Faits essentiels 2011

sur le secteur canadien des jeux vidéo et informatiques



association canadienne du
logiciel
de divertissement

aldTM

TABLE DES MATIÈRES

Le saviez-vous? 4

Les moteurs de la réussite canadienne 5

Structure et importance du secteur 6

Structure du secteur par plate-forme 7

Profils de quelques provinces canadiennes 8

Le secteur canadien 10

Impact du secteur 12

Les amateurs de jeux vidéo et informatiques 13

A quelle fréquence les Canadiens jouent-ils? 15

Les plates-formes les plus utilisées par les joueurs 15

Quelques chiffres 16

Ventes en ligne 16

Les jeux vidéo les plus vendus 17

Les classifications de l'ESRB 18

L'ALD 19

Sauf indication contraire, toutes les données présentées dans ce document proviennent de l'étude réalisée par Secor Consulting Group intitulée *Le secteur canadien du logiciel de divertissement en 2011*. Ce rapport a été commandé par **l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD)** et a permis de recueillir des données quantitatives et qualitatives auprès de compagnies de jeux vidéo partout au Canada incluant des développeurs, éditeurs et d'autres intervenants clés du secteur. La Saskatchewan n'apparaît pas dans ce rapport car, même si quelques entreprises ont été identifiées dans ce secteur dans cette province, aucune n'a répondu au sondage. En conséquence, ces entreprises et la province elle-même ont été supprimées de l'analyse des donnés pour ne pas fournir de résultats analytiques sans données réelles.

SECOR est le plus important cabinet-conseil indépendant en stratégie et organisation du Canada. Depuis 35 ans, il accompagne les équipes de direction dans leur réflexion stratégique et sa mise en œuvre. Il a des bureaux à Montréal, New York, Paris, Québec, Toronto et Vancouver. Pour de plus amples renseignements, visitez son site à : www.secorgroup.com.

Ce document contient aussi des données extraites du rapport préparé par le NPD Group et intitulé *Comprendre le joueur canadien 2010*. Cette étude avait été commandée par l'ALD et avait permis de recueillir des données après de Canadiens de tous âges, soit 2 579 adultes, 398 adolescents (13 à 17 ans) et 547 enfants (6 à 12 ans). La marge d'erreur associée à l'ensemble de l'échantillon est de ± 1,6, 19 fois sur 20.

Le **NPD Group** est le principal fournisseur de renseignements fiables et complets sur les consommateurs et les ventes au détail dans des secteurs très variés. Aujourd'hui, plus de 1 700 fabricants, détaillants et entreprises de services font appel au NPD avant de prendre leurs décisions d'affaires importantes aux niveaux international, national et local. NPD aide ses clients à identifier de nouvelles occasions d'affaires et oriente le développement de leurs produits, leur marketing, leurs ventes, leur commercialisation et autres fonctions. L'information est disponible sur les secteurs suivants : automobile, esthétique, technologie commerciale, technologie grand public, divertissement, mode, aliments et boissons, services d'alimentation, foyer, fournitures de bureau, logiciels, sports, jouets et sans-fil. Pour de plus amples renseignements, visitez son site Web à : http://www.npd.com/.

LE SAVIEZ-VOUS?

16 000

Estimation du nombre de personnes travaillant directement dans le secteur des jeux vidéo et informatiques, contre 32 000 aux États-Unis.

3e

Par son nombre d'employés, le Canada se classe au 3e rang mondial des pays œuvrant dans le secteur des jeux vidéo, après les États-Unis et le Japon.

1,7 milliard $

Estimation des retombées directes du secteur canadien des jeux vidéo sur l'économie canadienne.

348

Le nombre de compagnies œuvrant dans ce secteur au Canada.

11 %

Croissance du secteur au cours des deux dernières années.

17 %

Croissance prévue pour les deux prochaines années.

LES MOTEURS DE LA RÉUSSITE CANADIENNE

Un secteur qui a ses racines au Canada

Le secteur canadien des jeux vidéo a créé certaines des franchises de jeux les plus connues dans le monde. Plusieurs des jeux vidéo et des entreprises de jeux vidéo les plus connus ont été créés au Canada, par des Canadiens.

