*Faits Essentiels sur*

# LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

ASSOCIATION CANADIENNE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT

2017

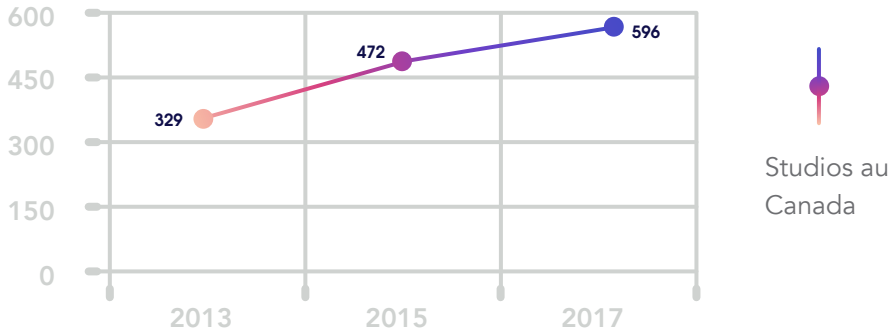
# IMPORTANCE

**596**

**STUDIOS EN EXPLOITATION AU CANADA**

Hausse de **+21 %** depuis 2015

## STUDIOS AU CANADA

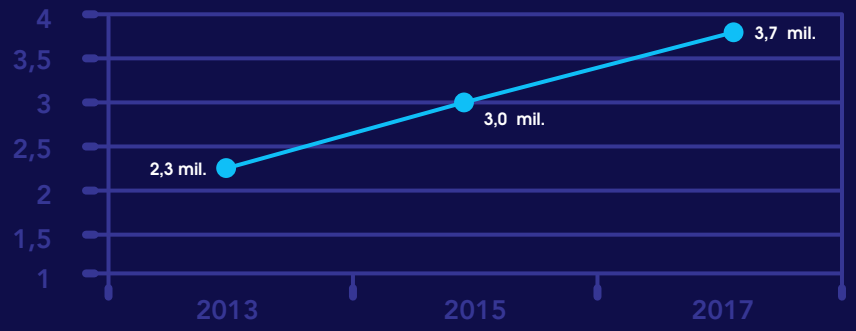



Le secteur a connu sa plus forte hausse, quant au nombre de studios, dans les catégories des petites, des moyennes et des grandes entreprises qui, ensemble, ont affiché une augmentation d'environ **29 %** au cours des deux dernières années.

| Micros : (0-4) | Petits : (5-25) | Moyens : (26-59) | Grands : (60-99) | Très grands : (100+) |
|---|---|---|---|---|
| 228 | 241 | 62 | 39 | 26 |

**CES STUDIOS INJECTENT** **3,7** **MILLIARDS DE DOLLARS PAR AN DANS L'ÉCONOMIE DU CANADA**

## PIB (MILLIARDS $)







Les répercussions de ce PIB représentent une hausse de **24 %** des répercussions totales sur l'économie canadienne en 2015. Pour situer ces résultats en contexte, précisons que selon Statistiques Canada, l'économie canadienne dans son ensemble a affiché une hausse d'environ 4 % pendant cette même période.

Autrement dit, la croissance du secteur du jeu vidéo a **été nettement plus forte** que celle de l'économie dans son ensemble.



