

Entre le réel et le virtuel : l'industrie du jeu vidéo au Québec

L'industrie du jeu vidéo au Québec est sous les projecteurs. Elle est novatrice, elle connaît du succès et un bon pouvoir d'attraction. Dans ce milieu où se côtoient de grands studios de création et des microentreprises, chacun cherche à faire sa place dans un environnement où la concurrence est vive. Bien que le secteur ait connu une croissance formidable depuis une dizaine d'années, elle n'est pas à l'abri des coups durs. Les facteurs qui l'ont propulsée comme la forte demande de jeux vidéo, les crédits d'impôt avantageux et la main-d'œuvre qualifiée sont encore en place. En parallèle, la concurrence s'accroît, les supports pour les jeux se multiplient et il pourrait devenir plus ardu de trouver une main-d'œuvre compétente. En dépit d'un contexte plus exigeant, le Québec demeure une terre d'accueil pour l'industrie. Même si l'enthousiasme demeure, il faut s'attendre à ce que le pouls de cette dernière batte un peu moins vite au cours des dix prochaines années.

L'INDUSTRIE DU JEU AU QUÉBEC, UNE FASCINATION QUI S'EXPLIQUE

Qu'est-ce qui entretient l'emballage pour l'industrie du jeu vidéo depuis des années? Bien des raisons. Il s'agit d'un secteur d'activité novateur qui amalgame la réalité et la fiction et où le Québec a connu des succès critiques et commerciaux. Il est de ceux où la création d'emplois a littéralement explosé depuis dix ans. Concrètement, le nombre de travailleurs est passé de 1 200 en 2002 à environ 9 000 en 2012, de quoi retenir l'attention.

Apparue dans les années 1980 au Québec sous le parapluie du multimédia, l'industrie du jeu vidéo s'est rapidement démarquée. Difficile à cerner, ce secteur se partage entre deux grandes activités, l'information, la culture et les loisirs (spécialité de l'édition) et les services professionnels, scientifiques et techniques (domaine de la conception de systèmes informatiques), selon Statistique Canada. Le jeu vidéo tire une partie de son pouvoir d'attraction de la panoplie de nouveaux métiers qu'il a créés (ex. : techniciens en captation de mouvement, constructeurs de personnage 3D, programmeurs de réseau multijoueur, etc.). Dans une phase de développement comme l'industrie vient de traverser, les travailleurs sont, à leur manière, des pionniers. Cet aspect du travail peut s'avérer enlevant : les coudées sont franches et la définition des tâches s'écrit au quotidien. Par ailleurs, il peut être fort attrayant de postuler dans un milieu où la créativité est la matière première.

L'attention qui entoure l'industrie du jeu vidéo tient à la fois de la croissance rapide du nombre de travailleurs, de la forte rémunération qu'on lui attribue et de sa concentration au Québec par rapport au Canada. À cela s'ajoute le fait qu'elle n'existait pas il n'y a pas si longtemps. Ce dynamisme exerce un magnétisme indéniable. Ceci dit, chacun de ces points mérite un examen plus approfondi.

INDUSTRIE DU JEU VIDÉO 101

Il y a peu de données économiques officielles concernant ce secteur d'activité. Celles qui sont disponibles ont été recueillies, pour une bonne part, auprès des entreprises elles-mêmes, par des associations sectorielles ou encore par des firmes de recherche privées. Il est tout de même possible d'esquisser un tableau (tableau 1 à la page 2). En 2012, on estimait à environ 9 000 le nombre d'emplois directs dans le secteur du jeu vidéo au Québec. Diverses sources viennent corroborer cette donnée et chacune y va de son vocabulaire pour nommer l'industrie (divertissement numérique, jeu électronique ou jeu vidéo).

Toutefois, les organismes qui avancent des chiffres sont bien conscients qu'il existe beaucoup de microentreprises (moins de 5 employés) dont la présence n'est pas captée par les sondages. Cependant, on sait que l'emploi est concentré dans les grands studios comme Ubisoft, Eidos ou Warner Bros. Montréal, par exemple. Le nombre de travailleurs répertoriés a été multiplié plus de sept fois entre 2002 et

François Dupuis
Vice-président et économiste en chef

Yves St-Maurice
Directeur principal et économiste en chef adjoint

418-835-2450 ou 1 866 835-8444, poste 2450
Courriel : desjardins.economie@desjardins.com

Joëlle Noreau
Économiste principale

Tableau 1 – L'industrie du jeu vidéo au Québec en chiffres selon différentes sources

