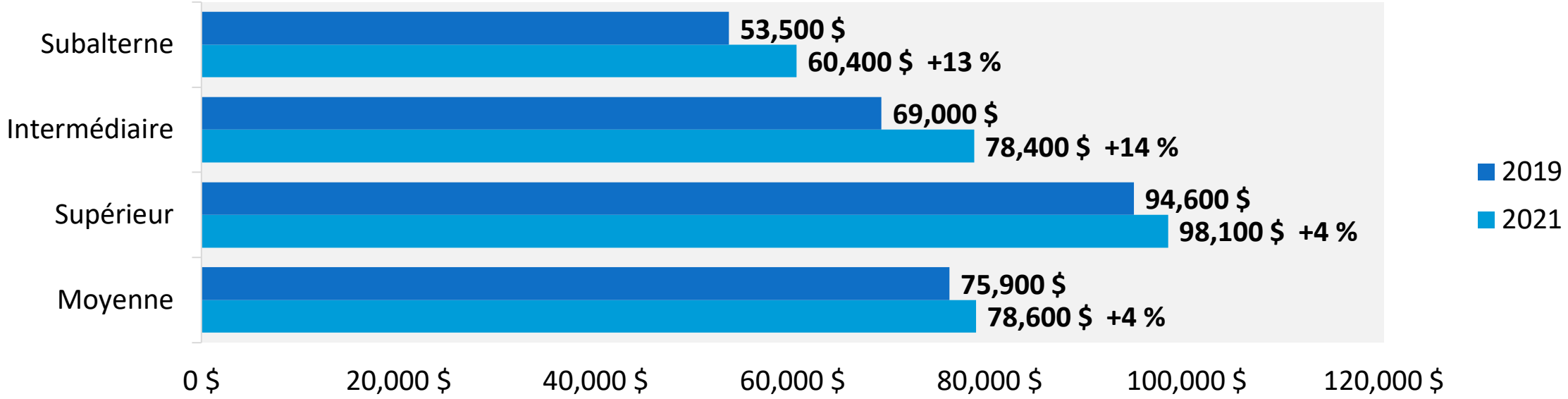
2.3.3 Salaires moyens dans l'industrie

Selon les résultats du *sondage sur l'industrie de l'ALD de 2021*, le salaire moyen global d'un employé à temps plein dans l'industrie est d'environ 78 600 $ en 2021. Cette moyenne globale est de 4 % supérieure à celle de 2019.

Lorsqu'il est examiné selon le niveau d'ancienneté, le salaire moyen dans chaque catégorie d'ancienneté a augmenté depuis 2019 (voir le tableau ci-dessous). Le changement dans la composition de la main-d'œuvre vers une proportion plus élevée de personnes à des niveaux de salaire inférieurs explique pourquoi le salaire moyen global a augmenté de 4 %, même si le salaire des travailleurs subalternes et intermédiaires affiche une augmentation de plus de 10 %.

La plus forte hausse des salaires (intermédiaire, +14 %) est probablement le reflet d'un marché du travail très concurrentiel pour les talents en milieu de carrière.

Image 9 : Salaire moyen dans les entreprises de jeux vidéo au Canada, par ancienneté, comparativement à 2019



n=156 | Source : estimations fondées sur les sondages auprès de l'industrie de l'ALD de 2019 et de 2021

Les salaires des employés d'entreprises de jeux vidéo varient également selon la taille de l'entreprise et la région où elle est située.

Comme le montre le tableau ci-dessous, la moyenne globale est encore plus élevée que la moyenne dans les grandes entreprises. Le salaire moyen dans les entreprises de taille standard est à peu près le même que celui dans les grandes entreprises, ce qui laisse entendre qu'une fois qu'une entreprise de jeux vidéo prend de l'expansion, elle doit rivaliser avec les grandes entreprises pour attirer des talents. Cette concurrence finit par augmenter les dépenses de main-d'œuvre.

Tableau 5 : Salaire moyen dans les entreprises de jeux vidéo au Canada, selon la taille de

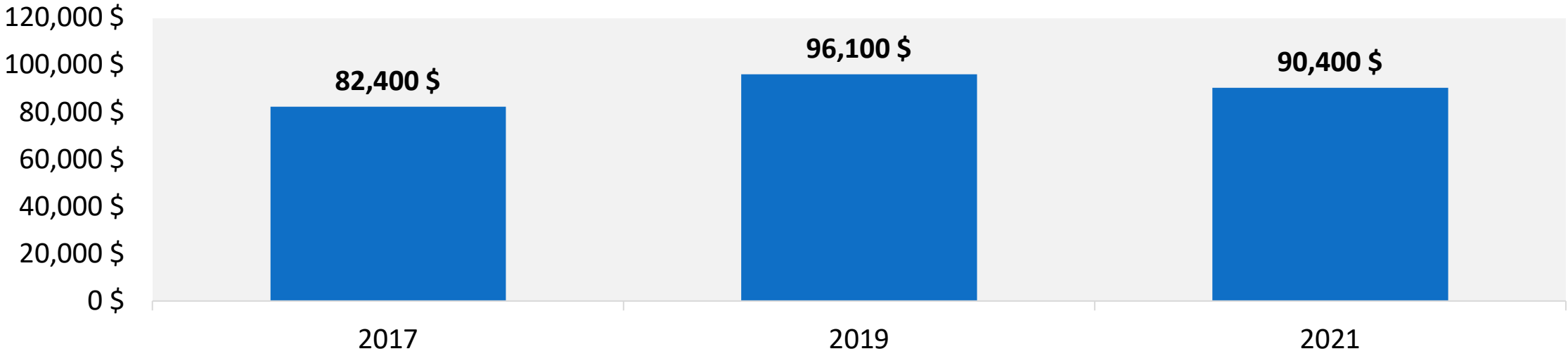
RÉGION	Salaire moyen
Micro (moins de 4 employés)	51 100$
Standard (5 à 99 employés)	70 800$
Grande (plus de 100 employés)	73 800$
Moyenne	**78 600$**

n=156 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD 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 ETP payé par les entreprises à leurs employés.

Le coût effectif par ETP pour les entreprises canadiennes de jeux vidéo était de 96 100 $ en moyenne en 2019. Ce chiffre a diminué de 6 % par rapport à la moyenne de 2019, mais demeure supérieur au niveau atteint en 2017. Ce type de fluctuation est probablement le résultat 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. La diminution du coût par ETP en 2021 pourrait également être en partie le résultat d'une diminution du coût d'autres avantages non salariaux (p. ex., primes au rendement).

Image 10 : Coût effectif par ETP payé par les entreprises de jeux vidéo au Canada

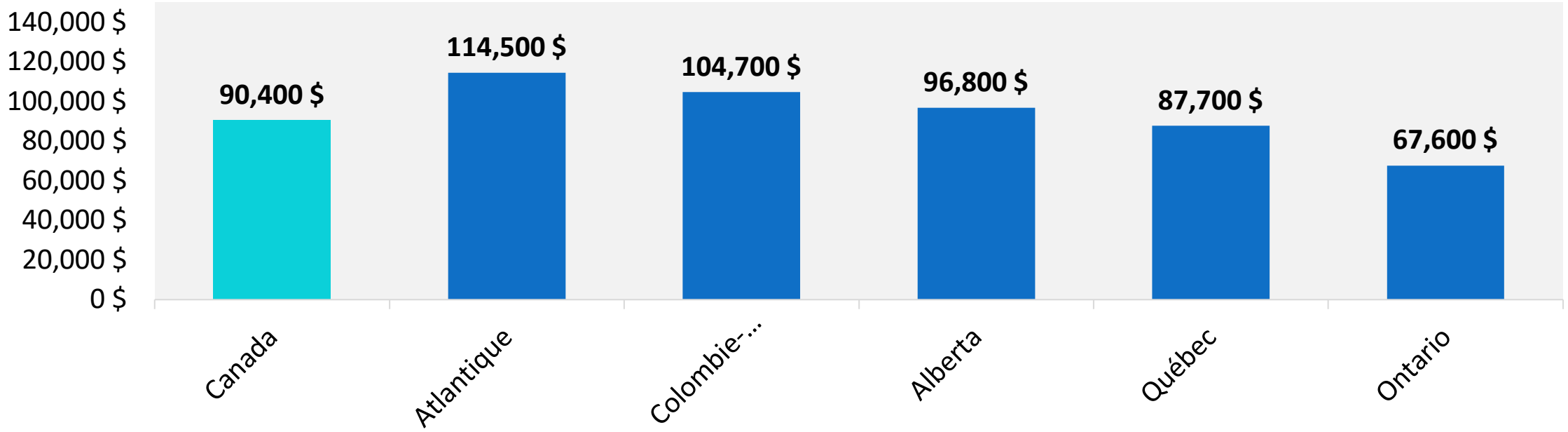


n=156 | Source : estimations fondées sur les sondages auprès de l'industrie de l'ALD de 2017, 2019 et 2021

Le coût par ETP varie considérablement au Canada. Le coût est le plus élevé dans la région de l'Atlantique (27 % de plus que la moyenne globale) et le plus faible dans les Prairies (40 % de moins que la moyenne globale).

À noter que le Canada atlantique a affiché le coût par ETP le plus bas en 2019. Deux options peuvent expliquer ce changement important. Tout d'abord, il y a un manque d'employés subalternes dans la région : les résultats du sondage indiquent une augmentation du nombre d'employés chevronnés. De plus, l'échantillon du Canada atlantique est plus petit (en raison de la taille de l'industrie régionale). Par conséquent, les données du Canada atlantique sont plus susceptibles de changer d'un rapport à l'autre.

