

L'emploi dans l'industrie du jeu électronique au Québec en 2008

Rapport final

TECHNO *Compétences*



*Comité sectoriel de main-d'œuvre
en technologies de l'information
et des communications*

Juin 2008

ÉDITEUR

TECHNOCOMPÉTENCES, LE COMITÉ SECTORIEL DE MAIN-D'ŒUVRE EN TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DES COMMUNICATIONS, SYLVIE GAGNON, DIRECTRICE GÉNÉRALE.

Élaboration et réalisation

Roseline Bienvenu, gestionnaire de projets, communications
Jean-François Dumais, directeur de projets, TECHNOCompétences

Remerciements

TECHNOCompétences remercie de leur précieuse collaboration les entreprises qui ont contribué à la réalisation de cette étude.

TECHNOCOMPÉTENCES

550, rue Sherbrooke Ouest, bureau 100
Montréal (Québec) H3A 1B9
Téléphone : 514 840-1237
Télécopieur : 514 840-1244
info@technocompetences.qc.ca
www.technocompetences.qc.ca

Cette publication a été réalisée grâce à l'aide financière de ses partenaires et par Emploi-Québec.



© **TECHNOCompétences** L'EMPLOI DANS L'INDUSTRIE DU JEU ÉLECTRONIQUE AU QUÉBEC EN 2008.

ISBN-13 978-2-922902-07-5

Note : Le masculin pour désigner des personnes est utilisé à titre épiciène.

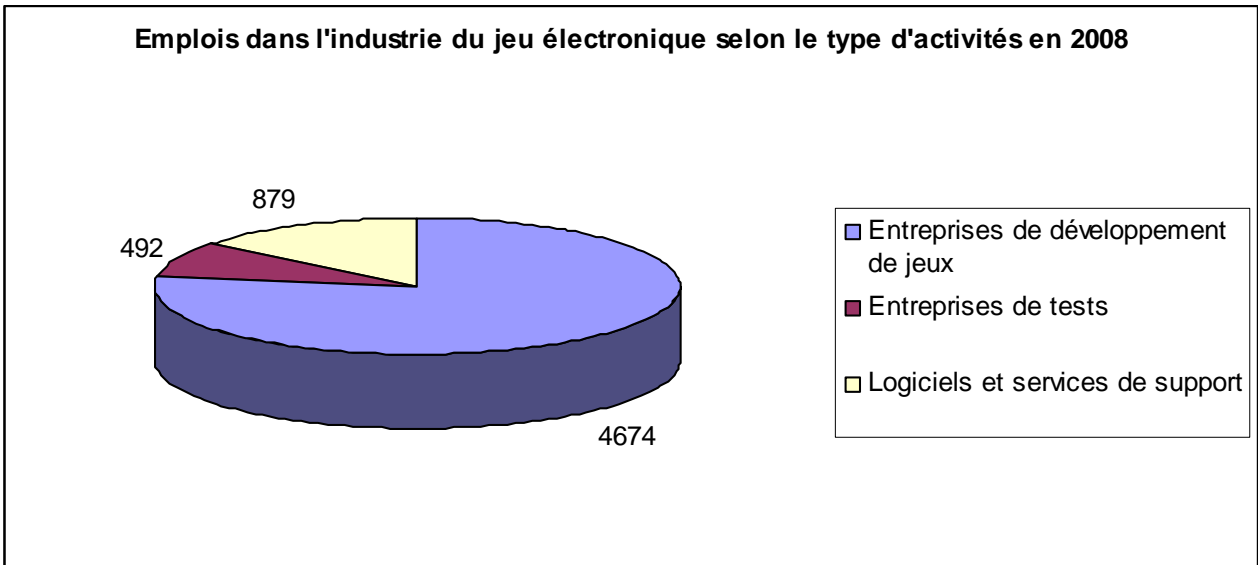
Table des matières

1. Situation actuelle	4
1.1 Différences régionales	5
2. Rétrospective	6
2.1 Prévisions de croissance pour 2007	6
2.2 Statistiques antérieures	6
3. Perspectives	7
3.1 Combler les écarts en offre et demande	7

1. Situation actuelle

Une enquête a été conduite au printemps 2008 afin d'évaluer les perspectives de croissances des entreprises du jeu électronique en 2008. Selon *TECHNOCompétences*, la croissance globale de l'industrie des jeux électroniques, incluant les entreprises de logiciels et de services de support, devrait être de 25 % d'ici la fin de 2008. C'est le secteur des tests qui devrait connaître la plus grande croissance, avec une prévision de 408 nouveaux emplois en 2008, pour un taux de croissance de 83 %. Du côté des entreprises de développement de jeux, nous prévoyons 1 011 nouveaux emplois en 2008, ce qui équivaut à une croissance de 22 %. Enfin, les entreprises de logiciels et de services de support prévoient embaucher un total de 65 personnes, ce qui correspond à un taux de croissance de 7 %. Il est important de noter que les données concernant les entreprises de logiciels et de services se réfèrent principalement à des entreprises situées à Montréal.

