Faits essentiels 2013 sur le secteur CANADIEN DU JEU VIDÉO



association canadienne du logiciel de divertissement

ald™

Table des matières

+ Le saviez-vous? 4 & 5
+ Pourquoi le secteur canadien du jeu vidéo réussit-il si bien? 6 & 7
+ Structure du secteur, par plate-forme 8
+ Structure du secteur, dans les 3 principales provinces 9
+ Le secteur au Canada 10 & 11
+ L'emploi 12
+ Ventes et distribution 13
+ Les classifications de l'ESRB 14
+ Les joueurs canadiens 15
+ Profil des joueurs canadiens (hommes) 16
+ Profil des joueurs canadiens (femmes) 17
+ L'ALD 18

Sauf indication contraire, toutes les données présentées dans ce document proviennent de l'étude sur le secteur canadien du jeu vidéo réalisée par Nordicity en 2013. Cette étude a été commandée par l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) et a permis de recueillir des données quantitatives et qualitatives auprès de 90 entreprises de jeux vidéo et informatiques situées au Canada. Nordicity est un important cabinet d'experts-conseils se spécialisant dans les analyses politiques, stratégiques et économiques des secteurs des médias, de la création et des technologies de l'information et des communications.

Ce document contient aussi des données extraites d'une étude réalisée tout spécialement par le NPD Group en 2012, intitulée Understanding the Canadian Gamer (Comprendre le joueur canadien 2012). L'étude a été commandée par l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) et a permis de recueillir des données auprès de 2 969 adultes, 527 adolescents (de 13 à 17 ans) et de 687 enfants (6 à 12 ans), entre le 13 et le 30 avril 2012. La marge d'erreur associée à l'ensemble de l'échantillon est de +/- 1,5, 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, sports, jouets et sans-fil. Pour de plus amples renseignements, visitez son site Web à : http://www.npd.com/.

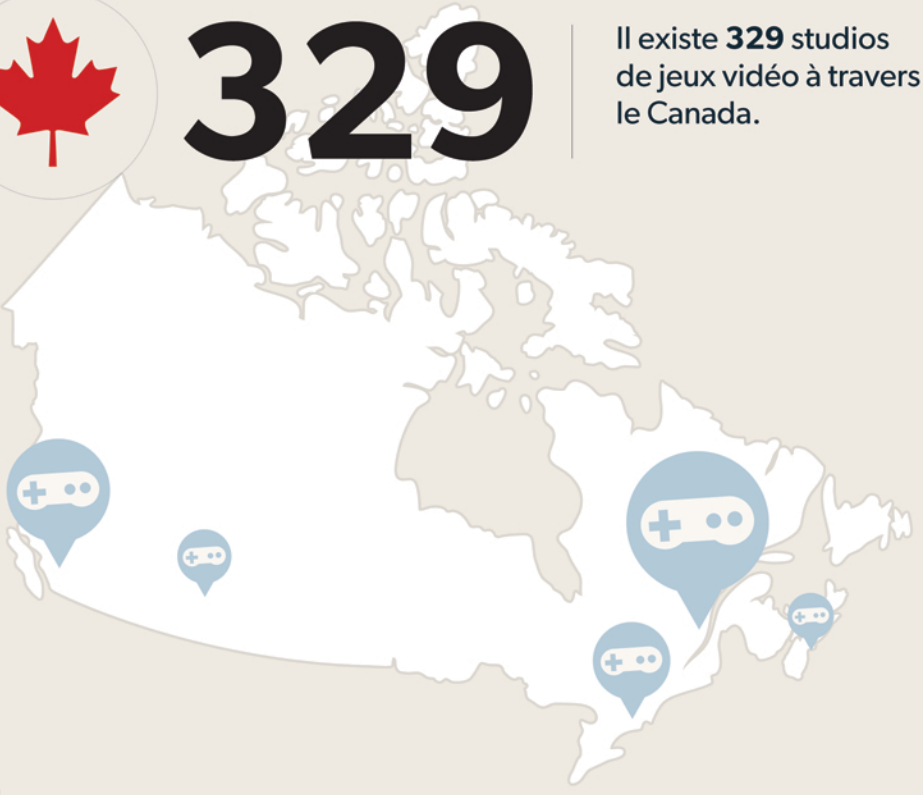
Le saviez-vous ?