Image 11 : Coût effectif par ETP payé par les entreprises de jeux vidéo au Canada, par région



n=156 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

2.4 Équité, diversité et inclusion

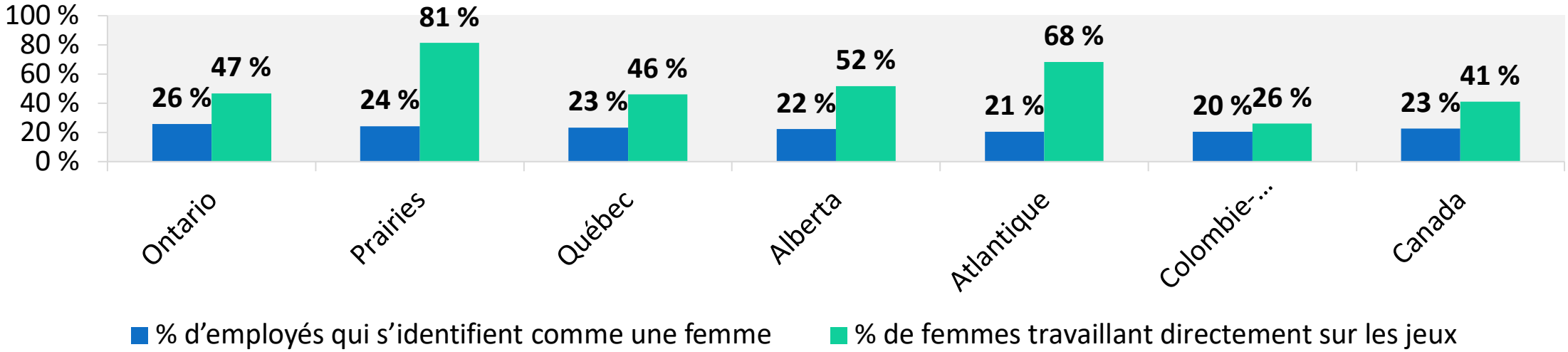
2.4.1 Les femmes dans l'industrie

La main-d'œuvre est composée en grande partie d'hommes, les femmes ne représentant que 23 % de la main-d'œuvre totale. Ce chiffre est toutefois plus élevé qu'en 2019, alors que les femmes représentaient 19 % de la main-d'œuvre canadienne dans le domaine des jeux vidéo.

Sur une base régionale, la Colombie-Britannique a la plus faible proportion de femmes (20 %) dans la population active et l'Ontario la plus forte (26 %), comme l'illustre le tableau ci-dessous.

De plus, la proportion de femmes sur le marché du travail ne varie pas beaucoup selon la taille des entreprises, comme le montre le tableau ci-dessous. Ce qui semble varier, c'est le pourcentage de femmes qui travaillent directement sur les jeux (voir le tableau 13).

Image 12 : Part de l'emploi des femmes dans les entreprises de jeux vidéo au Canada, par région

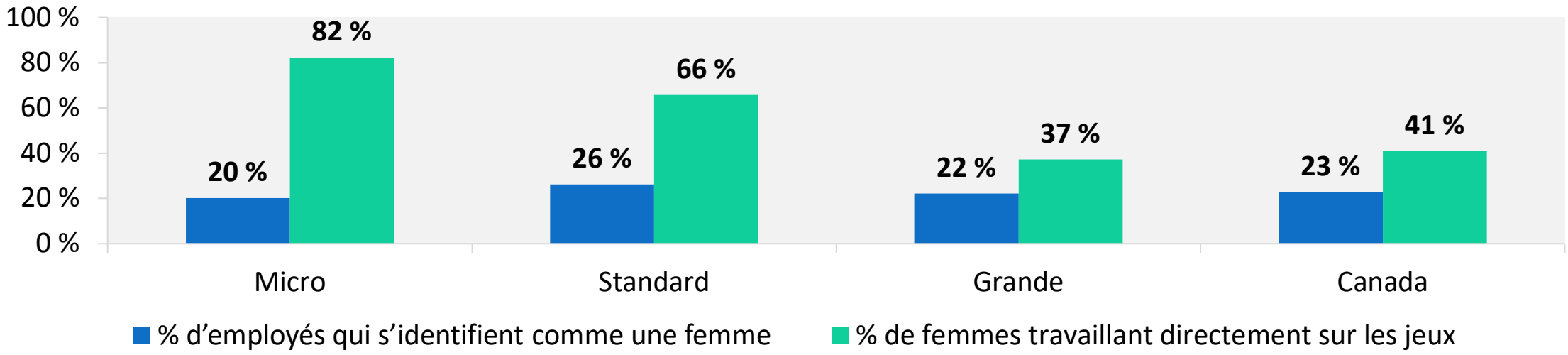


n=153 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

Les femmes qui travaillent dans des microentreprises sont plus susceptibles (82 %) de travailler directement sur les jeux, tandis que celles qui travaillent dans de grandes entreprises sont moins susceptibles de travailler directement sur les jeux. Bien qu'environ un tiers seulement des femmes travaillent directement sur les jeux dans les grandes entreprises (37 %), il y a probablement un plus grand éventail de rôles dans ces entreprises et une plus grande spécialisation de l'emploi pour tous les employés que dans les petites entreprises. En d'autres termes, tout employé travaillant dans une microentreprise est plus susceptible de travailler directement au développement de jeux qu'un employé travaillant dans une grande entreprise, peu importe son identité de genre.

Il est également important de noter que les microentreprises représentent une très faible proportion de l'emploi global dans l'industrie canadienne du jeu vidéo (voir le tableau 4). Ainsi, bien que les grandes entreprises puissent employer un plus petit pourcentage de femmes dans leur main-d'œuvre spécialisée dans le jeu, ces entreprises représentent une grande proportion de toutes les femmes employées dans l'industrie canadienne du jeu vidéo. Par conséquent, elles emploient aussi la plupart des femmes au Canada qui travaillent directement aux jeux.

Image 13 : Part de l'emploi des femmes dans les entreprises de jeux vidéo au Canada, par taille d'entreprise



n=153 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

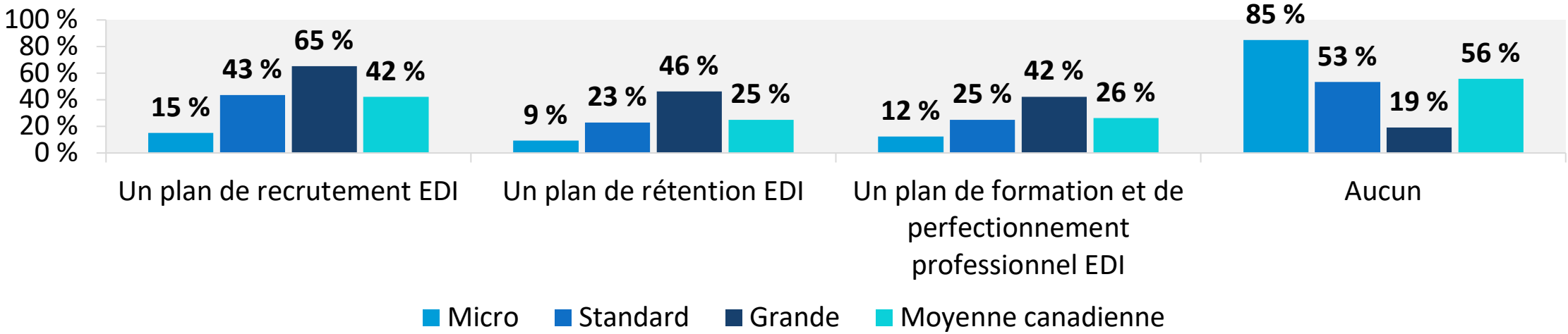
2.4.2 Plans en EDI

Selon le *sondage de 2021 de l'ALD auprès de l'industrie*, la plupart des entreprises de jeux vidéo au Canada (56 %) n'ont pas élaboré de programme pour appuyer l'équité, la diversité et l'inclusion (EDI) au sein de leur effectif.

Cette part varie grandement selon la taille de l'entreprise. À mesure que les entreprises prennent de l'expansion, elles ont tendance à officialiser des stratégies visant à attirer, à maintenir en poste et à soutenir les femmes, les personnes de diverses identités de genre et les personnes autochtones, noires et de couleur. À ce titre, 81 % des grandes entreprises, où la plupart des personnes sont employées, ont adopté au moins un type de programme en EDI.

Toutefois, ces résultats ne signifient pas que les petites entreprises se sentent moins préoccupées par l'équité, la diversité et l'inclusion, mais seulement qu'elles n'ont pas élaboré de plans officiels en raison d'un manque de ressources ou de temps, ou simplement parce qu'elles n'en ont pas besoin pour le moment. (p. ex., le personnel est déjà diversifié et paritaire, l'équipe est trop petite pour qu'un plan soit pertinent).