TECHNOCompétences (2012)	Investissement Québec (2012)	MFEQ (2008) (et études de SECOR pour CIAIC*)	Entertainment Software Association of Canada (2012)
Industrie du jeu électronique	Le divertissement numérique	Multimédia	Jeu vidéo
<ul style="list-style-type: none"> Bilan à partir d'enquête : 55 entreprises ont répondu sur 81 entreprises identifiées Contractuels et stagiaires non comptabilisés 		<ul style="list-style-type: none"> 550 entreprises 12 500 emplois 1 G\$ en revenus 	<ul style="list-style-type: none"> Estimation des dépenses au Québec 741 M\$
<ul style="list-style-type: none"> Emplois directs : 8 979 emplois en 2012 répartis dans 55 entreprises : (81 entreprises au total) 	<ul style="list-style-type: none"> Emplois directs : Plus de 8 000 emplois Plus de 90 entreprises 	<ul style="list-style-type: none"> Revenus de l'industrie du jeu uniquement : 240 M\$, soit 24 % du multimédia 	<ul style="list-style-type: none"> Emplois directs : 8 750 emplois en 2012 97 entreprises
<ul style="list-style-type: none"> Croissance emploi jeu vidéo : 712 % depuis 2002 Entreprises sondées : 87 % conception de jeux (consoles, mobiles, en ligne et sur réseaux sociaux) 5 % développement de logiciels et autres services 8 % tests et assurance qualité 	<ul style="list-style-type: none"> Croissance emploi jeu vidéo : +700 % depuis 2003 Secteurs d'opération : Développement (conception) de jeux (consoles, mobiles, en ligne et sur réseaux sociaux) Édition Services de production Dévelop. logiciels et intergiciels 		
<ul style="list-style-type: none"> Taille des entreprises sondées : 1 à 10 employés : 23 % 11 à 49 employés : 27 % 50 à 99 employés : 15 % 100 employés et + : 35 % (qui compte pour 90 % des emplois totaux) Beaucoup de microentreprises non recensées 	<ul style="list-style-type: none"> Noyau : Cinquantaine de studios de développement (± 5 000 emplois) 		
<p>Formation universitaire : la plus recherchée dans l'industrie; particulièrement en production, en programmation et en support à la production.</p>			

*CIAIC : Canadian Interactive Alliance (Agence Interactive Canadienne)

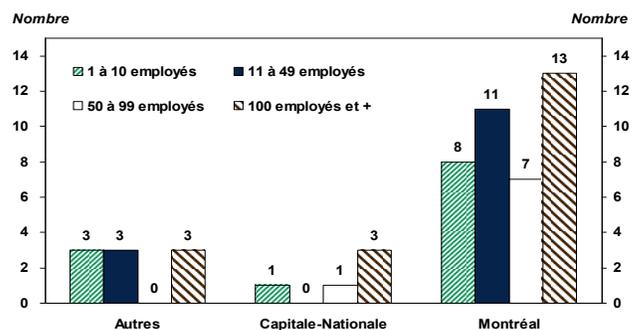
Sources : Ministère des Finances et de l'Économie du Québec, SECOR, TECHNOCompétences, Investissement Québec, Entertainment Software Association of Canada et Desjardins, Études économiques

2012, ce qui est plutôt phénoménal en regard de la croissance de l'emploi total au Québec durant cette période qui s'est chiffrée à 11,8 %. Elle a été respectivement de 44,8 % et de 19,3 % pour les services professionnels scientifiques et techniques et pour l'information, la culture et les loisirs.

Selon les différents relevés consultés pour l'année 2012, l'industrie comptait entre 80 et 100 entreprises qui œuvraient dans la conception de jeux (sur toutes sortes de plateformes : consoles de jeux, appareils mobiles et ordinateurs), le développement de logiciels, la production ou encore les tests et l'assurance qualité. Les entreprises de jeux vidéo sont concentrées à Montréal et à Québec qui comptent presque l'essentiel des firmes (graphique 1).

La progression de l'industrie n'a pas été qu'une longue trajectoire ascendante. En 2012 et 2013, on a vu quelques figures de proue de l'industrie battre en retraite et réduire leurs opérations : c'est le cas d'Electronic Arts qui a fermé, au

Graphique 1 Les entreprises de jeux vidéo sont concentrées à Montréal et à Québec (2012)



Source : TECHNOCompétences, « L'emploi dans l'industrie du jeu électronique au Québec en 2012 », avril 2013

début de 2013, deux studios sur trois à Montréal et de l'éditeur THQ. Tout n'est pas que croissance : après une progression quasi débridée, on peut s'attendre à des ajustements. Il en sera question un peu plus loin.

