



*Faits essentiels
2014 contient des
renseignements exclusifs
émanant de diverses
sources incluant*

1. Étude exclusive réalisée par le NPD Group, Understanding the Canadian Gamer 2014. Cette étude a été commandée par l'ALD et a permis de recueillir des données auprès de 3 359 adultes et de 526 adolescents (13 à 17 ans) entre le 24 avril et le 19 mai 2014. La marge d'erreur associée à l'échantillon total est de + 2, 19 fois sur 20.
2. Rapport réalisé par Nordicity en 2013 sur le secteur canadien du jeu vidéo. Ce rapport a été commandé par l'ALD et a permis de recueillir des données quantitatives et qualitatives auprès de 90 studios de jeux vidéo et informatiques du Canada.
3. Étude exclusive réalisée par le NPD Group, Understanding the Canadian Gamer 2012. Cette étude a été commandée par l'ALD et a permis de recueillir des données auprès de 2 969 adultes et de 527 adolescents (13 à 17 ans) entre le 13 et le 30 avril 2012. La marge d'erreur associée à l'échantillon total est de + 1,5, 19 fois sur 20.
4. Rapport sur le marché mondial des jeux préparé par NewZoo en 2014. Ce sondage réalisé par NewZoo Game Market Research a permis de recueillir des données auprès de 35 000 consommateurs (10 à 65 ans) du monde entier.

FAITS ESSENTIELS 2014 SUR LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO



ASSOCIATION CANADIENNE DU
LOGICIEL DE
DIVERTISSEMENT

theESA.Ca

Le secteur canadien du jeu vidéo est l'un des plus importants du monde.

Tous les ans, il produit des centaines de jeux qui figurent parmi les plus spectaculaires, les plus vendus et les plus novateurs du monde. Il s'agit de l'un des principaux secteurs de l'économie numérique en plein essor au pays et les Canadiens le constatent.

LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

16 500 PERSONNES TRAVAILLENT DIRECTEMENT
DANS LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

LE PLUS GRAND PRODUCTEUR DE JEUX VIDÉO DANS
LE MONDE PAR HABITANT (NOMBRE D'EMPLOYÉS)

27 000 EMPLOIS ÉQUIVALENT TEMPS PLEIN CRÉÉS
PAR LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

329 ENTREPRISES DE JEU VIDÉO
OEUVRANT AU CANADA

53 % D'ENTRE ELLES S'IDENTIFIENT COMME
DÉVELOPPEURS INDÉPENDANTS

910 PROJETS COMPÉTÉS
EN 2012

5 % AUGMENTATION DU NOMBRE DES EMPLOYÉS
ENTRE 2011 ET 2013

2 ENTREPRISES SUR 5 PRÉVOIENT UNE
CROISSANCE DE 25 % EN DEUX ANS

**2,3 MILLIARDS DE DOLLARS PAR
AN** DANS LE PIB DU CANADA

1,6 MILLIARD DE DOLLARS DÉPENSÉS DIRECTEMENT
PAR LES ENTREPRISES CANADIENNES DU JEU VIDÉO,
UNE HAUSSE DE 12,5 % PAR RAPPORT À 2011



L'OPINION DES CANADIENS SUR LE SECTEUR DU JEU VIDÉO EN 2014

62 % DES CANADIENS CROIENT QUE LE
SECTEUR DU JEU VIDÉO EST UN SECTEUR
INNOVATEUR QUI CONTRIBUE À FAÇONNER
L'ÉCONOMIE CANADIENNE DE DEMAIN

55 % DES CANADIENS CROIENT QUE LE SECTEUR
DU JEU VIDÉO A UNE INCIDENCE GLOBALE
POSITIVE SUR L'ÉCONOMIE DU PAYS

67 % DES CANADIENS CROIENT QUE LE
SECTEUR DU JEU VIDÉO OFFRE DE BONNES
OCCASIONS AUX JEUNES QUI PLANIFIENT
ACTUELLEMENT LEURS CARRIÈRES

71 % DES CANADIENS INDIQUENT QUE LES
GOUVERNEMENTS ONT UN RÔLE À JOUER
DANS LE CHOIX DES SECTEURS QUI FERONT
TOURNER NOTRE ÉCONOMIE DE L'AVENIR

LES DÉVELOPPEURS ET ÉDITEURS CANADIENS

Les travailleurs du secteur canadien du jeu vidéo sont très dynamiques. Ils sont jeunes, bien payés et très instruits. De concert avec certains des meilleurs établissements post-secondaires du pays, le secteur participe à la formation de la prochaine génération des professionnels créatifs et techniques.