Image 14 : Part des entreprises de jeux vidéo au Canada qui ont mis en œuvre des plans en EDI



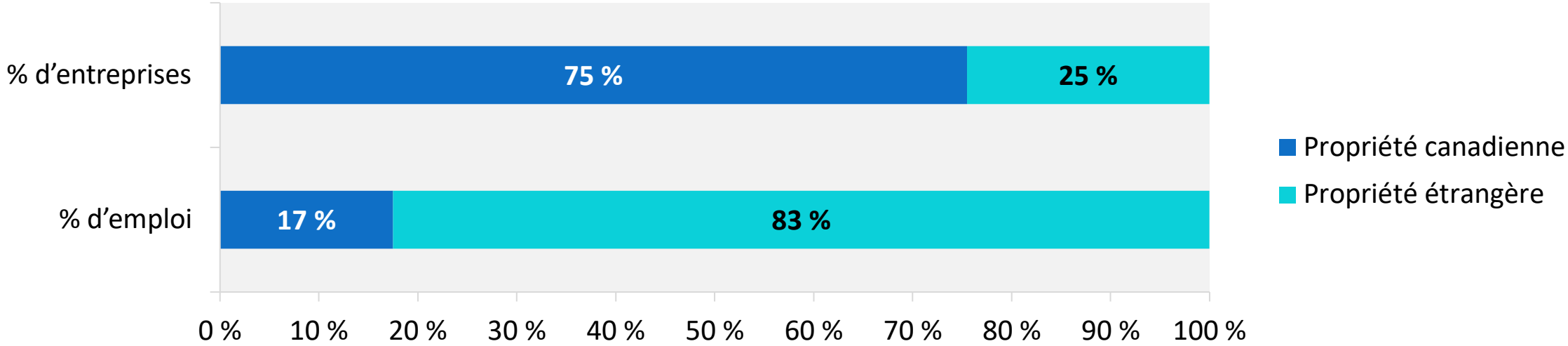
n=153 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

2.5 Propriété de l'entreprise

La plupart (75 %) des entreprises de jeux vidéo au Canada sont de propriété canadienne, ce qui représente un changement notable par rapport à 2019, où 84 % des entreprises étaient de propriété canadienne. Ce léger changement pourrait être attribuable aux acquisitions récentes et aux nouveaux studios canadiens établis par des entreprises étrangères au cours des deux dernières années.

Cependant, la part des emplois dans les entreprises de propriété étrangère par rapport aux entreprises de propriété canadienne a changé très légèrement depuis 2019. En 2019, 84 % de la main-d'œuvre était employée par des entreprises étrangères et 16 % par des entreprises canadiennes. En 2021, 83 % d'entre eux travaillaient pour des sociétés étrangères et 17 % pour des sociétés canadiennes.

Image 15 : Propriété des entreprises de jeux vidéo selon le nombre d'entreprises et la part de l'emploi



n=159 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

3. Retombées économiques

La section qui suit décrit les autres retombées de l'industrie du jeu vidéo sur l'économie canadienne, y compris l'incidence sur le revenu du travail et le produit intérieur brut (PIB).

3.1 Caractéristiques des revenus et des dépenses

La sous-section qui suit examine brièvement d'où les entreprises canadiennes de jeux vidéo tirent leurs revenus et quelles sont leurs dépenses les plus importantes.

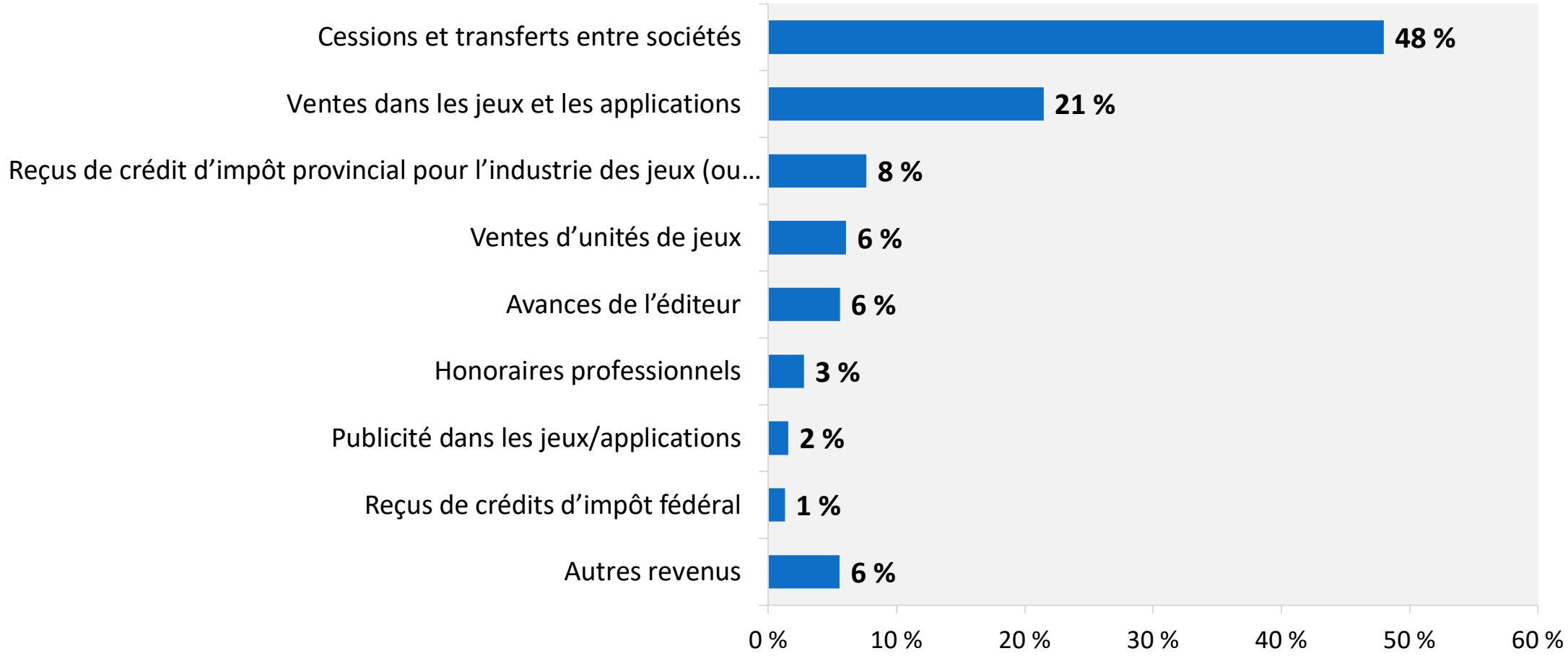
3.1.1 Revenus

Les revenus totaux des entreprises canadiennes de jeux vidéo en 2021 sont estimés à 4,3 milliards de dollars, soit une croissance de 20 % depuis 2019.

Le tableau 16 (page suivante) montre les principales sources de revenus des entreprises de cette industrie. Environ 48 % 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 l'industrie des jeux contribuaient pour 8 % au revenu total. La proportion relativement faible des revenus tirés des ventes d'unités de jeu (6 %) pourrait également être liée à la situation des entreprises canadiennes dans leurs cycles de production. Il est possible que les entreprises canadiennes aient connu un cycle de développement important avec seulement un petit nombre de publications de titres au cours de la dernière année.

Image 16 : Répartition des revenus générés par les entreprises de jeux vidéo au Canada (% des revenus totaux)



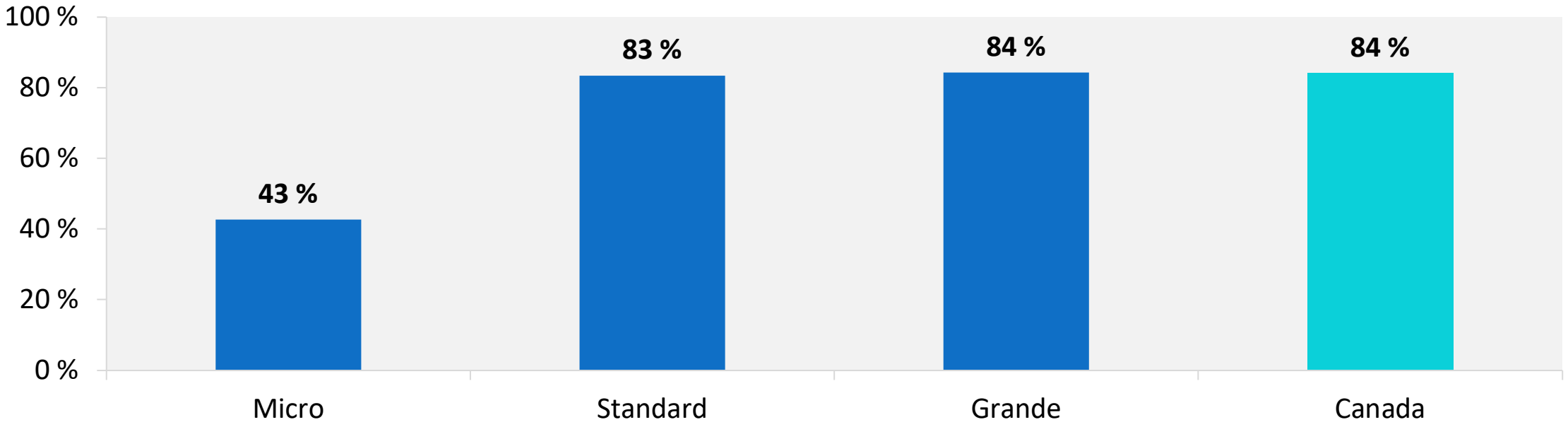
technologies et/ou de procédés, les abonnements, les programmes de soutien nationaux, les programmes de soutien provinciaux et territoriaux, d'autres subventions, bourses et financement public direct, et toutes les autres sources de revenus. Chacune de ces catégories de revenus représentait 1 % ou moins du revenu total de l'industrie.

n=139 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

L'industrie du jeu vidéo au Canada est largement axée sur les exportations, 84 % de ses revenus étant générés par les exportations, une augmentation notable par rapport à 2019 (76 %) probablement causée par la croissance de la demande internationale qui est supérieure à la croissance de la demande intérieure.