Qualité de vie et abordabilité des villes canadiennes

Les frais d'exploitation dans les principales grappes de développement du Canada sont nettement inférieurs à ceux des É.-U., de l'Europe et du Japon. Les grandes villes canadiennes représentent des lieux enviables, qui attirent les professionnels du fait de leur multiculturalisme, du dynamisme de leur centre-ville et de leur marché immobilier abordable, tant à l'achat qu'à la location.

Les politiques gouvernementales aux paliers provincial et fédéral

D'une façon générale, le Canada offre aux sociétés des taux d'imposition attrayants et de nombreuses provinces ont adopté des crédits d'impôt pour la main-d'œuvre dans le secteur de la production de médias numériques interactifs, dans le but de favoriser sa croissance. Les crédits d'impôt prévus par le Programme de la recherche scientifique et développement expérimental (RS&DE) jouent aussi un rôle essentiel pour ce qui est de stimuler l'innovation et l'avancement technologique dans le secteur des jeux vidéo. Les programmes de financement fédéraux et provinciaux destinés aux médias numériques appuient des projets qui n'auraient autrement aucune chance d'être financés.

Le Canada est connu sur le plan international pour le nombre et la diversité de ses professionnels créatifs et expérimentés

60 %
des entreprises canadiennes de jeux vidéo embaucheront des jeunes diplômés en 2011.

77 %
envisagent de le faire d'ici 2013.

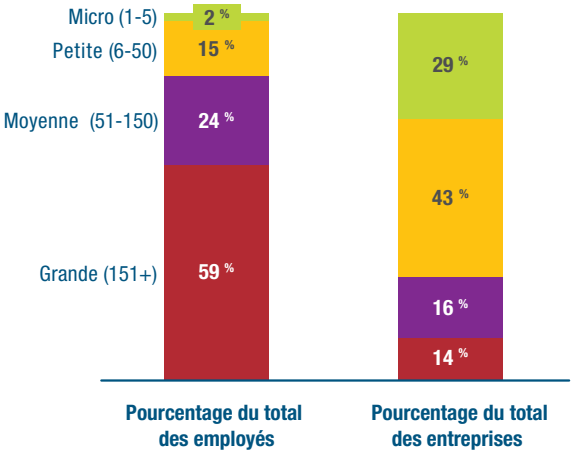
Comme le Canada est un pays multiculturel, on y retrouve les langues et les cultures des États-Unis, de l'Europe et de l'Asie, ce qui permet aux développeurs canadiens de produire du contenu pour le marché international.

Les programmes éducatifs canadiens, notamment collégiaux et universitaires, forment des diplômés expérimentés. Mais alors que le secteur se développe, nous risquons de faire face à une pénurie de professionnels expérimentés dans toutes les catégories d'emploi.

STRUCTURE ET IMPORTANCE DU SECTEUR

» Le secteur canadien des jeux vidéo regroupe un ensemble équilibré d'entreprises de tailles différentes, avec diverses concentrations quant aux plates-formes de jeux, par exemple les jeux pour consoles traditionnelles et les nouvelles plates-formes comme les jeux sociaux ou pour appareils mobiles.

» La plupart des employés du secteur canadien des jeux vidéo travaille pour des grandes entreprises plus de 150 employés mais il existe aussi beaucoup de petites et moyennes entreprises, 148 d'entre elles ne comptant en moyenne que 16 employés.

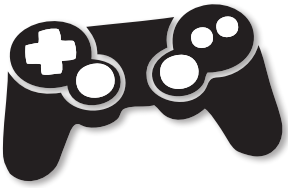


Les faits canadiens en bref par taille d'entreprise

	Moyenne du nombre d'employés	Nombre total d'employés	Nombre total d'entreprises	Pourcentage du nombre total des employés	Pourcentage du nombre total des entreprises
Micro	3	292	101	1,9 %	28,8 %
Petite	16	2312	149	14,7 %	42,7 %
Moyenne	67	3842	57	24,4 %	16,4 %
Grande	221	9272	41	59,0 %	12,1 %
TOTAL		15 718	348		

STRUCTURE DU SECTEUR PAR PLATE-FORME

» Le secteur canadien se concentre surtout sur le développement et l'édition de jeux pour plates-formes traditionnelles et 68 % des employés de ce secteur se consacrent au développement de jeux pour ce type de plate-forme. Cependant les changements sont très rapides.