Les salaires versés sont un autre point d'attraction important : des chiffres ronflants circulent et font jaser. Selon les sources disponibles, le salaire annuel moyen variait entre 62 000 \$ et 72 500 \$ en 2012. Un petit calcul permet de ramener cette somme sur une base hebdomadaire qui oscillerait entre 1 192 \$ et 1 394 \$. Ceci se compare avantageusement au salaire hebdomadaire moyen canadien versé en 2012 dans les services professionnels, scientifiques et techniques (1 140 \$) et dans le domaine de l'information, la culture et les loisirs (789 \$), selon Statistique Canada. Toutefois, ces chiffres plutôt flatteurs pour l'industrie du jeu vidéo sont une moyenne et ne donnent pas un aperçu de la distribution des salaires versés aux employés. La valeur médiane, celle à partir de laquelle on aurait pu partager le groupe de travailleurs en deux sous-groupes égaux, aurait fourni une meilleure idée des gains réels.

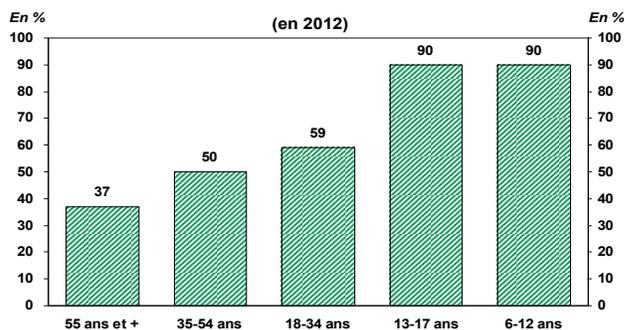
Par ailleurs, il est difficile de connaître l'ampleur des dépenses ou des revenus de l'industrie au Québec. Les estimations publiées en 2008, par le ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation, indiquaient des revenus de l'ordre de 240 M\$. On imagine aisément qu'ils ont augmenté depuis : la question est de chiffrer cette hausse. De son côté, l'Entertainment Software Association of Canada (ESAC) estimait à 741 M\$ les dépenses de ce secteur d'activité au Québec en 2012. L'ensemble de l'industrie canadienne, pour sa part, aurait eu une contribution de 2,3 G\$ au PIB cette même année. Ceci, en regard du PIB total canadien, représente une part d'un peu plus de 0,1 %. Selon différentes hypothèses, si le Québec comptait pour 50 % de ce PIB (1,2 G\$), cette part aurait été d'un peu moins de 0,4 % du PIB québécois. Si le Québec comptait pour 60 % de l'industrie canadienne (1,4 G\$), la contribution aurait alors été d'un peu plus de 0,4 % du PIB du Québec.

Certains diront qu'il s'agit d'un grain de sable dans l'économie, mais celui-ci est chatoyant à la manière d'une pépite d'or pour ceux qui y voient un potentiel de croissance important.

CE QUI A PROPULSÉ L'INDUSTRIE

Quelles sont les forces qui ont permis à l'industrie de croître aussi rapidement? Elles sont de divers ordres. Il y a d'abord la demande pour les jeux vidéo. Selon le portrait qu'en dresse l'ESAC, 58 % des Canadiens seraient des joueurs et la moyenne d'âge serait de 31 ans. Par ailleurs, s'il faut en croire le relevé fait pour 2012 (graphique 2), l'usage des jeux vidéo est assez répandu et culmine chez les moins de 18 ans, avec un taux de 90 %. En fait, il s'agit de gens nés avec l'informatique et susceptibles de jouer bien des années. Selon les estimations de l'ESAC, 95 % des ménages canadiens disposent d'un ordinateur et 61 % ont au moins une console de jeux.