Profil de l'emploi au Canada

31 ANS — ÂGE MOYEN DES TRAVAILLEURS DU SECTEUR DU JEU VIDÉO

72 500 \$ PAR AN — SALAIRE MOYEN EN 2012

Études

65 PROGRAMMES PROPOSÉS DANS LES JEUX VIDÉO ET LES SCIENCES INFORMATIQUES AU NIVEAU COLLÉGIAL ET UNIVERSITAIRE AU CANADA

Embauche

2 184 POSTES DEVRAIENT ÊTRE COMBLÉS ENTRE 2013 ET 2015, PRINCIPALEMENT AU NIVEAU INTERMÉDIAIRE

97 % DES NOUVEAUX DIPLÔMÉS EMBAUCHÉS SONT RECRUTÉS AU CANADA

Formation

67 % DES CANADIENS CROIENT QUE LE MENTORAT AU TRAVAIL EST ESSENTIEL À L'AVANCEMENT DU SECTEUR DU JEU VIDÉO

EN FAIT, LES MEMBRES DE L'ALD PROPOSENT PLUSIEURS PROGRAMMES DE FORMATION À SES EMPLOYÉS COMME DES CONFÉRENCES SUR LE DÉVELOPPEMENT, DES COURS DE FORMATION ET DE LA FORMATION CONTINUE

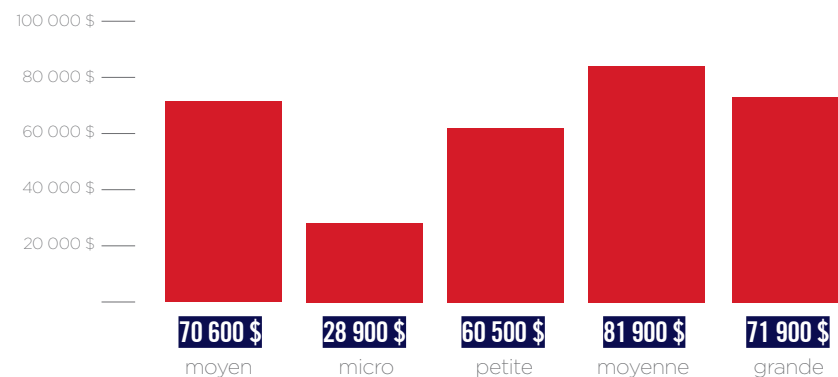
LES ENTREPRISES CANADIENNES DU JEU VIDÉO, SELON LEUR TAILLE



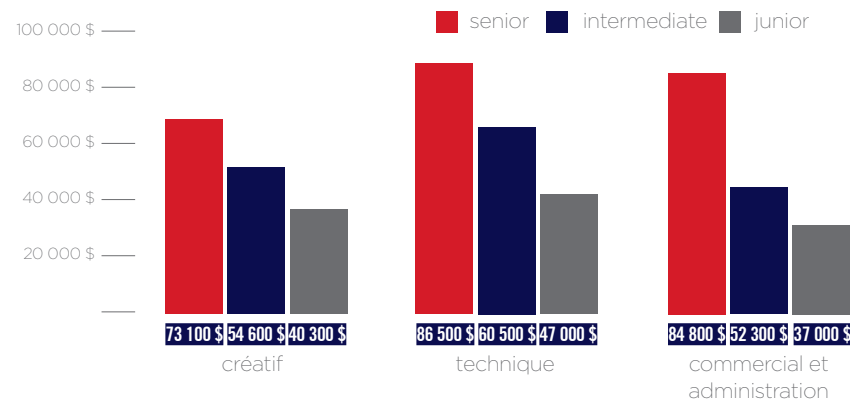
L'EMPLOI, SELON LA TAILLE DES ENTREPRISES AU CANADA



SALAIRE GLOBAL MOYEN SELON LA TAILLE DE L'ENTREPRISE



SALAIRE MOYEN SELON LE POSTE ET L'ANCIENNETÉ



Portrait sectoriel du secteur canadien

Jeux pour consoles vs jeux pour appareils mobiles



48% travaillent sur des titres pour consoles.