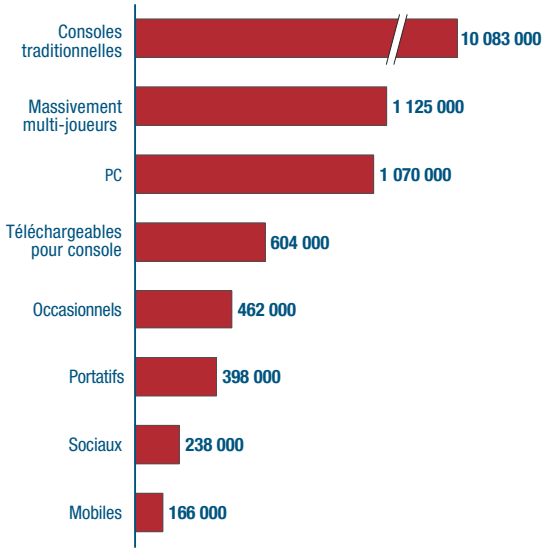
» La part des ressources totales affectées aux consoles de jeux traditionnelles sont en baisse du fait de l'augmentation rapide des ressources maintenant affectées à d'autres types de consoles. Aujourd'hui, 2 % des ressources sont consacrées aux jeux sociaux, 2 % aux jeux occasionnels et 7 %, aux jeux pour appareils mobiles.

» La prédominance des jeux pour plates-formes traditionnelles, qui se maintient par rapport aux autres plates-formes, est le résultat de l'importance des ressources affectées à ce type de plates-formes par un nombre relativement faible d'entreprises.

» La catégorie la plus importante regroupe des entreprises qui se concentrent sur plusieurs types de plates-formes simultanément, phénomène qui semble refléter l'évolution du secteur.

Coût et temps moyens de développement, par plate-forme

En milliers de $ CDN



	Plage des coûts		Temps
N	Minimum	Maximum	Jours
15	150 000	30 000 000	380
4*	50 000	3 000 000	438
23	15 000	15 000 000	368
17	20 000	3 000 000	261
22	2 000	8 000 000	152
12	32 000	2 300 000	151
17	6 000	1 400 000	197
33	2 000	3 200 000	96

* La taille de l'échantillon étant réduite, il faut interpréter les résultats avec prudence.

PROFILS DE QUELQUES PROVINCES CANADIENNES

Québec



» Le Québec occupe maintenant une place prédominante dans le secteur canadien des jeux vidéo.

» Près du quart des entreprises canadiennes du secteur des jeux vidéo est originaire du Québec.

» Presque 70 % des grandes entreprises canadiennes du secteur des jeux vidéo sont installées au Québec.

Le Québec en 2011	
Nombre total d'employés	8 236
Estimation des dépenses au Québec	733 M$
Nombre total d'entreprises	86
Nombre moyen d'employés par entreprise	95
Croissance historique	13 %
Croissance prévue	16 %

» Plus de la moitié des emplois de ce secteur se trouve au Québec, tout comme plus de la moitié des dépenses estimées du secteur.

» Le nombre moyen d'employés par entreprise est le double de celui de la moyenne canadienne, ce qui reflète la prédominance des grandes entreprises au Québec.

» Le taux de croissance est de 13 % par an au Québec, ce qui est légèrement supérieur à la moyenne canadienne du secteur.

» Au Québec, le secteur des jeux vidéo se concentre surtout sur les jeux pour plates-formes traditionnelles, ce qui représente 72 % des ressources du secteur local. Ce pourcentage s'affaiblit toutefois rapidement.

Ontario



» La structure du secteur des jeux vidéo en Ontario contraste avec celle du Québec, avec un nombre nettement moins important d'employés et une activité économique moindre.

» L'Ontario est la province qui accueille le plus grand nombre de micros et de petites entreprises, avec 30 % de toutes les entreprises de chacune de ces catégories.