Graphique 2 Pourcentage de Canadiens, par âge, qui ont joué à un jeu vidéo au cours des 4 dernières semaines



Source : Entertainment Software Association of Canada, 2013

Un autre facteur de succès de l'industrie est le support gouvernemental à l'industrie. Les crédits d'impôt offerts sont parmi les plus élevés au monde. Par ailleurs, au Québec, ils ont été revus à la hausse à l'automne 2013. Outre le fait qu'ils couvrent entre 26,25 % à 37,50 % des salaires des employés admissibles, ils sont plus généreux parce qu'il y a désormais plus d'employés couverts par cette mesure. L'an dernier, ce crédit aurait coûté 128 M\$ à l'État. Cette aide n'exclut pas une assistance supplémentaire de la part d'Investissement Québec comme on l'a vu cet automne. D'une part, Ubisoft a bénéficié d'une aide de 9,9 M\$ pour supporter le développement d'un studio visant le jeu en ligne et, d'autre part, Warner Bros. a reçu 1,5 M\$ pour l'achat d'équipement pour son studio de Montréal.

Un autre pilier de la croissance de l'industrie québécoise est la présence d'une main-d'œuvre formée et multilingue. C'est un avantage non négligeable. À ce potentiel de travailleurs se greffent des centres de formation et une diversité de diplômes qui collent bien aux besoins de l'industrie. Le Québec compte de nombreux programmes universitaires qui permettent de développer le savoir-faire québécois. À titre d'exemple, l'Université Laval a un programme de trois ans en art et science de l'animation, l'Université de Montréal a un programme de deuxième cycle en design de jeux, l'Université Concordia offre une formation de trois ans en design et arts numériques alors qu'à l'Université de Sherbrooke, il existe un diplôme de deuxième cycle en développement du jeu vidéo.

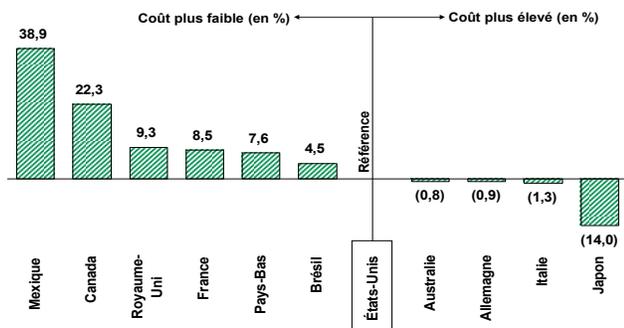
À ceci s'ajoutent les formations offertes dans les collèges et le support des établissements privés comme le Centre National d'Animation et de Design (Centre NAD) et l'Institut national de l'image et du son (L'inis). D'autres instituts contribuent à renforcer la réputation du Québec comme un milieu propice au développement de l'industrie. On pense au Centre de recherche informatique de Montréal (CRIM), à Hexagram : l'Institut de recherche / création en arts et technologies médiatiques ou encore à la Société des arts

technologiques (SAT) pour ne nommer que ceux-là. De plus, les fournisseurs de technologies, de production et de soutien contribuent à étoffer le tissu industriel du secteur du jeu vidéo.

Parmi les autres facteurs renforçant la notoriété et le pouvoir d'attraction de l'industrie, on note les succès commerciaux et de critique de certaines créations québécoises. Parmi celles-ci, « Army of two », « Chop Chop », « Deus Ex Human Revolution », les franchises « Assassin's Creed », celles de « Prince of Persia », « Spider-Man : Shattered Dimensions » ou encore les « Splinter Cell » sont quelques titres qui se sont démarqués au cours des années.

Enfin, le Canada (dont le Québec) se classe avantageusement au chapitre des frais d'exploitation qui sont inférieurs à bien des concurrents. Selon l'étude de KPMG : « Choix concurrentiels : Guide de KPMG sur les coûts liés au choix d'un pays où exercer ses activités, 2012 », les coûts de production de jeux vidéo étaient de 22,3 % inférieurs à ceux des États-Unis cette année-là (graphique 3). Par ailleurs, ils étaient en deçà de bien des pays, dont le Royaume-Uni, la France, les Pays-Bas, le Brésil, l'Australie, l'Allemagne, l'Italie et le Japon.

Graphique 3 Comparaison des coûts de production de jeux vidéo : le Canada s'en tire bien



Sources : KPMG, choix concurrentiels : Guide de KPMG sur les coûts liés au choix d'un pays où exercer ses activités, 2012 et Desjardins, Études économiques

Les éléments mentionnés précédemment ont aidé le secteur du jeu vidéo à croître rapidement. Ils sont encore présents. Toutefois, il ne faut pas croire que la voie est libre de toute entrave et que l'avancée de l'industrie québécoise se poursuivra au rythme débridé observé ces dernières années. D'autres pays ont flairé la bonne affaire et ils constituent autant de concurrents.