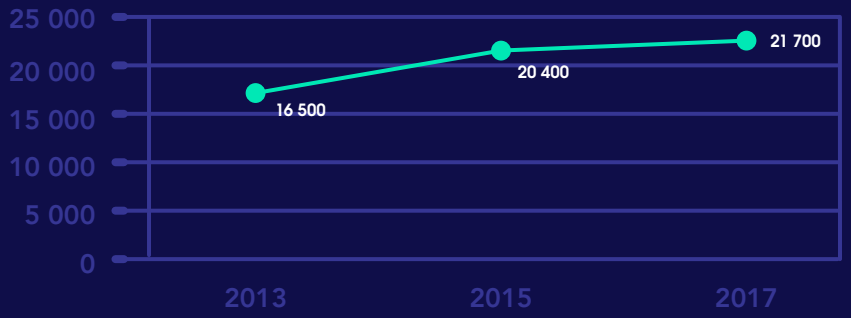

**EMPLOIS (ETP)* DIRECT ET INDIRECT CRÉÉS AU SEIN DE L'ÉCONOMIE CANADIENNE**

*Hausse de* **+11 %**
depuis 2015

** Équivalent temps plein*

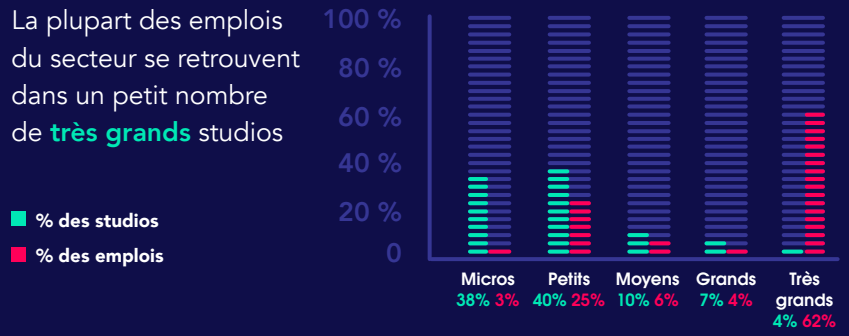
# EMPLOI

## EMPLOIS DIRECTS




## DISTRIBUTION

La plupart des emplois du secteur se retrouvent dans un petit nombre de **très grands** studios




# 21 700

**EMPLOIS DIRECTS ÉQUIVALENT TEMPS PLEIN**

Hausse de **+6 %** depuis 2015

**77 300 $ / ANNÉE**

Salaire moyen d'un employé à plein temps

Hausse de **8 %** depuis 2015

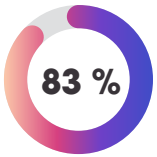



**DES EMPLOIS**

se situent aux niveaux supérieur et intermédiaire

## *Propriété* DES ENTREPRISES

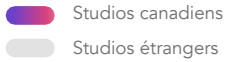


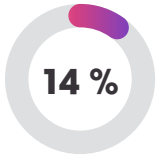




**83 %** de tous les studios appartiennent à des intérêts canadiens et sont sous contrôle canadien

**17 %** de tous les studios appartiennent à des intérêts étrangers et sont sous contrôle étranger

## *Emplois* DANS LE SECTEUR




Sur tous les emplois du secteur, **14 %** se retrouvent dans les studios appartenant à des intérêts canadiens

Sur tous les emplois du secteur, **86 %** se retrouvent dans les studios appartenant à des intérêts étrangers




**LES STUDIOS DU CANADA ONT MENÉ À BIEN QUELQUE 2 100 PROJETS DE JEUX VIDÉO**

*Hausse de* **+67 %**
depuis 2015

# PRODUCTION

## PROJETS TERMINÉS

| Plate-forme | % du total | % changement du total depuis 2015 |
|---|---|---|
| Web | 31 % | Hausse de **8 %** ↑ |
| Mobile | 29 % | Baisse de **36 %** ↓ |
| Console | 18 % | Hausse de **5 %** ↑ |
| PC/Mac | 14 % | Hausse de **7 %** ↑ |
| Kiosque/autonome | 5 % | Hausse de **4 %** ↑ |
| RV | 1 % | --- |
| Réseaux sociaux | 0,4 % | Baisse de **1,6 %** ↓ |
| Autres | 2 % | Baisse de **1 %** ↓ |

## LE DÉVELOPPEMENT DE JEUX POUR APPAREILS MOBILE EST EN DÉCLIN À L'ÉCHELLE MONDIALE

**38 %**

des développeurs ont dit être en train de développer un jeu pour une plate-forme mobile

Baisse de **-12 %** depuis 2015

**23 %**

des développeurs de jeux vidéo travaillaient sur un jeu en RV en 2017

Hausse de **+7 %** depuis 2016

**Source : Game Development Conference's 2017, rapport intitulé State of the Game Industry (Rapport sur l'état du secteur du jeu)*