Les exportations sont la principale source de revenus des entreprises standard et grandes, comme le montre le tableau ci-dessous. Il y a deux ans, les exportations représentaient 75 % des revenus des microentreprises; la baisse des revenus d'exportation en 2021 s'explique par le nombre de microentreprises créées au cours des deux dernières années, qui ne sont peut-être pas suffisamment matures pour générer des revenus d'exportation.

Image 17 : Revenus d'exportation en pourcentage des revenus totaux des entreprises de jeux vidéo au Canada, selon la taille



n=154 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

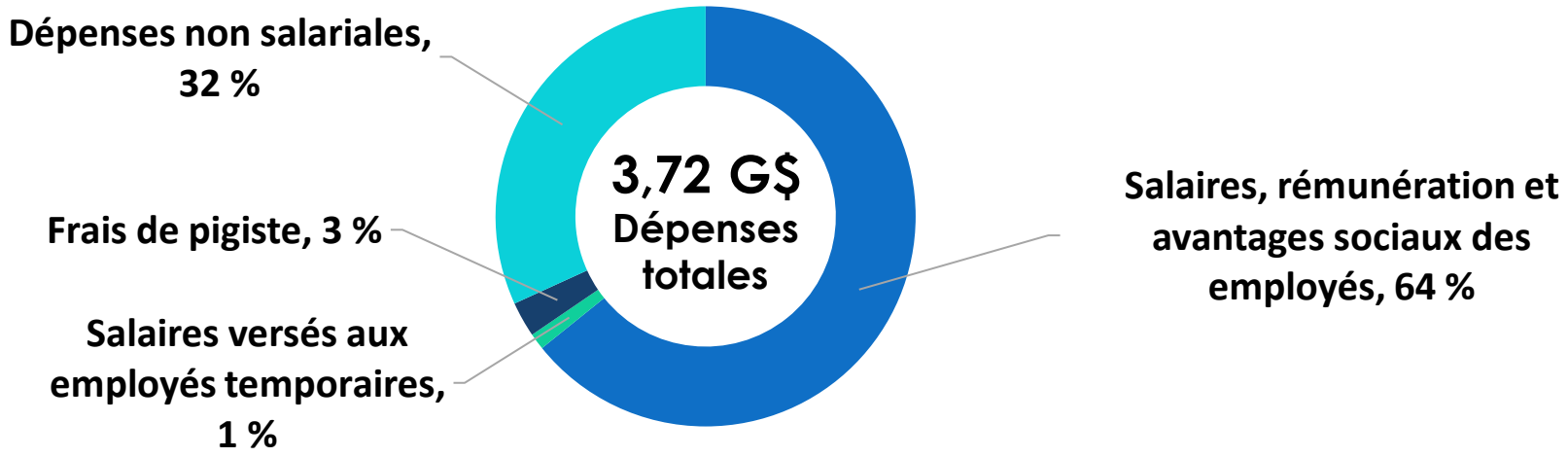
3.1.2 Dépenses

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 de l'entreprise 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 3,7 milliards de dollars en 2021, soit une augmentation de 17 % par rapport aux dépenses déclarées en 2019. L'augmentation des dépenses totales de l'industrie est probablement attribuable à l'augmentation du nombre d'entreprises dans l'industrie ainsi qu'à la croissance des entreprises individuelles (ce qui a augmenté leurs dépenses de main-d'œuvre).

Plus des deux tiers (68 %) des dépenses totales sont liées à la main-d'œuvre, ce qui représente environ 2,5 milliards de dollars. La proportion des dépenses en main-d'œuvre est relativement inchangée depuis 2019 (66 %), mais en raison de la croissance des dépenses, les dépenses de main-d'œuvre en 2021 sont 21 % plus élevées qu'en 2019.

Image 18 : Répartition des dépenses des entreprises de jeux vidéo au Canada



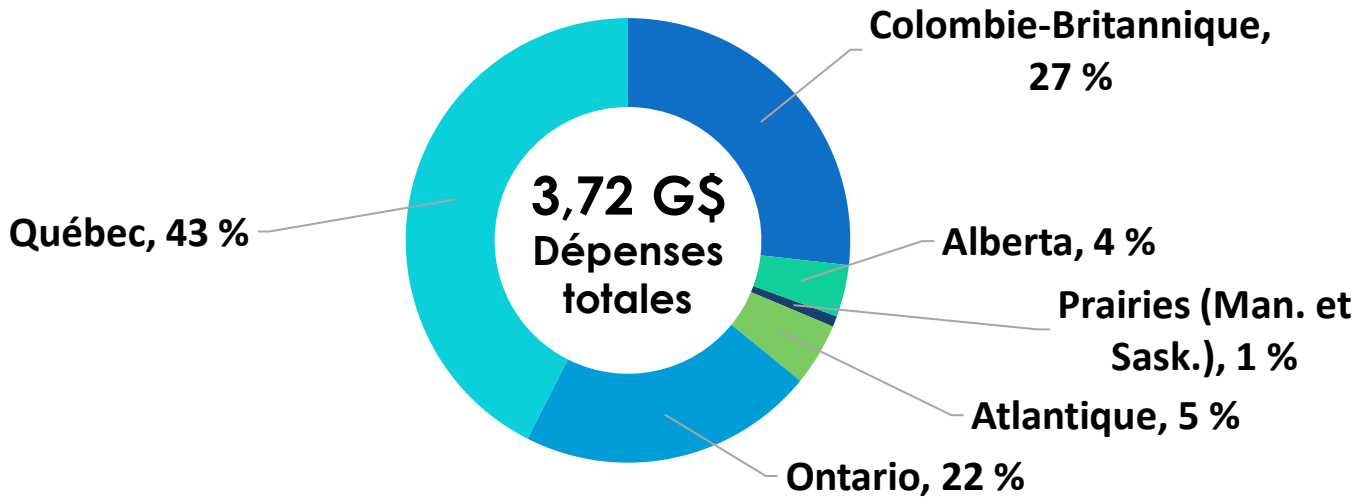
n=142 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

D'un point de vue régional, la répartition des dépenses suit à peu près celle du coût par ETP (voir l'image 11 à la section 1.3.3), étant donné que les coûts de main-d'œuvre représentent la majorité des dépenses des entreprises dans cette industrie.

L'image suivante illustre cette répartition régionale.

Le Québec représente la plus grande part des dépenses totales de l'industrie (43 %), suivi de la Colombie-Britannique (27 %) et de l'Ontario (22 %).

Image 19 : Répartition régionale des dépenses des entreprises de jeux vidéo au Canada



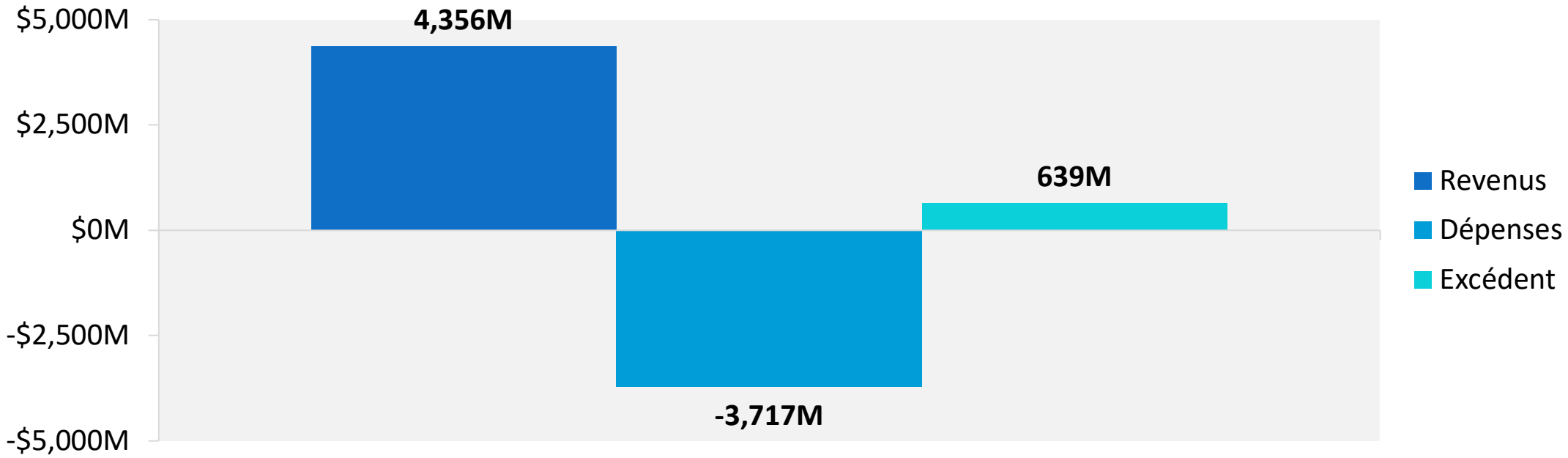
n=142 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

3.1.3 Excédent net d'exploitation

L'excédent net d'exploitation de l'industrie a été estimé à 639 millions de dollars, soit une marge de 15 %.

Il s'agit d'une augmentation de 52 % par rapport à l'excédent de 460 millions de dollars estimé pour 2019, qui représentait une marge de 13 %.