DES DÉFIS QUI POURRAIENT TEMPÉRER LA FRÉNÉSIE ACTUELLE

Le Québec n'a pas l'apanage de l'industrie du jeu vidéo au Canada. La Colombie-Britannique et l'Ontario sont également dans la course. En 2012, la Colombie-Britannique

comptait environ 5 000 emplois répartis entre quelques grandes entreprises (Electronic Arts, Disney Online Studios, Microsoft Games, etc.) et une majorité de PME. C'est un milieu fort dynamique où les entreprises en démarrage s'orientent presque essentiellement vers les jeux accessibles via les appareils mobiles et les réseaux sociaux. Par ailleurs, cette province dispose d'incitatifs fiscaux comme des crédits à la recherche et au développement et des congés de taxes pour attirer tant les travailleurs que les entreprises. De plus, elle partage le même fuseau horaire que la Silicon Valley.

En Ontario, on comptait entre 2 000 et 2 500 emplois répartis dans un grand nombre de petites entreprises. Toutefois, quelques grandes sociétés sont présentes : Ubisoft, Gameloft et Arkadium, par exemple. La province dispose aussi d'un arsenal fiscal pour attirer les investisseurs et mousser l'apparition de nouvelles entreprises. Crédits d'impôt sur les frais de main-d'œuvre qualifiée, contributions non remboursables à même un fonds de médias numériques interactifs et autres incitations fiscales sont au nombre des armes utilisées pour combattre les rivaux.

Mais voilà, la concurrence dépasse largement les frontières canadiennes : elle est mondiale. Bien que les États-Unis et le Japon soient les champions de l'industrie, cela n'empêche pas d'autres pays de tirer leur épingle du jeu. Ainsi, la France compte plusieurs fleurons, dont un certain nombre ont pignon sur rue au Québec. Elle dispose également de crédits d'impôt sur les dépenses liées au développement de jeux qui ont été reconduits jusqu'en 2017. Malgré cela, l'industrie française compte 50 % moins d'emplois qu'il y a dix ans (de 10 000 à 5 000 emplois, actuellement). Par ailleurs, l'Asie est sur les rangs, et on ne peut ignorer les efforts faits par Singapour (ville-État de 5,3 millions d'habitants) pour devenir « l'incontournable » des médias digitaux. Elle dispose également de nombreuses et généreuses aides aux entreprises. Bref, la concurrence est bien réelle.

Il n'y a pas que les compétiteurs qui viennent mettre l'industrie québécoise à l'épreuve. En effet, la multiplication des plateformes de jeu change la donne pour tout le secteur. L'adoption accélérée par le grand public des tablettes et des téléphones intelligents augmente d'autant les supports sur lesquels il est possible de jouer. C'est tout un défi. Les entreprises doivent se donner des stratégies. Bien des questions se posent dont celle de déterminer s'il faut désormais consacrer les efforts au support qui a plus de change de traverser le temps ou étendre l'accès à deux, trois ou quatre types de médias. C'est également une occasion d'affaires puisque la facilité d'utilisation des nouveaux appareils rend le jeu accessible à un plus grand nombre de personnes.

Par ailleurs, les entreprises doivent être au fait des développements technologiques récents. Elles sont condamnées à être à jour tant dans la formation de leurs travailleurs que dans l'utilisation des nouveaux outils de travail et des procédés que dans l'évolution des plateformes. Si la main-d'œuvre demeure l'actif le plus important de ces entreprises, ces dernières doivent tout de même faire des choix dans les moyens qu'elles emploient pour se développer. À ce titre, les investissements sont imposants et, à la vitesse à laquelle évolue ce secteur d'activité, ils sont également fréquents. Cette cadence n'ira pas en décélérant. Si le risque fait partie du jeu, il est aussi lié de façon intrinsèque à l'industrie.

UN ENTHOUSIASME QUI DEMEURE, MAIS UNE CADENCE QUI RALENTIRA

Il y a quelques années, la progression rapide de l'industrie laissait penser que rien, ou presque, ne pouvait ralentir son élan. Toutefois, la fermeture de quelques studios en 2012 et en 2013 au Québec comme ailleurs au Canada laisse entendre que le tempo est en train de changer. L'industrie du jeu se consolide déjà depuis quelques années avec des acquisitions. Cette tendance au regroupement des forces est là pour durer.