16% du total des projets terminés.

88.6% du total des budgets du secteur consacrés à la création de jeux pour consoles.

66,5 % des recettes globales du secteur.

\$8,728,125 – budget moyen consacré au développement de jeux pour consoles.

65 – nombre moyen de travailleurs dans une équipe de projet pour consoles.

583 jours – temps moyen de développement d'un projet pour consoles.

84% développent des jeux pour appareils mobiles.

43% du total des projets terminés.

2.3% du budget global du secteur affectés aux jeux pour appareils mobiles.

11% des recettes globales du secteur.

\$303,500 – budget moyen consacré au développement de jeux pour appareils mobiles.

7 – nombre moyen de travailleurs dans une équipe de projet pour appareils mobiles.

156 jours – temps moyen de développement d'un projet pour appareils mobiles.

DES ÉCOSYSTÈMES QUI SE PORTENT BIEN

Le secteur, qui s'est implanté à Vancouver il y a un peu plus de 20 ans, compte aujourd'hui des centres importants dans tout le pays. Des écosystèmes sains, formés de grands et de petits studios, se consacrant aux jeux pour appareils mobiles et pour consoles, imposent le Canada comme l'un des meilleurs endroits actuel et futur pour le développement de jeux vidéo.

LE SECTEUR DU JEU VIDÉO AU QUÉBEC



Nombre total d'employés	8749
Estimation des dépenses au Québec	741m\$
Nombre total des entreprises	97
Salaire moyen	65 500 \$
Nombre de programmes collégial et universitaire	15

**LE QUÉBEC SE
DISTINGUE PAR UN
SECTEUR DU JEU
VIDÉO SOLIDE ET BIEN
ETABLI, GRÂCE À UN
CRÉDIT D'IMPÔT DE
LONGUE DATE,
CRÉÉ EN 1996.**

- La province accueille certains des plus grands studios du Canada.
- 70 % des résidents du Québec croient que le secteur canadien du jeu vidéo a un impact global positif sur l'économie du pays.
- 69 % des résidents du Québec croient que le secteur canadien du jeu vidéo est un secteur novateur qui contribue à façonner l'économie nationale de l'avenir.





LE SECTEUR DU JEU VIDÉO EN COLOMBIE- BRITANNIQUE

Nombre total d'employés	5140
Estimation des dépenses en Colombie-Britannique	548m\$
Nombre total des entreprises	67
Salaire moyen	80 100 \$
Nombre de programmes collégial et universitaire	15

LA GRAPPE DES JEUX VIDÉO DE LA COLOMBIE-BRITANNIQUE EST L'UNE DES PLUS ANCIENNES D'AMÉRIQUE DU NORD ET LA PROVINCE HÉBERGE CERTAINS DES PLUS GRANDS ACTEURS DU SECTEUR DU JEU VIDÉO. DE NOMBREUSES ENTREPRISES EN DÉMARRAGE MISENT SUR L'EXPERTISE ET LES TALENTS DE CE SECTEUR.

- 68 % des résidents de la C.-B. croient que le secteur canadien du jeu vidéo a un impact global positif sur l'économie du pays
- 64 % des résidents de la C.-B. croient que le secteur canadien du jeu vidéo est un secteur novateur qui contribue à façonner l'économie nationale de l'avenir





LE SECTEUR DU JEU VIDÉO EN ONTARIO

Nombre total d'employés	1821
Estimation des dépenses en Ontario	134m\$
Nombre total des entreprises	96
Salaire moyen	76 400 \$
Nombre de programmes collégial et universitaire	38

LE SECTEUR ONTARIEN SE COMPOSE PRINCIPALEMENT DE PETITES ET DE MICRO-ENTREPRISES.