L'Ontario en 2011	
Nombre total d'employés	2 600
Estimation des dépenses en Ontario	238 M$
Nombre total d'entreprises	96
Nombre moyen d'employés par entreprise	27
Croissance historique	20 %
Croissance prévue	21 %

PROFILS DE QUELQUES PROVINCES CANADIENNES

Ontario (suite)

» L'Ontario compte davantage d'entreprises que le Québec et affiche des taux de croissance plus rapides, probablement du fait de la taille réduite des entreprises du secteur des jeux vidéo, les entreprises entrepreneuriales affichant souvent une croissance plus rapide que les sociétés plus établies.

» Le secteur ontarien est moins axé sur les jeux pour consoles traditionnelles, même s'il contrôle une part légèrement majoritaire des ressources.

» Plus rapidement qu'au Québec, une part de plus en plus importante du total des ressources du secteur ontarien est affectée aux jeux pour appareils mobiles, aux jeux sociaux et occasionnels.

Colombie-Britannique



» En Colombie-Britannique, le nombre d'employés et les dépenses estimées se rapprochent plus des chiffres observés en Ontario qu'au Québec.

» Il existe une majorité de petites et de moyennes entreprises, avec plusieurs grandes entreprises aussi.

» Le nombre d'employés par entreprise est aussi moyen.

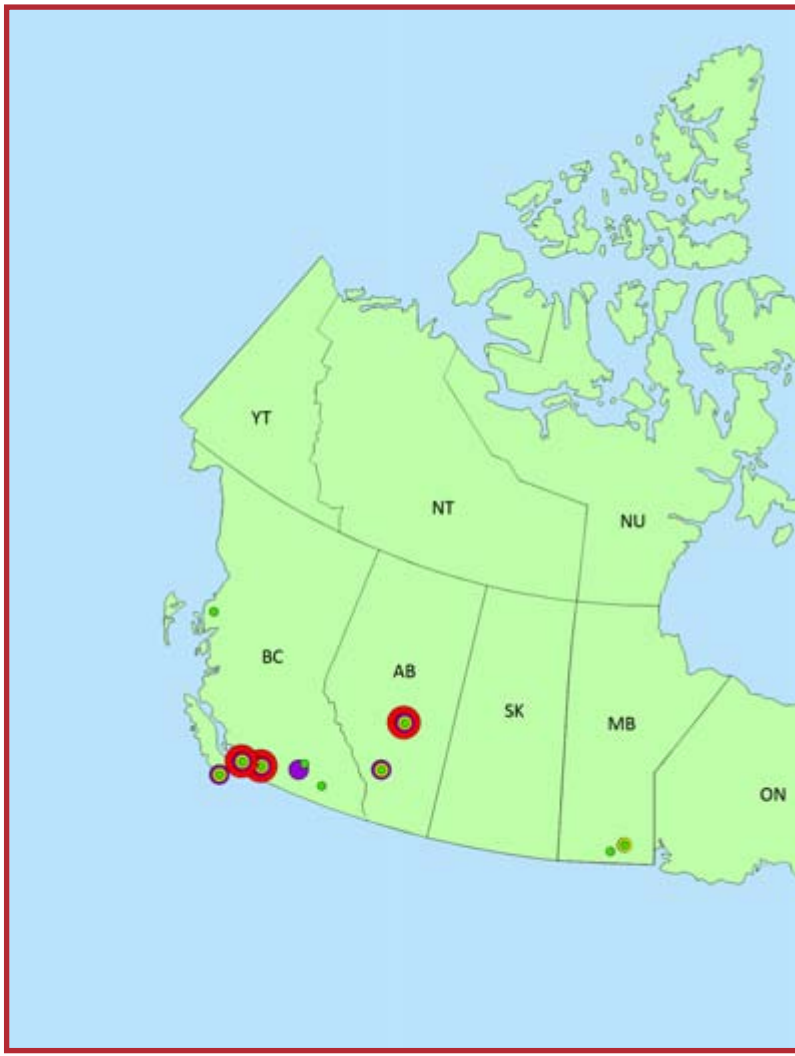
» Le taux de croissance du secteur des jeux vidéo de la C.-B. n'a pas changé récemment, même si les entreprises s'attendent à une certaine croissance dans les années à venir (par rapport aux prévisions de l'économie générale).