Par habitant et en tenant compte du nombre de ses employés, le secteur canadien du développement du jeu vidéo se classe au troisième rang mondial, derrière les É.-U. et le Japon.



329

Il existe **329** studios de jeux vidéo à travers le Canada.



16 500

Le secteur canadien du jeu vidéo compte l'équivalent de plus de 16 500 employés à plein temps.





5 %

Soit une augmentation de 5 % depuis 2011.

2,3 milliards $

Le secteur du jeu vidéo injecte 2,3 milliards de dollars dans l'économie canadienne.



40 % des entreprises prévoient une croissance de 25 % au cours des deux prochaines années.



Croissance de 25 %

Pourquoi le secteur canadien du jeu vidéo réussit-il si bien?

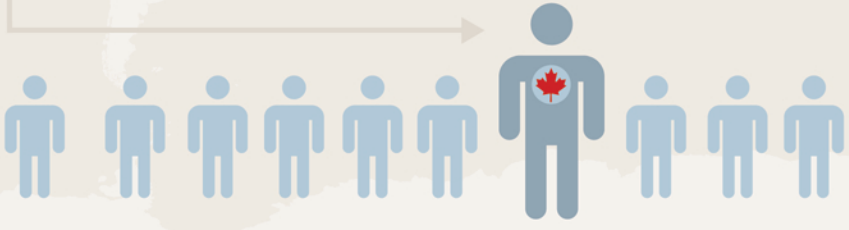
Talents formés sur place

Le secteur canadien du jeu vidéo crée certains des jeux les plus connus et des franchises les plus importantes du monde. Certaines des plus grandes entreprises du monde ont ouvert des studios au Canada et de nombreux autres studios de jeu vidéo très prospères y sont maintenant établis.



Le Canada est connu, partout dans le monde, pour son bassin de professionnels diversifiés, créatifs et bien formés

Les programmes d'études canadiens, notamment au niveau universitaire et collégial, forment d'excellents diplômés. Toutefois, alors que le secteur se développe, il fait face à une pénurie de plus en plus grande de professionnels expérimentés et ce, dans toutes les catégories d'emploi. Pour permettre au secteur du jeu vidéo de poursuivre sur la voie de la réussite, deux conditions essentielles s'imposent : renforcer le bassin de professionnels canadiens et pouvoir engager rapidement les meilleurs professionnels étrangers.



Politiques gouvernementales tant à l'échelon fédéral que provincial

D'une façon générale, le Canada offre aux sociétés des taux d'imposition compétitifs et de nombreuses provinces ont adopté une politique d'impôt remboursable pour la production de médias numériques interactifs dans le but de favoriser la croissance du secteur.

Les crédits d'impôt accordés pour la recherche scientifique et le développement expérimental (RS&DE) jouent aussi un rôle dans le développement de l'innovation et les progrès fondés sur les technologies dans le secteur du jeu vidéo. Les programmes de financement fédéraux et provinciaux des médias numériques appuient des projets qui ne pourraient être financés autrement.

Les entreprises canadiennes de jeu vidéo, par taille



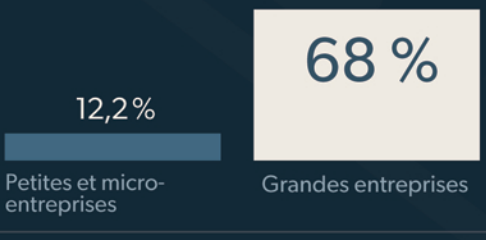
88 %

88 % sont de petites entreprises (5-99) ou des micro-entreprises (0-4)

12 %

12 % sont de grandes entreprises (110+)

L'emploi, selon la taille des entreprises



Structure du secteur, par plate-forme

Le secteur canadien se concentre de plus en plus sur le nouveau marché des jeux pour appareils mobiles, 84 % des studios développant des jeux pour téléphones intelligents et tablettes. Le développement de consoles de jeux spécialisées reste fort, 48 % des développeurs œuvrant sur des titres pour les consoles actuelles et celles de prochaines générations.