Image 20 : Revenus, dépenses et excédent de l'industrie canadienne du jeu vidéo en 2021

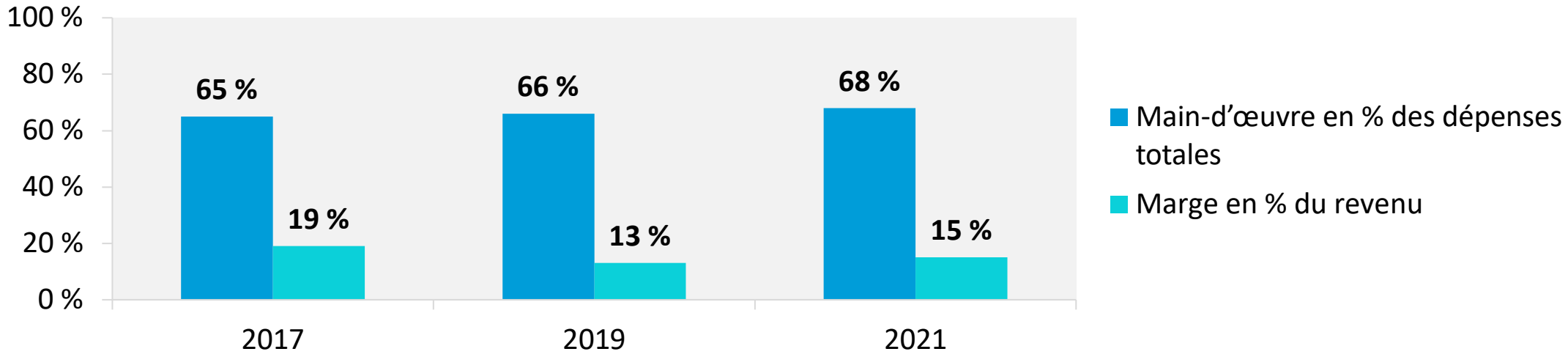


n=139 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

L'image ci-dessous met en lumière les évolutions parallèles de la marge de l'industrie (comme examiné à l'image 20) et la part des dépenses totales consacrées à la main-d'œuvre (comme examiné à l'image 18).

Depuis 2017, la part des dépenses totales liées à la main-d'œuvre a augmenté de façon constante, passant de 65 % à 68 % en 2021. Incidemment, la marge globale de l'industrie est passée de 19 % à 15 % en 2021. Bien que divers facteurs puissent avoir une incidence sur la marge (p. ex., baisse des ventes, augmentation des dépenses non salariales), le fait que l'industrie du jeu vidéo soit une industrie à forte intensité de main-d'œuvre donne à penser que toute augmentation des dépenses de main-d'œuvre a probablement une incidence importante sur les marges des entreprises.

Image 21 : Marge de l'industrie canadienne du jeu vidéo et part des dépenses totales en main-d'œuvre



n=139 | Source : estimations fondées sur les sondages auprès de l'industrie de l'ALD de 2017, 2019 et 2021

3.2 Revenu du travail

L'impact économique de l'industrie du jeu vidéo est en grande partie attribuable au revenu gagné par les employés des entreprises de jeu vidéo et au revenu de travail associé aux emplois indirects et induits générés par l'industrie.

Les travailleurs de l'industrie du jeu vidéo au Canada ont gagné collectivement environ 2,5 milliards de dollars en 2021. De plus, les emplois indirects et induits ont généré un total de 1,1 milliard de dollars en revenu du travail.

Le revenu total du travail a augmenté de 20 % au cours des deux dernières années. À l'instar de la croissance de l'emploi induit, la croissance du revenu du travail induit semble plus modeste comparativement à la croissance de l'impact direct, en raison d'un changement des données disponibles, tel que décrit à l'annexe de la section A.3.

Tableau 6 : Revenu du travail gagné par l'industrie du jeu vidéo au Canada

	REVENU DU TRAVAIL 2019	REVENU DU TRAVAIL 2021	AUGMENTATION 2019-2021
Industrie des jeux vidéo	2 100 M$	2 530 M$	+21 %
Impact indirect	470 M$	570 M$	+23 %
Impact induit	500 M$	570 M$	+12 %
Impact total	**3 070 M$**	**3 670 M$**	**+20 %**

n=142 | Source : estimations fondées sur les sondages sur l'industrie de l'ALD de 2019 et de 2021, tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada

3.3 Retombées sur le PIB

La principale mesure de l'impact économique direct d'une industrie est le PIB, qui fait référence à la valeur totale générée par une entreprise ou une industrie dans le développement et la production d'un bien ou d'un service. Autrement dit, l'argent versé à des individus ou généré par eux. Par conséquent, 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'impact direct, l'activité économique a aussi ce qu'on peut appeler des retombées, qui représentent les effets d'entraînement qu'une industrie 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 directement contribué au PIB du Canada à hauteur de 3,2 milliards de dollars en 2021. L'industrie a également généré 2,2 milliards de dollars en retombées indirectes et induites. La contribution totale au PIB est estimée à 5,5 milliards de dollars, soit 23 % de plus qu'en 2019.

Tableau 7 : Contribution de l'industrie canadienne du jeu vidéo au PIB

	IMPACT SUR LE PIB 2019	IMPACT SUR LE PIB 2021	AUGMENTATION 2019-2021
Industrie des jeux vidéo	2 560 M$	3 240 M$	+27 %
Impact indirect	830 M$	1 020 M$	+22 %
Impact induit	1 080 M$	1 240 M$	+15 %
Impact total	**4 470 M$**	**5 500 M$**	**+23 %**

n=142 | Source : estimations fondées sur les sondages sur l'industrie de l'ALD de 2019 et de 2021, tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada

4. Faire face à la COVID-19

Dans le présent *Sondage auprès de l'industrie* de l'ALD, les répondants ont été invités à partager leur expérience de la pandémie de COVID-19 qui secoue le monde depuis la fin de 2019.

Même si, d'un point de vue macroéconomique, l'industrie mondiale du jeu vidéo semble avoir bénéficié des mesures de confinement et des commandes à domicile partout dans le monde, la pandémie s'est avérée un défi considérable pour certaines entreprises.

La migration vers le travail à distance et les coûts associés imprévus, le défi de la collaboration et de la communication, l'incapacité de planifier et le fardeau mental accru sont tous des facteurs qui ont perturbé les activités des entreprises de jeux vidéo, au Canada et à l'étranger.

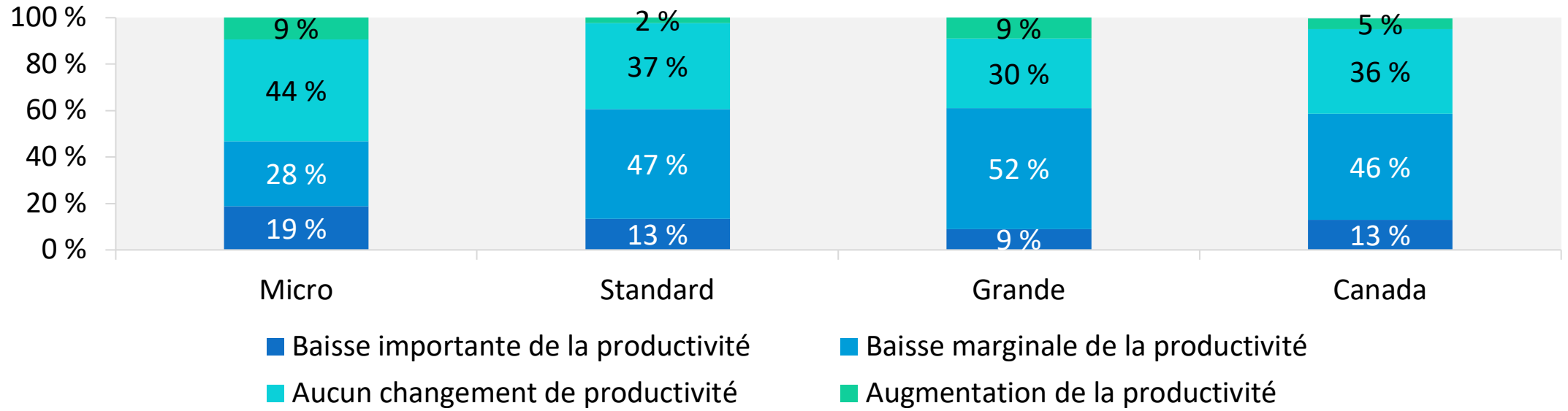
La présente section donne un aperçu de l'incidence de la COVID-19 sur la productivité ainsi que de l'évolution subséquente des modes de travail et des espaces de bureau des entreprises de jeux vidéo au Canada.

4.1 Productivité

À la lumière de l'évolution des modes de travail (c.-à-d., l'expansion du travail à distance), 59 % des entreprises de jeux vidéo au Canada ont connu une baisse de productivité.

La pandémie a eu un impact plus important sur les grandes entreprises (standard et grandes) qui ont probablement éprouvé des difficultés à mettre en œuvre le travail à distance et à adapter leur flux de travail. Les microentreprises étaient probablement habituées à travailler à distance (voir l'image 24) et étaient donc apparemment mieux en mesure de résister à l'impact de la pandémie (47 % ont déclaré une baisse de productivité).