## MOYENNE DES RESSOURCES AFFECTÉES AUX PROJETS

par plate-forme (comparaison entre 2015 et 2017)

| Plate-forme | Budget | % de changement depuis 2015 | Membres dans l'équipe | % de changement depuis 2015 | Nombre de jours | % de changement depuis 2015 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Console | 12 536 957 $ | ↓ 26 % | 40 | ↓ 26 % | 405 | ↓ 16 % |
| Mobile | 497 051 $ | ↓ 1 % | 6 | ↓ 37 % | 172 | ↓ 9 % |
| PC/Mac | 2 454 848 $ | ↓ 22 % | 13 | ↓ 18 % | 503 | ↑ 49 % |
| Web | 30 833 $ | ↓ 95 % | 2 | ↓ 71 % | 57 | ↓ 67 % |
| Réalité virtuelle | 91 889 $ | ↓ 51 % | 2 | ↓ 46 % | 22 | ↓ 81 % |

## GENRES DES PROJETS TERMINÉS

(% du total & % changement du total depuis 2015)

**Jeux pour la famille : 26 %**
↑ Hausse de 13 %

**Jeux sérieux : 15 %**
↑ Hausse de 11 %

**Action/aventure : 15 %**
↓ Baisse de 6 %

**Jeux de casse-tête : 6 %**
↓ Baisse de 5 %

**Jeux de rôle : 6 %**
↓ Baisse de 2 %

**Stratégie : 4 %**
↓ Baisse de 3 %

# INNOVATION

**LE SECTEUR MONDIAL *du jeu vidéo* EST À L'AVANT-GARDE DE L'INNOVATION TECHNOLOGIQUE. AVEC CHAQUE GÉNÉRATION DE CONSOLES OU DE PROCESSEURS D'ORDINATEURS, LES JEUX REPOUSSENT LES LIMITES ET *redéfinissent le divertissement numérique interactif*. LES STUDIOS DE JEUX DU CANADA INNOVENT EN PERMANENCE DANS LES DOMAINES DES PROCESSUS ET DES PRODUITS ET CES *innovations influencent* L'ÉCONOMIE PLUS VASTE DU PAYS.**

## 50 %

**DES STUDIOS ONT INDIQUÉ AVOIR CRÉÉ AU MOINS UNE INNOVATION DE PROCESSUS EN 2017**

69 %

ont indiqué avoir créé un produit novateur en 2017

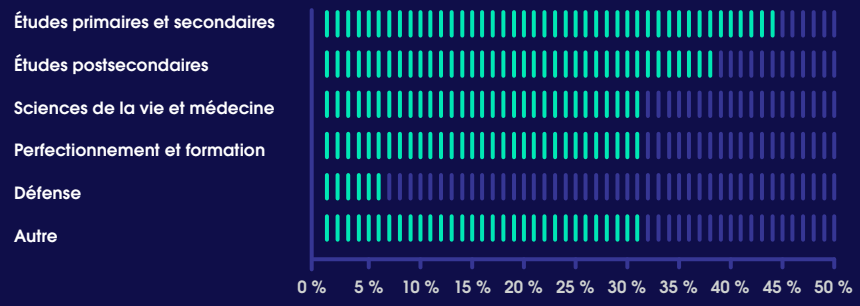
*Innovation dans les processus : Mise en oeuvre d'une méthode de distribution, d'une activité de soutien ou d'un processus de production nouveau ou notablement amélioré*

*Innovation dans les produits : Mise sur le marché d'un bien ou d'un service nouveau ou notablement amélioré au chapitre de la capacité, de la convivialité, des composants ou des sous-systèmes*

22 %

de ces répondants ont indiqué que leurs produits avaient été utilisés à des fins autres que celles du divertissement

### POUR QUELS TYPES D'APPLICATIONS, AUTRES QUE CELLES DU DIVERTISSEMENT, VOS PRODUITS SONT-ILS UTILISÉS?




27 %

ont indiqué travailler sur une innovation de processus avec d'autres unités fonctionnelles de leur entreprise

21 %

ont indiqué travailler avec d'autres entreprises de l'économie canadienne sur une innovation de processus