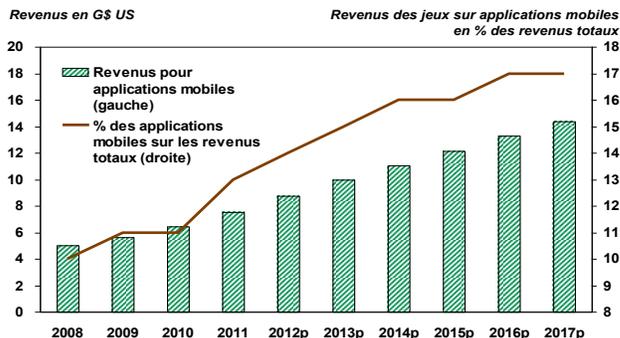
La passion du jeu n'est pas sur le point de s'éteindre s'il faut en croire les perspectives de PricewaterhouseCoopers (PwC)¹, ce qui présage bien pour l'avenir de l'industrie. Le marché mondial passerait de 63,4 G\$ en 2012 à 86,9 G\$ en 2017. Il s'agit d'un taux de croissance annuel moyen (TCAM) de 6,5 %, ce qui est nettement plus rapide que celui attendu pour les économies américaine, canadienne et québécoise.

PwC décortique les tendances et est en mesure d'affirmer que les applications mobiles (tablettes, téléphones intelligents, notamment) seront celles qui évolueront le plus rapidement. Les revenus atteindraient 14,4 G\$ en 2017 alors qu'ils se chiffraient à 8,8 G\$ en 2012 (graphique 4). Le TCAM serait d'environ 10 % durant cette période.

De leur côté, les revenus des consoles de jeux continueraient à augmenter, mais à un rythme moins trépidant, estimé à 5 % (TCAM). Ils passeraient tout de même de 24,9 G\$ en 2012 à 31,2 G\$ en 2017.

Par ailleurs, ce n'est pas la fin du jeu sur ordinateur où œuvre tout de même une partie de l'industrie québécoise : les possibilités de jeu en ligne seront passablement augmentées. PwC estime qu'en 2017, les dépenses liées aux consoles de jeu et celles pour le jeu en ligne seront presque nez à nez. Chaque tranche de 100 \$ dépensés pour les consoles aura une contrepartie de 97 \$ pour le jeu en ligne.

Graphique 4 Une hausse des revenus est attendue pour les jeux vidéo sur des applications mobiles (2008 à 2017)



Source : PwC, Global entertainment and media outlook, 2013-2017

L'avenir dira si tous ces pronostics seront réalisés. En attendant, l'industrie est au combat : création de nouvelles plateformes, développement de nouvelles applications mobiles, accessibilité accrue du public et, vraisemblablement, encore plus d'alliances pour regrouper les forces et les talents. Dans ce contexte, la recherche de main-d'œuvre sera plus ardue, d'autant plus que les applications mobiles ne se développent pas que dans l'industrie du jeu : les commerces, les institutions financières, l'industrie de la musique, les réseaux sociaux pour ne nommer que ces domaines d'activité y sont de plus en plus présents. Y aura-t-il surenchère sur les salaires? Cela reste à démontrer, mais la pression pourrait être un peu plus forte ces prochaines années. Déjà, des firmes recrutent à l'étranger, le temps que le marché du travail s'ajuste.

Les investissements de deux grands studios dans la région de Montréal (Ubisoft et Warner Bros. Montréal), à l'automne 2013, témoignent de la volonté de l'industrie basée au Québec de suivre la vague montante de la demande. Tout récemment, un éditeur français de jeux vidéo en ligne a annoncé son arrivée en sol québécois. Ankama promet la création de 40 emplois d'ici trois ans. Sans contredit, il y a de l'action.

Sur un aspect moins économique, l'industrie du jeu carbure à l'émotion, à l'adrénaline et aux frissons qu'elle génère chez les joueurs. Devant l'offre de jeux qui se multiplie ici et ailleurs dans le monde, il faut s'attendre à ce que ces derniers rehaussent continuellement leurs exigences. La pression demeurera vive pour l'industrie québécoise qui semble appelée à se dépasser continuellement. Cela nécessitera des investissements, de l'audace et la mise en commun des talents. Y aura-t-il plus d'emplois dans les prochaines années? Probablement. On assistera au démarrage de petites entreprises, à des fusions et à des partenariats. Qui plus est, le regroupement des expertises et des métiers dans le multimédia permettra d'enrichir les contenus, ce qui contribuera à accroître la notoriété de l'industrie d'ici.

Joëlle Noreau
Économiste principale

¹ PricewaterhouseCoopers, Global entertainment and media outlook, 2013-2017