Image 22 : Variation de la productivité dans le contexte de la pandémie, selon la taille de l'entreprise

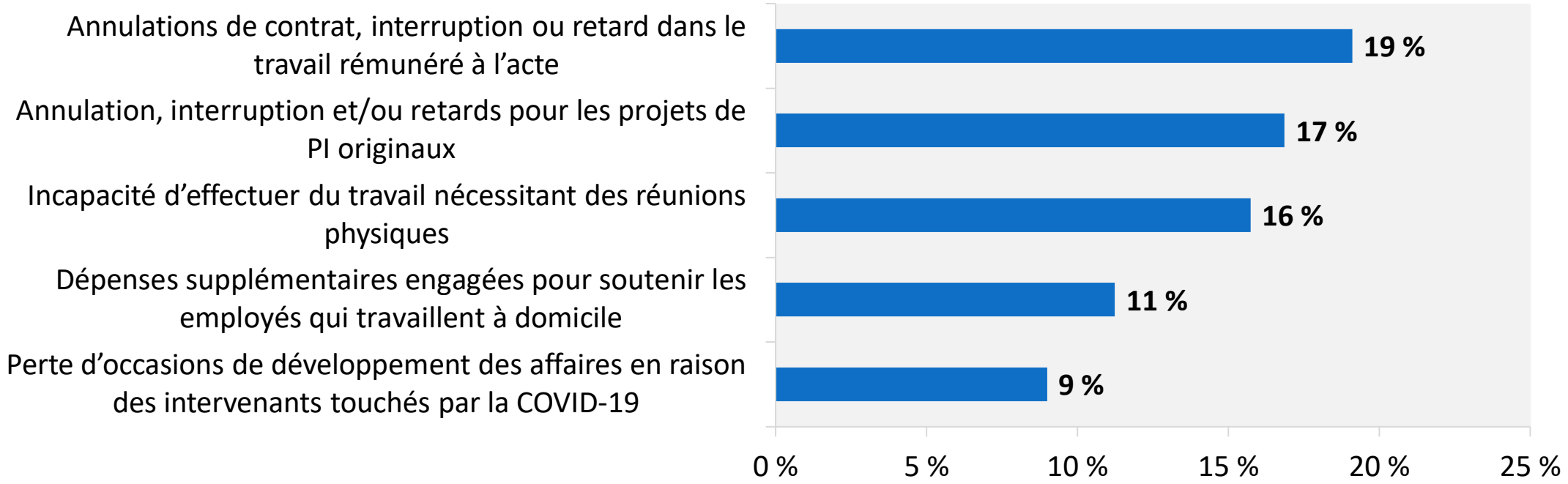


n=151 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

Les entreprises qui ont déclaré une baisse de productivité ont indiqué que les annulations de contrats pour des travaux rémunérés à l'acte (19 %) et des projets originaux (17 %) étaient les principaux facteurs qui entravaient leurs activités dans le contexte de la crise de la COVID-19.

L'incapacité d'effectuer le travail en personne (p. ex., la saisie du rendement) a également été citée comme une contrainte majeure (16 %).

Image 23 : Les cinq principaux facteurs ayant une incidence sur la productivité des entreprises de jeux vidéo au Canada pendant la crise de la COVID-19



n=89 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

4.2 Mode de travail

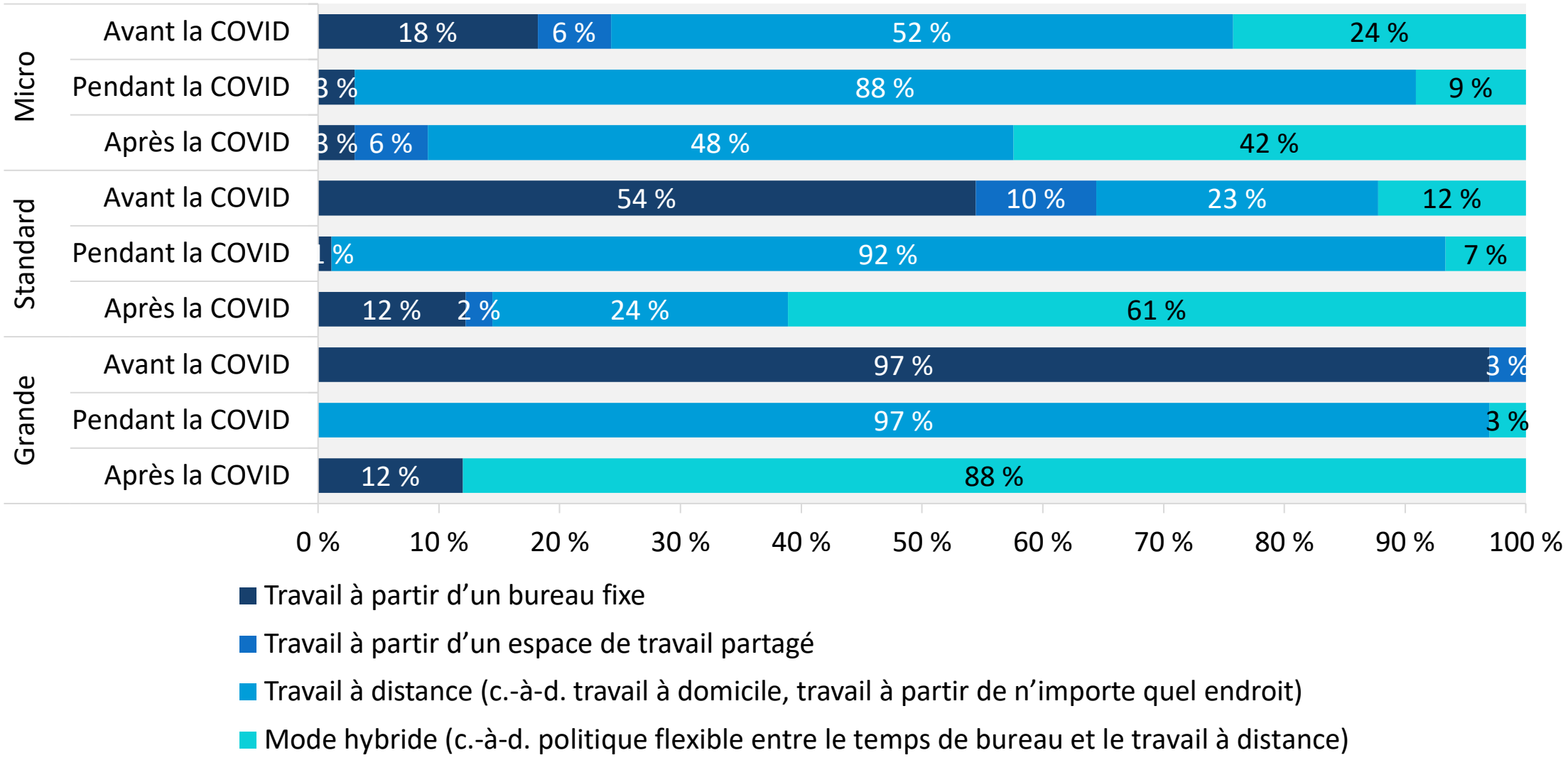
L'image 24 (page suivante) illustre l'évolution spectaculaire des modes de travail les plus courants utilisés par les entreprises de jeux vidéo, accélérée par la pandémie.

L'exemple le plus frappant est celui des grandes entreprises qui travaillaient presque toutes à partir d'un bureau fixe avant la pandémie et qui ont toutes mis en œuvre le travail à distance (ou un modèle hybride). Seulement une grande entreprise sur dix a l'intention de revenir au mode fixe. Un modèle hybride entre le temps de bureau et le travail à distance deviendra la nouvelle norme dans un monde post-COVID.

Les données du sondage révèlent la même chose pour les entreprises standard : 61 % des entreprises s'attendent à utiliser principalement un modèle hybride et 24 % maintiendront un modèle complètement à distance après la COVID.

Seulement 18 % des microentreprises de jeux vidéo possédaient un espace de bureau fixe avant la COVID. Ainsi, de nombreuses microentreprises n'ont pas été aussi durement touchées par la pandémie sur le plan de la productivité (image 22). Neuf microentreprises sur dix prévoient maintenir un modèle à distance ou hybride après la COVID.

Image 24 : Mode de travail le plus courant parmi les travailleurs canadiens du secteur des jeux vidéo, selon la taille de l'entreprise



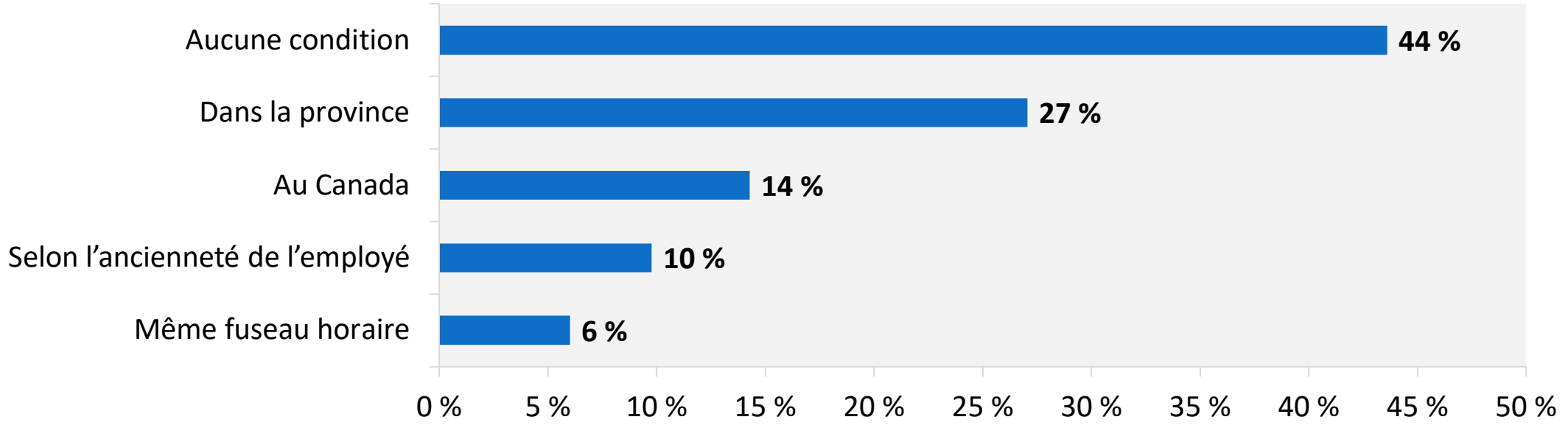
n=153 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

44 % des entreprises qui s'attendent à privilégier un modèle flexible ou à distance après la pandémie n'ont pas l'intention d'imposer des contraintes géographiques à leur approche hybride.