Colombie-Britannique en 2011	
Nombre total d'employés	3 882
Estimation des dépenses en C.-B.	393 M$
Nombre total d'entreprises	83
Nombre moyen d'employés par entreprise	47
Croissance historique	0 %
Croissance prévue	10 %

» L'espoir de jours meilleurs semble se confirmer du fait que de nombreux employés compétents ayant travaillé dans des studios ont maintenant décidé de lancer leurs propres entreprises.

» La répartition générale des jeux par plate-forme évolue de la même façon que dans le reste du secteur canadien, les jeux pour consoles traditionnelles perdant des parts quant aux ressources alors que la part des jeux sociaux, mobiles, MMJ et pour PC devrait passer de 25 % à 32 %.

LE SECTEUR CANADIEN



Entreprises par taille et province

	Ontario	Québec	C.-B.	Alberta	
Micro	34	9	14	14	
Petite	45	30	42	10	
Moyenne	14	22	18	3	
Grande	3	26	9	3	
TOTAL	96	87	83	30	



Manitoba	N.-É.	IPÉ	T.-N.-L.	N.-B.	Total
8	6	10	6	0	**101**
11	6	0	2	3	**149**
0	0	0	0	0	**57**
0	0	0	0	0	**41**
19	12	10	8	3	**348**

IMPACT DU SECTEUR

La nature unique des jeux vidéo en tant que productions techniques et créatrices, entretient et **développe une grande sphère de compétences dans les domaines des technologies, de la création artistique et de la gestion**, qui ont aussi des applications **en architecture, en médecine et en simulation**, ce qui influence une activité économique secondaire

62 000 $ vs. 29 000 $

Salaire moyen annuel d'un employé du secteur canadien des jeux vidéo comparé au salaire moyen d'un employé travaillant dans d'autres secteurs.

Les différentes carrières dans le secteur canadien des jeux vidéo

Directeur artistique
Programmeur de graphiques et d'effets spéciaux
Technicien artistique
Techniciens de la captation du mouvement
Spécialistes des arts et de l'animation
Programmeur et ingénieur du son
Programmeur de réseau multijoueur
Designers de jeux
Constructeur de personnages 3D
Personnel d'assurance de la qualité
Ingénieur et designer du son
Constructeur
Experts de production de jeux
Artiste stagiaire
Rédacteur ou scénariste
Testeur en chef
Spécialistes du son
Artiste de la cinématique 3D
Compositeur
Testeur de jeux
Chef d'équipe de programmeurs
Animateur de personnages 3D
Artiste, textures 2D
Programmeur débutant
Programmeur de moteurs et d'outils
Personnel de l'administration et du marketing
Constructeur de modèles 3D (objets)
Producteur adjoint
Artiste conceptuel 2D
Membres du personnel juridique
Designer en chef
Producteur
Gestionnaire de projets
Programmeurs
Programmeur en intelligence artificielle

LES AMATEURS DE JEUX VIDÉO ET INFORMATIQUES

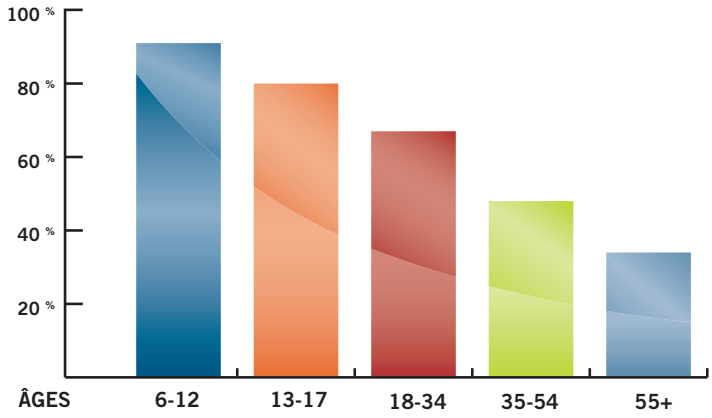
59%
des canadiens sont des joueurs.