Alors que le nombre de projets terminés cible surtout les marchés du jeu pour appareils mobiles et occasionnel, la part du lion des ressources globales revient toujours aux jeux pour consoles, développés par un petit nombre de studios.

Plate-forme	Budget moyen par projet	Taille moyenne des équipes de projet	Nombre de jours moyen
Console	8 728 125 $	65	583
PC/Mac	995 675 $	10	268
JMM	834 000 $	9	259
Web	651 625 $	7	172
Mobiles	303 500 $	7	156
Réseaux sociaux	295 000 $	5	69
Kiosques et stations autonomes	30 000 $	5	65

Le secteur du jeu vidéo au Québec

Nombre total d'employés

8 750

Estimation des dépenses au Québec

741 M$

Nombre total d'entreprises

97

- Le secteur du jeu vidéo, au Québec, est robuste et bien implanté, grâce au crédit d'impôt accordé aux entreprises depuis 1996.
- Plusieurs des plus grands studios du monde se sont établis dans la province.
- La province compte aussi de nombreux petits développeurs, les micro studios représentant près de 60 % des entreprises.
- Le Québec est prêt à prendre de l'expansion : les deux tiers des entreprises devraient croître de 10 % au cours des deux prochaines années.

Le secteur du jeu vidéo en C.-B.

Nombre total d'employés

5 150

Estimation des dépenses en C.-B.

548M$

Nombre total d'entreprises

67

- Les grappes de jeu vidéo de la Colombie- Britannique ont été parmi les premières en Amérique du Nord et comptent les plus grands acteurs du secteur. Outre les entreprises établies, de nombreuses entreprises en démarrage misent sur l'expertise et les professionnels de ce secteur.
- En 2012, le montant brut des dépenses du secteur du jeu vidéo de la C.B. s'est élevé à 568 M$, ce qui s'est traduit par des emplois directs de 5 150 AP.

Le secteur du jeu vidéo en Ontario

Nombre total d'employés

1 850

Estimation des dépenses en Ontario

134M$

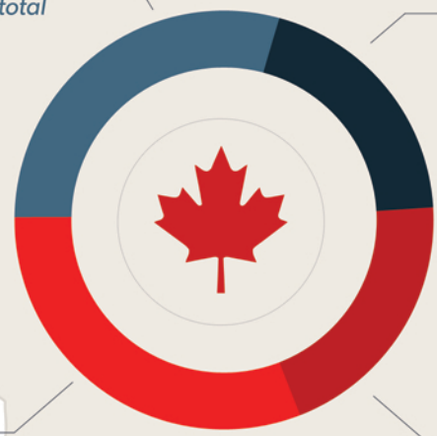
Nombre total d'entreprises

96

- Le secteur ontarien se compose principalement de micros et de petites entreprises.
- Les crédits d'impôt provinciaux attirent les plus grands studios; plusieurs studios de grande importance et d'importance moyenne sont maintenant établis en Ontario.
- Près des deux tiers (65 %) des entreprises établies en Ontario déclarent être en affaires depuis plus de sept ans.
- Plus rapidement qu'au Québec, une part de plus en plus grande du total des ressources du secteur ontarien est affectée aux jeux occasionnels et pour appareils mobiles et réseaux sociaux.

329

Il existe **329** studios de jeux vidéo à travers le Canada.