Les autres limites comprennent le fait de travailler dans la province où l'entreprise est établie (27 %), dans le pays (14 %) ou dans le même fuseau horaire (6 %).

Les entreprises étrangères ont également indiqué qu'une condition possible pourrait être de travailler dans une région où le travailleur pourrait être rattaché à une unité commerciale du groupe.

Image 25 : Conditions géographiques imposées aux employés travaillant à distance

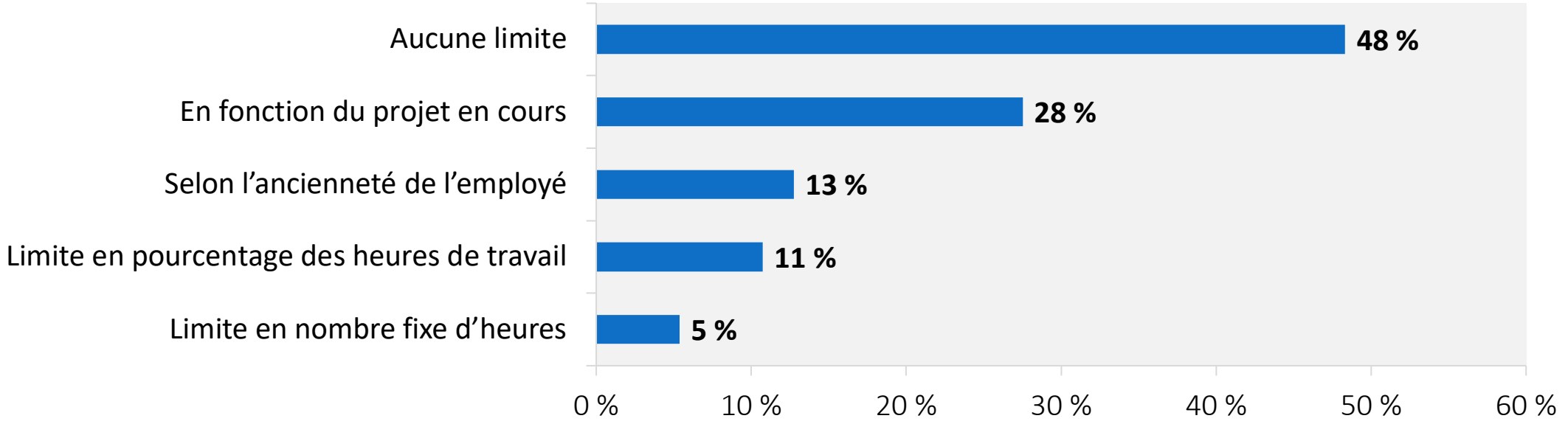


n=133 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

De même, 48 % des entreprises qui ont l'intention de mettre en œuvre un mode de travail hybride ne s'attendent pas à fixer un plafond d'heures (c.-à-d., la limite du nombre d'heures qu'un employé peut travailler à distance).

Différentes approches sont examinées par les entreprises, mais les limites établies au cas par cas (selon le projet ou l'ancienneté des employés) semblent préférables à une approche plus fixe (un nombre d'heures ou une partie du total des heures de travail).

Image 26 : Limites imposées aux employés travaillant à distance



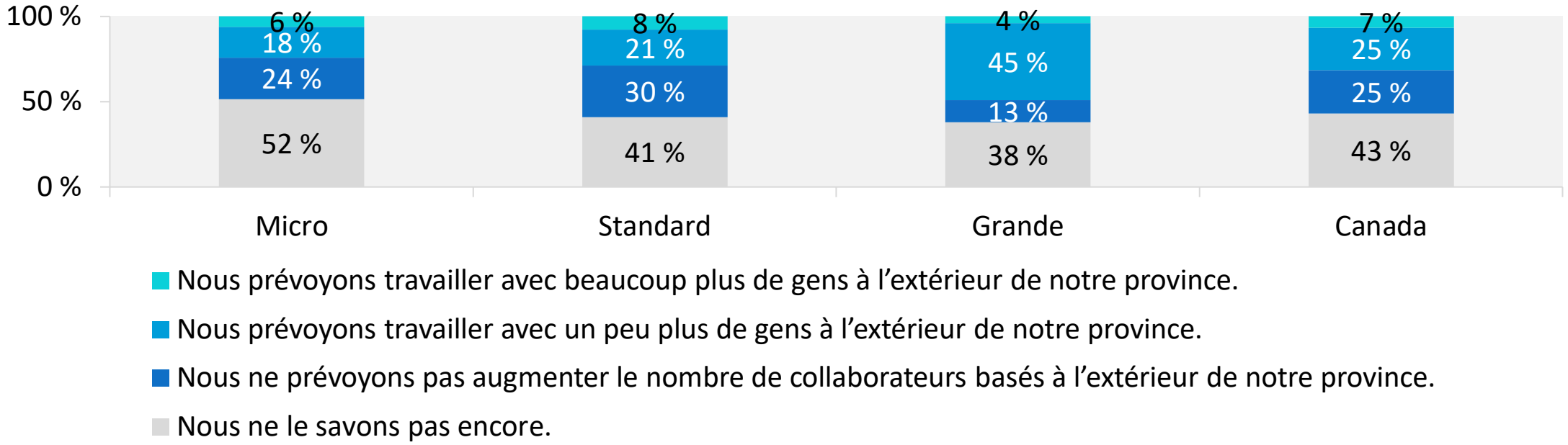
n=149 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

Dans le contexte de l'expansion du travail à distance, certaines entreprises envisagent d'augmenter le nombre de collaborateurs basés à l'extérieur de la province où ils sont établis. Environ le tiers (32 %) prévoient travailler avec un peu plus ou beaucoup plus de personnes à l'extérieur de leur province d'origine.

La part augmente en fonction de la taille des entreprises : près de la moitié (59 %) des grandes entreprises s'attendent à accroître leur collaboration avec des talents de l'extérieur de leur province d'origine, contre seulement 24 % pour les microentreprises.

À noter qu'en mai-juillet 2021, une proportion importante des entreprises (44 %) ne savaient toujours pas si elles allaient mettre en œuvre des changements.

Image 27 : Collaborations futures des entreprises de jeux vidéo du Canada avec des talents de l'extérieur de la province d'origine



n=153 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

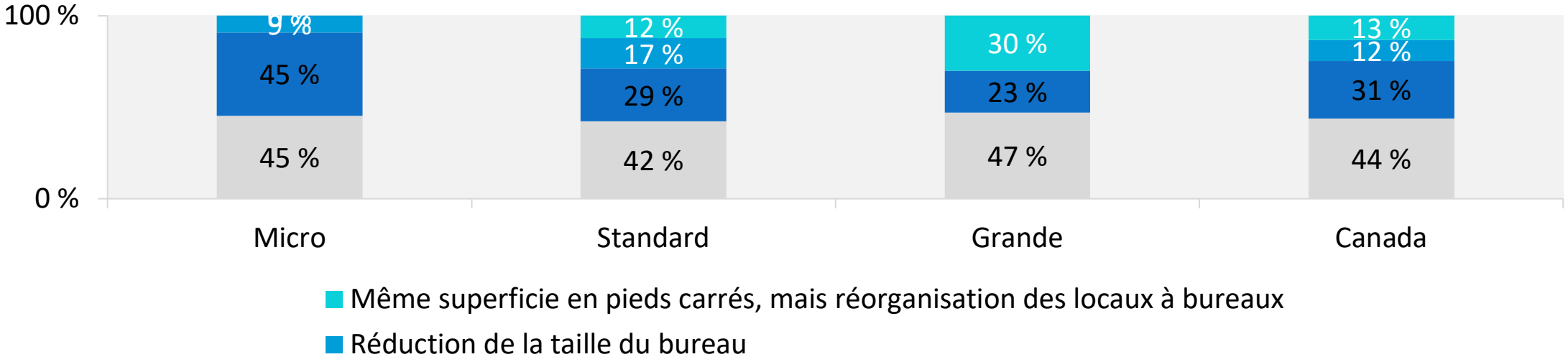
4.3 Espace de travail

Comme moins d'employés reviennent au bureau (ou occasionnellement), certaines entreprises de jeux vidéo envisagent de changer leur espace de travail :

Les grandes entreprises qui s'attendent à des modifications n'envisagent pas une réduction de la taille des locaux à bureaux, mais plutôt une réorganisation de l'espace (30 %) pour mieux refléter le modèle hybride qu'elles prévoient adopter. La même proportion d'entreprises standard (30 %) apportera des changements à ses locaux à bureaux. Toutefois, 17 % ont indiqué qu'elles voulaient réduire la superficie, probablement pour limiter le coût d'une installation utilisée moins fréquemment qu'avant la pandémie.

À noter qu'en mai-juillet 2021, une proportion importante des entreprises (44 %) ne savaient toujours pas si elles allaient mettre en œuvre des changements.