Age moyen du joueur canadien

33 ans

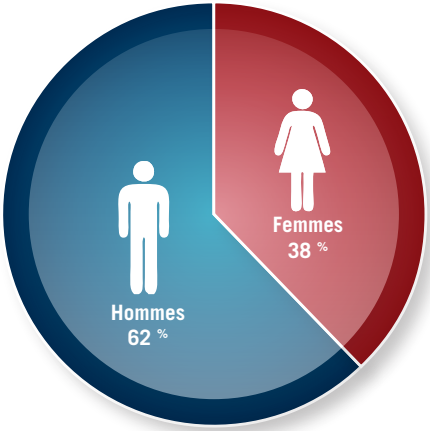
joueur : personne qui a joué à des jeux vidéo ou informatiques au cours des quatre dernières semaines.

ÂGE MOYEN DU JOUEUR CANADIEN



Source : NPD Group, *Comprendre le joueur canadien 2010.*

QUI SONT LES AMATEURS DE JEUX VIDÉO ET INFORMATIQUES?



Quels sont les jeux qui plaisent aux adultes (18 ans et plus)?

Hommes	Femmes
39 % puzzles, jeux de cartes, d'arcade ou axés sur les mots	57 % puzzles, jeux de cartes, d'arcade ou axés sur les mots
37 % jeux de tirs	41 % jeux faisant appel aux capacités mentales
35 % action/aventure	22 % famille
30 % sports	18 % stratégie et jeux de rôles

Quels sont les jeux qui plaisent aux adolescents (13-17 ans)?

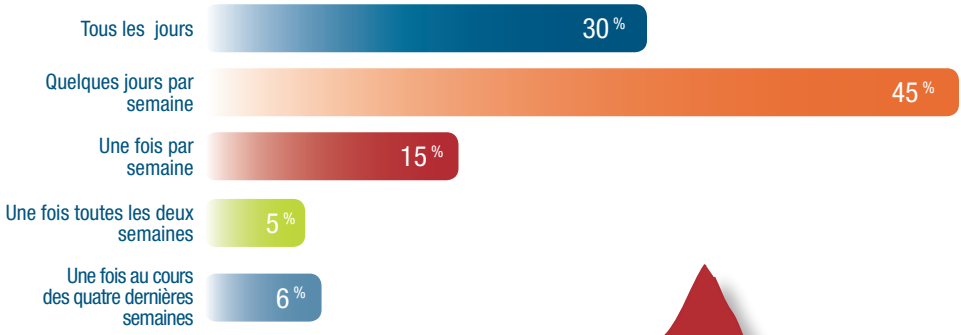
Adolescents	Adolescentes
59 % jeux de tirs	43 % jeux axés sur la musique
50 % action/aventure	35 % stratégie et jeux de rôle
43 % sports	30 % puzzles, jeux de cartes, d'arcade ou axés sur les mots
38 % jeux de combats	26 % jeux de course

Quels sont les jeux qui plaisent aux enfants (6-12 ans)?

Jeunes garçons	Fillettes
53 % jeux de course	58 % jeux de rôles en ligne pour enfants
41 % action/aventure	34 % jeux faisant appel aux capacités mentales
34 % sports	29 % jeux de course
30 % stratégie et jeux de rôles	27 % jeux axés sur la musique

Source : NPD Group, *Comprendre le joueur canadien 2010.*

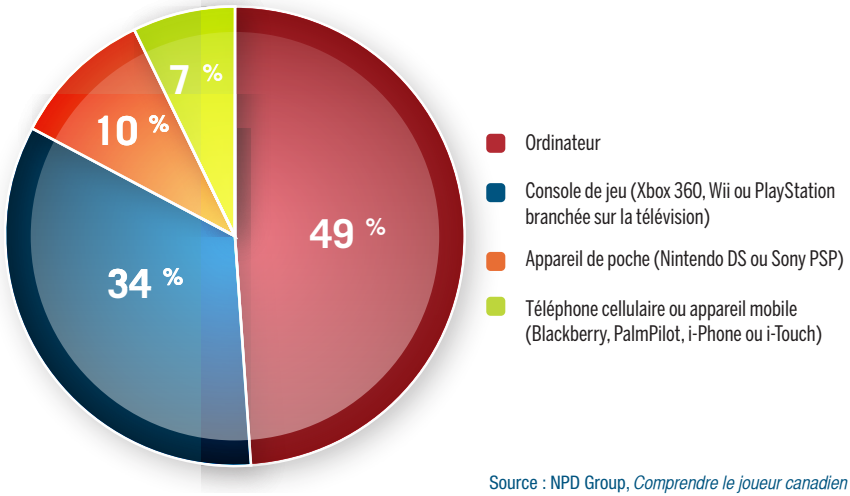
A QUELLE FRÉQUENCE LES CANADIENS JOUENT-ILS?