Ontario
1 850 *employés au total*

C.-B.
5 150 *employés au total*

Québec
8 750 *employés au total*

Autre
750 *employés au total*

Québec
97 entreprises

Terre-Neuve
2 entreprises

Alberta
20 entreprises

Manitoba
20 entreprises

Î.-P.-É.
5 entreprises

Colombie-Britannique
67 entreprises

Saskatchewan
1 entreprise

Nouvelle-Écosse
18 entreprises

Nouveau-Brunswick
3 entreprises

Ontario
96 entreprises

L'emploi

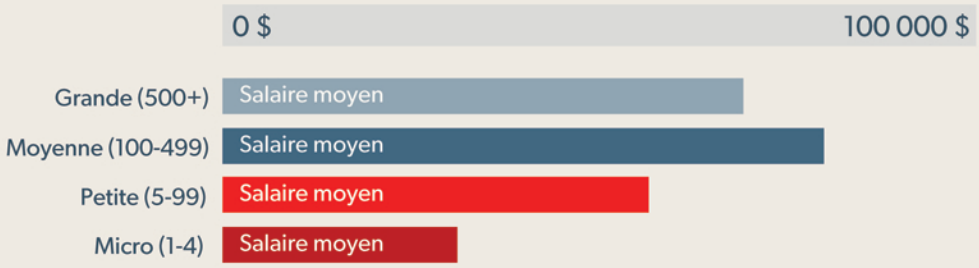
L'âge moyen des travailleurs du secteur du jeu vidéo est de 31 ans, alors que le salaire moyen, dans le secteur, se situait aux alentours de 72 500 $ par an, tous types d'emploi et niveaux d'ancienneté confondus.

Âge moyen
31
ans

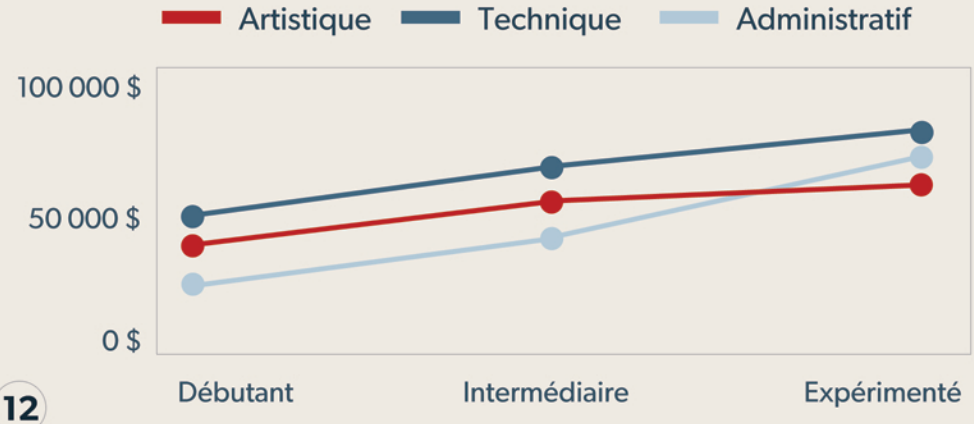
Salaire moyen
72 500 $
par an



Salaire moyen global, selon la taille de l'entreprise



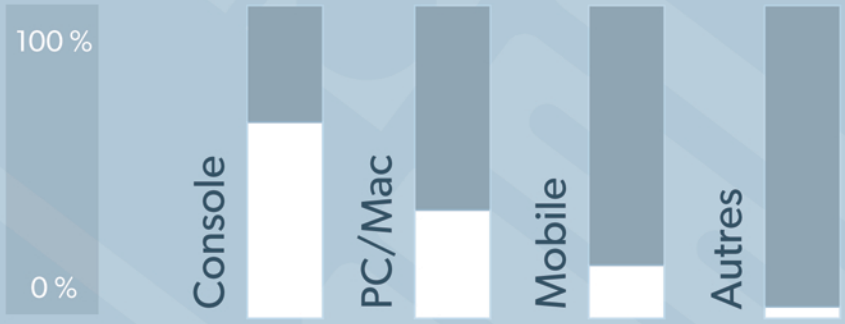
Salaire moyen, selon le type de poste et l'ancienneté