# REVENUS

## LES REVENUS DE L'ENSEMBLE DES *studios de jeux vidéo* SE RÉPARTISSENT COMME SUIT

**35 %** ventes de jeux unitaires

**27 %** ventes interentreprises et prix de transfert

**11 %** ventes dans le jeu ou dans l'application

## REVENUS D'EXPORTATION

**75 %**

des revenus du secteur émanent des exportations.
Baisse de **15 %** du total des revenus depuis 2015

# GÉOGRAPHIE



## QUÉBEC

**198** studios

**+42 %** Hausse de 42 % depuis 2015

**10 000** employés à plein temps

**-7 %** Baisse de 7 % depuis 2015

# GÉOGRAPHIE



## ONTARIO

**171** studios




Hausse de 58 % depuis 2015

**3 800** employés à plein temps




Hausse de 52 % depuis 2015



## COLOMBIE BRITANNIQUE

**152** studios




Hausse de 19 % depuis 2015

**5 900** employés à plein temps




Hausse de 7 % depuis 2015

# DÉMOGRAPHIE

37 %

**DES CANADIENS SE DÉFINISSENT EUX-MÊMES COMME DES « JOUEURS »**

**TOUTEFOIS,**

# 52 %

des Canadiens sont en fait des « joueurs », vu qu'ils ont joué au cours des 4 semaines précédentes

51 % ♂ des joueurs sont des hommes

49 % ♀ des joueurs sont des femmes

**36 ANS**

L'âge moyen du joueur canadien




**CANADIENS SONT DES *« joueurs »***

# CLASSIFICATIONS ESRB

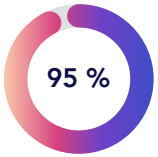
## ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD




**L'entertainment Software Rating Board (ESRB)** est un organisme d'autoréglementation à but non lucratif, qui attribue la classification aux jeux vidéo et aux applications, pour permettre aux consommateurs, notamment les parents, de prendre des décisions éclairées sur les jeux vidéo qui conviennent à leurs enfants et à leur famille.

## LES CLASSIFICATIONS DE L'ESRB SE DIVISENT EN TROIS PARTIES :

- **Les catégories de classification,** qui suggèrent l'âge qui convient.
- **Les descripteurs du contenu,** qui indiquent tout contenu qui pourrait avoir motivé une certaine classification et/ou qui méritent une attention particulière.
- **Les éléments interactifs,** qui 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.




des joueurs adultes canadiens disent que le système de classification de l'ESRB est très utile lorsqu'il s'agit d'aider les parents à acheter et à louer des jeux appropriés à l'âge de 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 jeux transmis sous forme numérique et les applications destinées aux appareils mobiles, 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

## VITRINES PARTICIPANTES




*Google Play*




*Nintendo eShop*




*Oculus Store*



*Windows Store*

# L'ALD

**L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD)** est le porte-parole du secteur canadien du jeu vidéo. Elle travaille pour le compte de ses membres pour assurer un milieu favorable au développement à long terme du secteur canadien du jeu vidéo pour tout ce qui est juridique, réglementaire et affaires publiques.

## MEMBRES DE L'ALD

Activision Blizzard · glu · Capcom · EA · Gameloft · Other Ocean · ludia · Microsoft · Nintendo · Sony Computer Entertainment · relic · Silverback · Solutions 2GO · WB Games Montréal · Square Enix · T2 Take Two Interactive · Ubisoft



***Faits essentiels 2017 contient des renseignements exclusifs émanant des documents suivants :***

***Canada's Video Game Industry 2017,*** **préparé pour l'ALD par Nordicity. Ce rapport présente des données quantitatives et qualitatives recueillies entre avril et juin 2017 auprès de 104 studios de jeux vidéos du Canada.**

***Understanding The Canadian Gamer 2016 (Comprendre le joueur canadien 2016)*** **préparé pour l'ALD par NPD. Le sondage réalisé pour ce rapport a permis de recueillir des données auprès de 2 467 adultes (18 à 64 ans), de 270 adolescents (13 à 17 ans) et de 261 enfants (6 à 12 ans) entre le 29 avril et le 20 mai 2016. La marge d'erreur associée à l'échantillon total est de 5 % ou de 19 fois sur 20.**

**www.theesa.ca/fr/resources/faits-essentiels/**

@ESACanada

@ESACanada

Entertainment Software
Association of Canada



THEESA.CA