96 %
des foyers canadien possèdent un ordinateur.

47 %
des foyers canadiens possèdent au moins une console de jeu vidéo, comme la Xbox 360, la Wii ou la PlayStation 3.

LES PLATES-FORMES LES PLUS UTILISÉES



Source : NPD Group, *Comprendre le joueur canadien 2010.*

QUELQUES CHIFFRES

1,7 milliard $[1] - Total des dépenses des consommateurs dans les jeux vidéo et informatiques en 2010

886 millions $[1] - Total des ventes de logiciels de divertissements

79 millions $[1] - Total des ventes de jeux pour PC

513 millions $[1] - Total des ventes de matériel

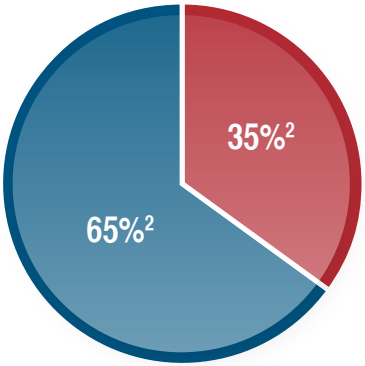
279 millions $[1] - Total des ventes de périphériques

Ventes en ligne

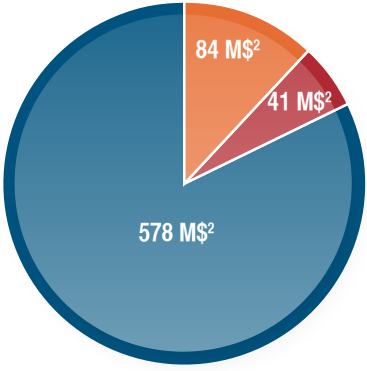
» Le secteur des jeux vidéo a élaboré des réseaux en ligne, auxquels il est possible d'accéder par des consoles (Xbox LIVE, Sony PSN) et des PC (Steam, Origin), ce qui permet aux joueurs d'acheter et de télécharger directement des jeux indépendants, ainsi que du contenu complémentaire téléchargeable sans passer par les boutiques. Il est aussi possible d'accéder aux jeux par des portails Internet et des sites de réseaux sociaux; de plus, de nouveaux services de « jeux dans les nuages », qui diffusent les jeux par Internet, émergent. Les ventes numériques comprennent les abonnements aux jeux, les applications mobiles, les jeux pour réseaux sociaux et les jeux complets qu'il est possible de télécharger.

» Même si les Canadiens se procurent de plus en plus leurs jeux de façon numérique, la majorité des recettes provient toujours des ventes au détail.

Acquisition de jeux*



Ventes canadiennes de logiciel de divertissement*



*Entre septembre 2010 et février 2011

1 Source : NPD Group, Monthly Games Report.
2 Source : NPD Group, Video Game Aquisition in Canada.

LES 20 JEUX VIDÉO ET INFORMATIQUES LES PLUS VENDUS ENTRE JUILLET 2010 ET JUIN 2011

Classement	Titre	Plate-Forme	Classifcation ESRB
1	CALL OF DUTY: BLACK OPS	360	Adultes
2	CALL OF DUTY: BLACK OPS	PS3	Adultes
3	HALO: REACH	360	Adultes
4	STARCRAFT II: WINGS OF LIBERTY	PC	Ados
5	JUST DANCE 2	WII	Tous 10+
6	DONKEY KONG COUNTRY RETURNS	WII	Tous
7	GRAN TURISMO 5	PS3	Tous
8	NHL 11	360	Tous 10+
9	NHL 11	PS3	Tous 10+
10	POKEMON WHITE VERSION	NDS	Tous
11	ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD	360	Adultes
12	FIT PLUS W/BALANCE BOARD	WII	Tous
13	NHL SLAPSHOT W/ HOCKEY STICK	WII	Tous
14	POKEMON BLACK VERSION	NDS	Tous
15	NEW SUPER MARIO BROS. WII	WII	Tous
16	WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM EXPANSION PACK	PC	Ados
17	NEW SUPER MARIO BROS. DS	NDS	Tous
18	KINECT SPORTS	360	Tous 10+
19	ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD	PS3	Adultes
20	SUPER MARIO GALAXY 2	WII	Tous

Titres développés au Canada.