Image 28 : Modifications prévues des bureaux, selon la taille de l'entreprise

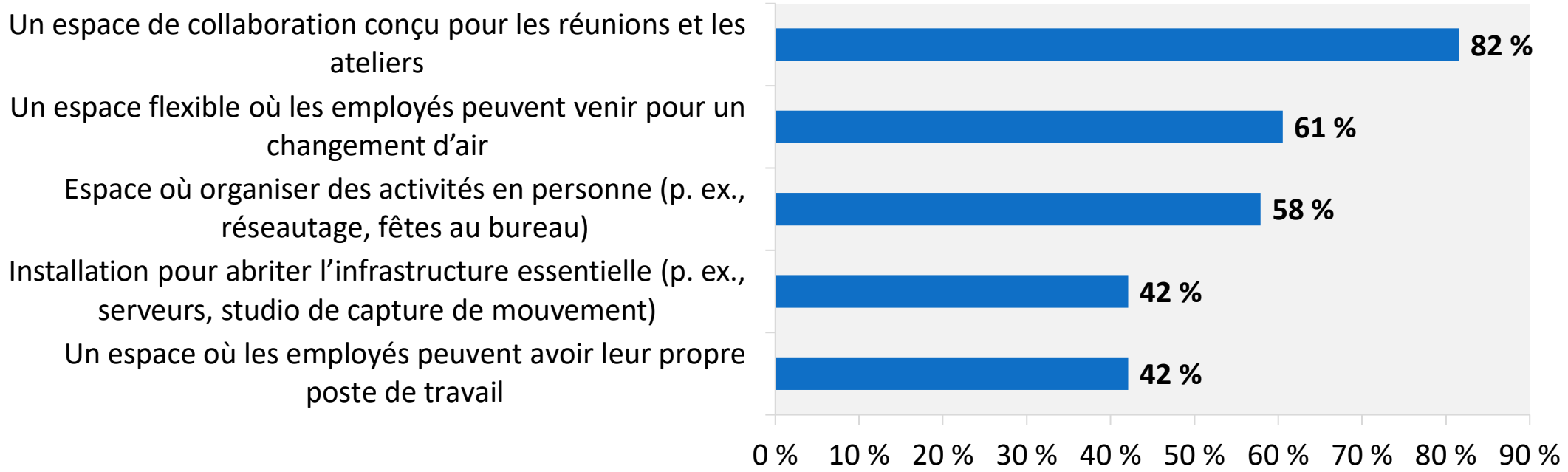


n=153 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021

Les entreprises qui prévoient une réduction ou une modification de leurs locaux à bureaux ont l'intention de réaménager leurs installations principalement pour permettre la collaboration entre les employés (82 %). Pour 61 % des répondants, le nouvel espace offrira plus de souplesse, y compris la possibilité pour les employés de changer d'environnement de travail et de quitter leur bureau à domicile.

Moins de la moitié des entreprises (42 %) ont l'intention de revenir à un modèle avec postes de travail fixes, ce qui réaffirme l'évolution des modèles de travail dans l'industrie du jeu vidéo.

Image 29 : Utilisation de l'espace de bureau modifié ou réduit



n=38 | Source : estimations fondées sur le sondage auprès de l'industrie de l'ALD de 2021



ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION OF CANADA

Annexe

Nordicity

Glossaire des termes

Entreprise de jeux vidéo : Entreprise participant directement au développement, à la publication et/ou à la vente de jeux vidéo; et/ou à la prestation de services directement liés au développement, à la publication ou à la vente de jeux vidéo. Dans le contexte du présent rapport, « entreprise de jeux vidéo » est utilisé de façon interchangeable avec « société de jeux vidéo » et « studio de jeux vidéo ».

Tailles des entreprises : Les entreprises sont divisées en trois catégories : Micro (moins de 4 employés), Standard (5 à 99 employés), Grande (plus de 100 employés). Dans un cas, les très grandes entreprises (plus de 400 employés) sont mentionnées séparément.

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 résultant 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.

ETP : L'équivalent temps plein 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 ETP.

Revenu du travail : Salaires et avantages sociaux versés aux employés d'entreprises de jeux vidéo.

Reste du Canada : Terme utilisé pour désigner le Canada atlantique, le Manitoba et la Saskatchewan tout au long du présent rapport. Les ensembles de données n'étaient pas suffisants pour permettre une répartition des statistiques pour les provinces de ces régions.

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

Méthodologie

Collecte des données

Les données présentées dans le rapport ci-dessus ont été recueillies principalement au moyen d'un sondage en ligne, bien que des recherches secondaires aient été effectuées pour fournir un contexte aux constatations.

Pour cette étude, une grande partie des données présentées provient des résultats d'un sondage en ligne mené par Nordicity entre mai et juillet 2021. Avant le déploiement de cette itération du sondage, Nordicity et l'ALD ont élaboré et élargi la liste des entreprises de jeux vidéo auxquelles le sondage a été distribué, faisant passer le total à 937 entreprises (en hausse par rapport à un total de 692 entreprises en 2019).

Dans ce contexte, une « entreprise de jeux vidéo » a été définie comme étant « une entreprise qui participe directement au développement et/ou à la vente de jeux vidéo et/ou à la prestation de services directement liés au développement et à la vente de jeux vidéo ». Le sondage a également été distribué et promu par les associations provinciales de l'industrie au moyen de bulletins d'information, de communications directes avec les entreprises de jeux vidéo et via les médias sociaux. À la fin du sondage, Nordicity a reçu des réponses de 159 entreprises de jeux vidéo qui ont été en mesure de fournir des données financières détaillées. Comme ces données financières sont au cœur de cet exercice (p. ex., parce qu'elles constituent le principal intrant de l'analyse des retombées économiques), Nordicity a utilisé ces 159 réponses pour estimer la mesure dans laquelle l'échantillon recueilli reflète l'activité des jeux vidéo au Canada.

Méthodologie

Analyse des données

Un sondage ne rejoindra 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 159 entreprises qui ont fourni des données sur l'emploi et les finances aux 937 entreprises de la liste finale des répondants potentiels. Dans l'industrie 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 qui emploient des milliers de personnes.

Nordicity a divisé cet exercice de majoration en trois parties : une pour les entreprises de moins de 5 employés (« Micro »), une pour les entreprises de 5 à 99 employés (« Standard ») et une pour les entreprises de 100 employés ou plus (« Grande »). Pour ce faire, Nordicity a d'abord classé les 937 entreprises dans les trois groupes en se fondant sur un examen de leurs sites Web. Les moyennes ont été calculées pour les dépenses et les revenus pour chacune des catégories de taille à partir des données du sondage.

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 du sondage de 2021 ont été utilisées pour élaborer un profil des dépenses qui a ensuite été appliqué aux dépenses brutes moins la main-d'œuvre.

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 (subalterne, intermédiaire, supérieur). Premièrement, des niveaux de salaire moyens ont été établis pour chaque type d'employé à chaque taille d'entreprise (Micro, Standard et Grande). Ces moyennes ont ensuite été pondérées en fonction de l'emploi relatif dans chaque type pour en 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.

Méthodologie

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 plein (ETP)), le revenu du travail (salaires et avantages sociaux) et le produit intérieur brut (PIB).

L'*impact direct* se rapporte à l'emploi, au revenu du travail et au PIB générés par l'industrie du jeu vidéo elle-même et se présente principalement sous forme de salaires versés aux travailleurs de l'industrie. Il comprend 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 l'industrie 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.

L'*incidence indirecte* se rapporte à l'augmentation de l'emploi, du revenu du travail et du PIB dans les industries 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 l'impact économique indirect. 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.

L'*incidence induite* fait référence 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 de l'incidence économique. Comme les tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada ne permettent qu'une seule estimation des répercussions indirectes d'une industrie, d'un secteur ou d'un choc économique, Nordicity a élaboré et appliqué un multiplicateur économique d'impact induit sur mesure 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.

En 2017, il n'y avait pas d'accès aux données du Recensement de 2016 et, par conséquent, la modélisation de Nordicity était fondée sur les données du Recensement de 2011 (les plus récentes données disponibles) pour les coûts de main-d'œuvre. Cela dit, Nordicity n'a pas effectué une simple transition aux données de 2016 parce que cela aurait donné des résultats étonnants (et une diminution de la contribution à l'emploi dans ces catégories). L'approche utilisée a permis à Nordicity d'effectuer une transition graduelle dans notre méthodologie, des données de 2011 désuètes aux données plus récentes de 2016, en utilisant les échelles salariales médianes entre les deux ensembles de données. Nordicity a poursuivi la transition avec les rapports de 2019 et de 2021.

À propos de l'ALD

L'ALD est la porte-parole nationale de l'industrie du jeu vidéo au Canada. Nous travaillons pour nos membres : Activision Blizzard, Certain Affinity, Code Name Entertainment, Electronic Arts, Gameloft, Glu, Ludia, Microsoft Canada, NetEase Games, Netmarble, Nintendo, Other Ocean, Relic Entertainment, Solutions 2 Go, Sony Interactive Entertainment, Square Enix, Take 2 Interactive, Ubisoft Canada et WB Games Montreal pour assurer un environnement juridique, réglementaire et d'affaires publiques favorable au développement des entreprises à long terme.

Pour en savoir plus, visitez theESA.ca/fr

À propos de Nordicity

Nordicity est un cabinet d'experts-conseils international de premier plan qui offre aux clients des secteurs privé et public des solutions pour l'analyse économique, la stratégie et les affaires, ainsi que la politique et la réglementation dans quatre secteurs prioritaires : arts, culture et patrimoine; médias numériques et créatifs; les technologies de l'information et des communications (TIC) et l'innovation; et les télécommunications et le spectre. Avec des bureaux à Londres (Royaume-Uni), à Ottawa, à Toronto et à Vancouver, Nordicity est idéalement placé pour aider ses clients à réussir dans les marchés mondiaux en évolution rapide.

Pour en savoir plus, consultez nordicity.com.



L'industrie canadienne du jeu vidéo en 2021