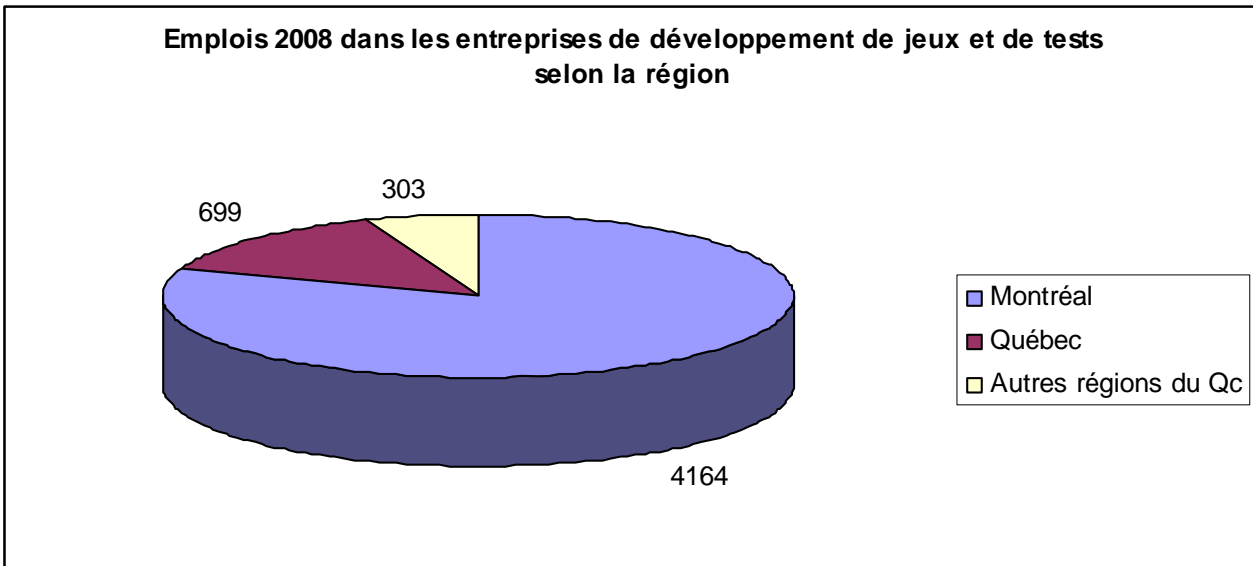
Employés selon le type d'activités				
	Emplois 2008	Embauches prévues 2008	Emplois prévus fin 2008	Croissance prévue 2008
Entreprises de développement de jeux	4674	1011	5685	22%
Entreprises de tests	492	408	900	83%
Logiciels et services de support	879	65	944	7%
Total global au Québec	6045	1484	7529	25%



1.1 Différences régionales

D'un point de vue régional, Montréal devrait connaître une croissance importante en 2008 au niveau des entreprises de développement de jeux et de tests, mais la performance de Québec devrait être néanmoins être supérieure. Selon les prévisions, les entreprises de Montréal, comptant présentement un total de 4 164 employés, devraient embaucher 1 058 employés au cours de l'année, ce qui totaliserait 5 222 emplois. Cela représente un taux de croissance de 25 %. De son côté, Québec surpassera les autres régions avec l'ajout de 293 emplois, ce qui équivaut à une hausse de 42 %. À la fin de l'année 2008, Québec devrait donc compter tout près de 1 000 emplois dans l'industrie du jeu électronique. Enfin, au niveau des autres régions, le taux de croissance devrait être de 22 %, ce qui équivaut à l'ajout de près de 70 nouveaux emplois.

Entreprises de développement de jeux et de tests selon la région				
	Emplois 2008	Embauches prévues 2008	Emplois prévus fin 2008	Croissance prévue 2008
Montréal	4164	1058	5222	25%
Québec	699	293	992	42%
Autres régions	303	68	371	22%
Grand total au Québec	5166	1419	6585	27%



Cette enquête compte 73 entreprises, soit 22 de plus qu'en 2007. En 2008, nous avons répertorié 58 entreprises de développement de jeux, 4 entreprises de tests et 11 entreprises de logiciels et de services de support.

2. Rétrospective

2.1 Prévisions de croissance pour 2007

Les données de l'enquête 2008 nous révèlent également que le taux de croissance anticipé de 35 % pour les entreprises de développement de jeux et de test en 2007 a été largement dépassé. Avec 5 166 emplois en 2008, ces entreprises ont connu une croissance de plus de 40 %. Le secteur des logiciels et de services de support a pour sa part connu une croissance fort modérée équivalente à 2 %. De 863 emplois au début 2007, il est passé à 879 en 2008.