LES CLASSIFICATIONS DE L'ESRB

L'Entertainment Software Rating Board (ESRB) est un organisme d'autoréglementation à but non lucratif, qui classifie le contenu des jeux vidéo et informatiques. Le système de classification ESRB a pour objectif de fournir aux consommateurs, notamment aux parents, des renseignements concis et impartiaux sur la pertinence et le contenu des jeux informatiques et vidéo en fonction de l'âge, pour leur permettre de prendre des décisions éclairées et d'acheter ainsi des jeux qu'ils jugent adaptés à leurs enfants et familles.

83 %

des parents qui jouent vérifient, parfois ou toujours, le symbole de classifications ESRB qui apparaît sur la boîte lorsqu'ils achètent ou louent des jeux vidéo pour leurs enfants.

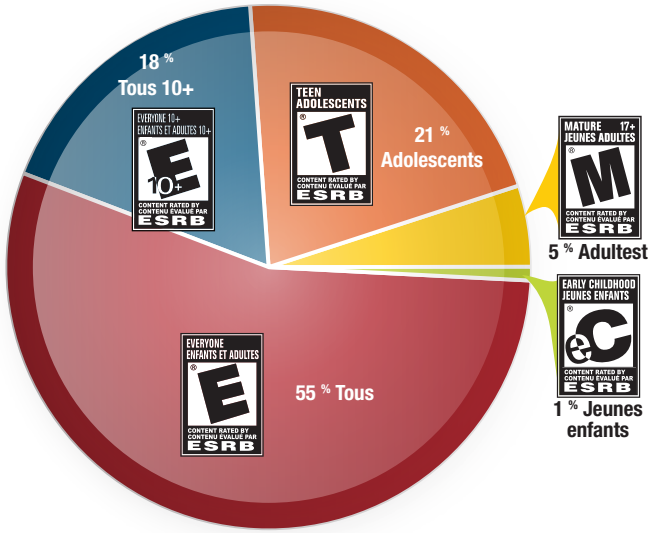
88 %

des parents qui jouent utilisent parfois ou toujours les descripteurs du contenu lors de l'achat des jeux pour leur enfant.

93 %

des joueurs adultes disent que le système de classification ESRB est très utile lorsqu'il s'agit de les aider à acheter ou à louer des jeux vidéo appropriés pour leurs enfants.

Nombre de classifications ESRB attribuées en 2010



L'ESRB a attribué 1 638 classifications en 2010. Ces chiffres incluent les jeux modifiés et soumis de nouveau par un éditeur afin de recevoir une autre classification.
Pour de plus amples renseignements, consultez le site de l'ESRB : www.esrb.org

L'ALD

L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) est le porte-parole du secteur canadien des jeux vidéos et informatiques, lequel emploie quelque 16 000 personnes dans près de 350 entreprises à travers le pays. En injectant 1,7 milliard de dollars par an dans l'économie canadienne et en offrant des débouchés à des personnes dotées de compétences dans les domaines de la création, des technologies et de l'administration, le secteur du jeu vidéo permet au Canada de maintenir sa position au sein d'une économie mondiale en pleine évolution. Ce secteur dynamique et en plein essor se classe actuellement au troisième rang mondial, mais détient la première place quant au nombre d'emplois par habitant. L'ALD représente ses membres pour assurer un contexte juridique et réglementaire favorable au développement à long terme du secteur canadien des jeux vidéo.

Les membres de l'ALD

Activision Blizzard
Disney Interactive Studios
EA
ludia
A FremantleMedia Company
Microsoft
Nintendo
Solutions 2GO inc.
SK Silicon Knights
Sony Computer Entertainment
T2 Take Two Interactive
THQ
Ubisoft
WB Games

association canadienne du
logiciel
de divertissement



www.theesa.ca
Twitter : @ESACanada