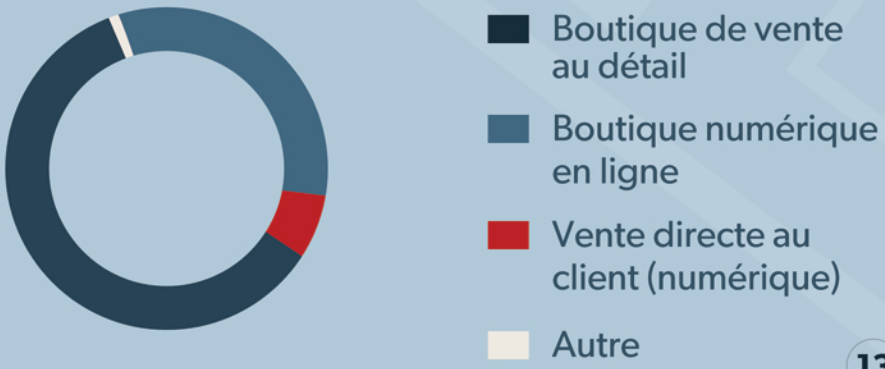
Méthodes de vente et de distribution utilisées par le secteur canadien du jeu vidéo

Les recettes tirées du jeu vidéo reflètent la tendance qui marque le secteur. Les jeux pour appareils mobiles représentent une part de plus en plus grande du total des recettes, alors que les réseaux de distribution numériques s'imposent de plus en plus. Toutefois, les ventes de jeux pour consoles ainsi que les ventes au détail de jeux sous leur forme classique prédominent toujours.

Recettes tirées du jeu vidéo, par plate-forme, 2012



Recettes tirées du jeu vidéo, par réseau de vente, 2012



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.

87 %

87 % des parents qui jouent vérifient, parfois ou toujours, le symbole de classification ESRB qui apparaît sur la boîte lorsqu'ils achètent ou louent des jeux vidéo pour leurs enfants.

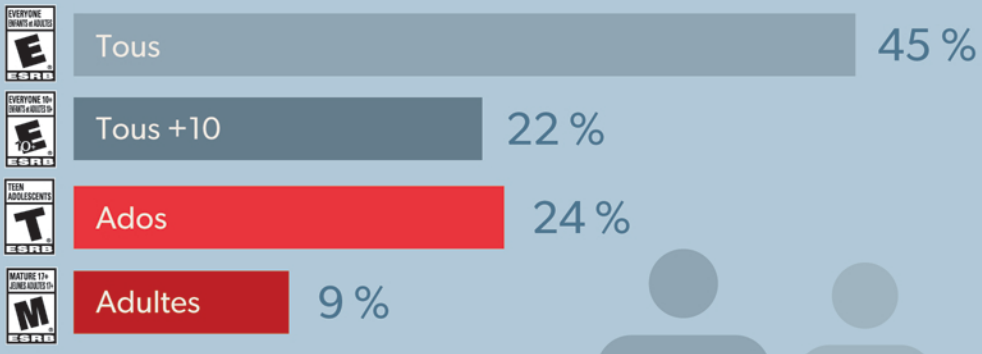
87 %

87 % des parents qui jouent utilisent parfois ou toujours les descripteurs du contenu lors de l'achat des jeux pour leur enfant.

93 %

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 2012



Pour de plus amples renseignements, visitez le site Web de l'ESRB à l'adresse suivante : www.esrb.org.

Les joueurs canadiens



46 % sont des femmes

54 % sont des hommes

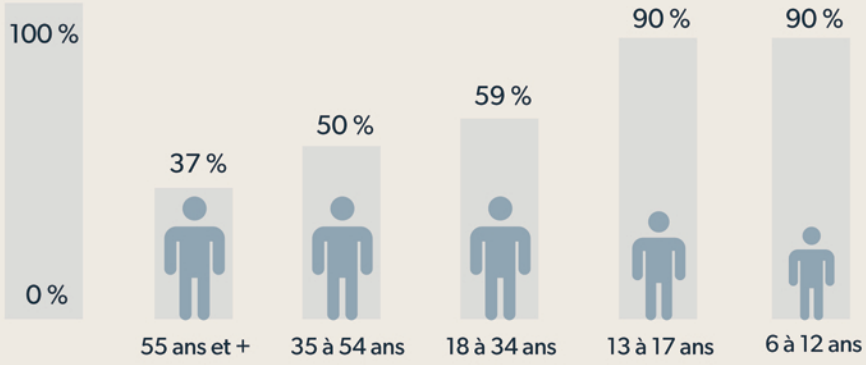
58 % des Canadiens sont des joueurs.