D'un point de vue régional, du côté des entreprises de développement de jeux électroniques et de tests, nous remarquons qu'il y a eu une croissance importante tant à Montréal qu'à Québec au cours de 2007. La région de Montréal a connu une hausse de 36 %, passant de 3 059 à 4 164 emplois. Québec a connu une croissance supérieure, soit de 42 %, en passant de 491 emplois à 699 emplois. Quant aux autres régions, la croissance atteint les 189 %, ce qui est tout simplement spectaculaire. De 105 emplois, elles ont embauché 198 personnes, pour une somme globale de 303 employés.

2.2 Statistiques antérieures

Le secteur du jeu électronique a connu une forte croissance au cours des dernières années. En 2002, soit lors de la première enquête de *TECHNOCompétences*, nous apprenions que l'industrie du jeu électronique comptait au total 1 200 personnes, dispersées dans près de 35 entreprises (*Jeu électronique - Profil de la main-d'œuvre des entreprises québécoises*).

En 2005, avec l'arrivée sur la scène québécoise de joueurs internationaux comme Electronic Arts, Eidos et Activision, juxtaposée au développement fulgurant d'entreprises locales, l'industrie du jeu comptait plus de 2000 emplois. Toutefois, c'est à partir de 2005 que la croissance s'est grandement accélérée avec des augmentations de plus de 25% annuellement concernant les entreprises de développement de jeux.

En 2007, *TECHNOCompétences* a réalisé une enquête auprès des entreprises de développement de jeux électroniques. Pour la première fois, les entreprises de logiciels et de support aux entreprises de développement de jeux y seront incluses. Ces entreprises ont comme mission d'assister les entreprises de développement en fournissant des moteurs de jeux, des logiciels d'animation, etc. Un exemple représentatif de ce genre d'entreprise est Autodesk. Celle-ci emploie un grand nombre de professionnels dont les compétences sont similaires à celles des professionnels des entreprises de développement de jeux.

En 2007, il y avait 4 518 emplois dans l'industrie dans 51 entreprises, dont :

- 3 229 emplois dans 33 entreprises de développement de jeux électroniques ;
- 426 emplois dans 5 entreprises de tests ;
- 863 emplois dans 13 entreprises de logiciels et services de support.

Au niveau géographique, 3 922 emplois étaient à Montréal (soit près de 87 % des emplois), 491 emplois étaient à Québec (soit près de 11 %) et 2 % étaient dans les autres régions.

3. Perspectives

Les perspectives au niveau de l'industrie des jeux électroniques continuent d'être excellentes au Québec. L'industrie est actuellement alimentée par l'arrivée des nouvelles consoles comme les Xbox 360, Nintendo Wii et Play Station 3, par l'explosion des jeux sur cellulaire et par les tendances démographiques favorables (augmentation de la moyenne d'âge des joueurs, augmentation du nombre de joueurs de sexe féminin). De plus, selon l'étude *Global Entertainment and Media Outlook* de PricewaterhouseCoopers, l'industrie devrait connaître un taux de croissance composé de 9,1 % d'ici 2011. Le secteur du jeu électronique devrait donc passer d'un marché de 31,6 milliards \$ US en 2006 à 48,9 milliards \$ US. Le marché Asie-Pacifique demeurera le marché le plus important.

La qualité de la main-d'œuvre québécoise dans l'industrie, détenant une bonne formation et étant très créatrice, permettra au Québec de maintenir sa performance au cœur de cette industrie internationale. La qualité des formations offertes sera au cœur de la concurrence internationale au niveau des talents dans cette industrie. Dans cette veine, depuis quelques années, l'offre de formation de qualité a considérablement augmenté au Québec dans le domaine du jeu électronique, ce qui a contribué à former un bassin de main-d'œuvre qualifiée qui soit en mesure de bien répondre aux besoins de ce marché.

3.1 Comblant les écarts en offre et demande

De son côté, TECHNOCompétences poursuit son travail afin de combler les écarts entre l'offre et la demande de main-d'œuvre. Par exemple, TECHNOCompétences collabore étroitement avec les maisons d'enseignement à l'élaboration de nouveaux programmes de formation afin qu'ils puissent répondre adéquatement aux besoins de l'industrie. Également depuis 2006, une vaste campagne de promotion des carrières sous l'égide *Ma Carrière en Jeux.com* est en cours. Des conférences de sensibilisation aux carrières du jeu électronique sont effectuées dans les classes de secondaire 3, 4 et 5 à travers le Québec. Le site Web www.macarriereenjeux.com est également régulièrement mis à jour afin d'intéresser un public jeune à la recherche d'informations pertinentes sur les carrières du jeu électronique. Un répertoire

complet des formations est disponible sur le site Web afin de bien orienter la relève vers des programmes de formation de qualité dispensés au Québec.