31 ans soit l'âge moyen du joueur canadien.

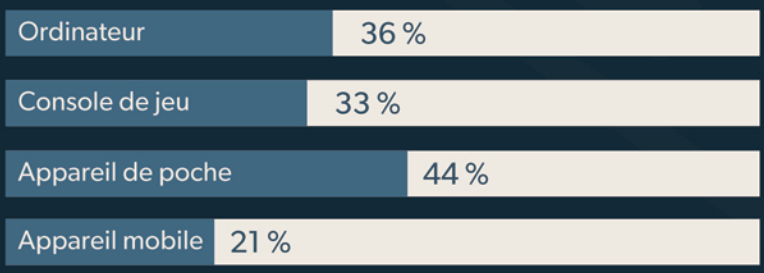
95 % des foyers canadiens ont un ordinateur.

61 % des foyers canadiens ont au moins une console de jeu.

Canadiens, par âge, ayant joué à un jeu vidéo au cours des 4 dernières semaines



Sur quelle plate-forme les Canadiens jouent-ils le plus souvent à des jeux vidéo?



Profil des joueurs canadiens



Hommes



54 %

Enfants (6 à 12 ans)

- **35 %** jouent le plus souvent sur une console de jeu.
- **56 %** jouent à des jeux d'action et d'aventure.

Adolescents (13 à 17 ans)

- **64 %** jouent le plus souvent sur une console de jeu.
- **53 %** jouent à des jeux de tir.

Adultes (18 à 34 ans)

- **51 %** jouent le plus souvent sur une console de jeu.
- **42 %** jouent à des jeux de rôles.

Adultes (35 à 54 ans)

- **39 %** jouent le plus souvent sur un ordinateur.
- **26 %** jouent à des jeux de tir.

Adultes (55 ans et plus)

- **68 %** jouent le plus souvent sur un ordinateur.
- **41 %** jouent à des jeux de cartes.

Profil des joueurs canadiens

Enfants (6 à 12 ans)

- **35 %** jouent le plus souvent sur un ordinateur.
- **45 %** jouent à des jeux de rôles pour enfants.

Adolescentes (13 à 17 ans)

- **42 %** jouent le plus souvent sur un téléphone cellulaire ou un appareil mobile.
- **27 %** jouent à des jeux d'arcade.

Adultes (18 à 34 ans)

- **38 %** jouent le plus souvent sur un téléphone cellulaire, une tablette ou un autre appareil mobile.
- **40 %** jouent à des jeux éducatifs, des puzzles ou des jeux de lettres et autres jeux d'agilité mentale.

Adultes (35 à 54 ans)

- **46 %** jouent le plus souvent sur un ordinateur.
- **56 %** jouent à des jeux éducatifs, des puzzles ou des jeux de lettres et autres jeux d'agilité mentale.

Adultes (55 ans et plus)

- **68 %** jouent le plus souvent sur un ordinateur.
- **56 %** jouent à des jeux de cartes.



Femmes

46 %



L'ALD

L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) est le porte-parole du secteur canadien du jeu vidéo, qui emploie quelque 16 500 personnes dans plus de 325 entreprises du pays. En injectant 2,3 milliards de dollars dans notre économie et en cultivant des travailleurs dotés d'un ensemble de compétences artistiques, techniques et administratives, le secteur du jeu vidéo renforce la position du Canada dans une économie mondiale en pleine évolution. Ce secteur dynamique et en plein essor se classe actuellement au troisième rang mondial, ou premier par habitant lorsqu'on parle des niveaux d'emploi. L'ALD travaille pour le compte de ses membres pour leur assurer un milieu juridique et réglementaire favorable au développement à long terme du secteur canadien des jeux vidéo. Les membres de l'Association incluent les studios ci-dessous.



© Association canadienne du logiciel de divertissement 2013.