- L'introduction de crédits d'impôt attire de plus grands studios; quelques studios de grande et de moyenne importances sont maintenant établis en Ontario
- 65 % des entreprises ontariennes indiquent être en affaire depuis plus de sept ans
- 63 % des résidents de l'Ontario croient que le secteur canadien du jeu vidéo a un impact global positif sur l'économie du pays
- 60 % des résidents de l'Ontario croient que le secteur canadien du jeu vidéo est un secteur novateur qui contribue à façonner l'économie nationale de l'avenir





LES JOUEURS CANADIENS

Plus de la moitié des Canadiens ont joué à un jeu vidéo au cours des quatre dernières semaines. Et les garçons ne sont pas les seuls à jouer : les joueurs sont pour la plupart des adultes, près de la moitié d'entre eux étant des femmes.

Avec autant de jeux sur autant d'appareils, les jeux représentent désormais une forme omniprésente de divertissement dans le monde entier.



LES JOUEURS CANADIENS

54 % DES CANADIENS SONT DES JOUEURS, C'EST-A-DIRE QU'ILS ONT JOUÉ À UN JEU VIDÉO OU INFORMATIQUE AU COURS DES 4 DERNIÈRES SEMAINES.

33 ANS

âge moyen du joueur canadien.

 **52 %**
sont des hommes.

 **48 %**
sont des femmes.



LE SECTEUR MONDIAL DU JEU VIDÉO

102 900 000 000 \$

valeur totale du marché des jeux vidéo en 2017.

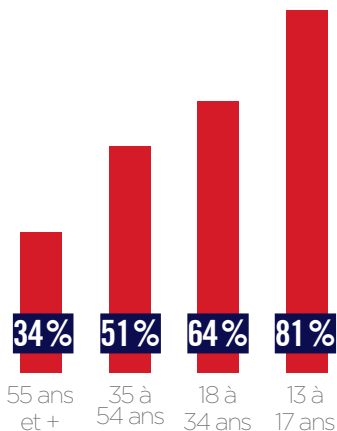
35 000 000 000 \$

recettes globales des jeux que l'on devra aux téléphones intelligents et aux tablettes en 2017.

Équivaut à 34 % du total des recettes.

En 2013, 11 des 15 premières apps payantes vendues par la boutique d'applications iTunes étaient des jeux. Actuellement, 10 des 15 premières apps payantes vendues par la boutique des applications Android sont aussi des jeux.

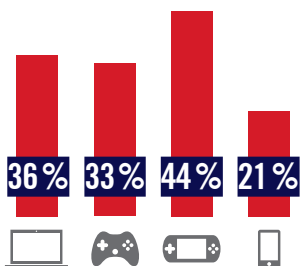
**LES CANADIENS, PAR ÂGE, QUI
JOUÉ À UN JEU VIDÉO
AU COURS DES 4
DERNIÈRES SEMAINES**



**DISPOSITIF
ACQUIS**



**PLATE-FORME
SUR LAQUELLE LES
CANADIENS JOUENT LE PLUS
SOUVENT À DES JEUX VIDÉO**





ENFANTS (6 À 12 ANS)

45%

JOUENT À DES JEUX DE
RÔLE POUR ENFANTS

56%

JOUENT À DES JEUX D'ACTION
ET D'AVENTURE

ADOLESCENTS (13 À 17 ANS)

27%

JOUENT À DES JEUX D'ARCADE

53%

JOUENT À DES JEUX DE TIR

ADULTES (18 À 34 ANS)

40%

JOUENT À DES JEUX ÉDUCATIFS, DES
PUZZLES OU DES JEUX DE LETTRES
ET AUTRES JEUX D'AGILITÉ MENTALE

42%

JOUENT À DES JEUX DE RÔLE

ADULTES (35 À 54 ANS)

56%

JOUENT À DES JEUX ÉDUCATIFS, DES
PUZZLES JEUX DE RÔLE D'AGILITÉ
MENTALE JOUENT À DES JEUX D'ARCADE

26%

JOUENT À DES JEUX DE TIR

MATURE GAMERS (55 ANS ET +)

56%

JOUENT À DES JEUX DE CARTES

41%

JOUENT À DES JEUX DE CARTES

LES CLASSIFICATIONS DE L'ESRB

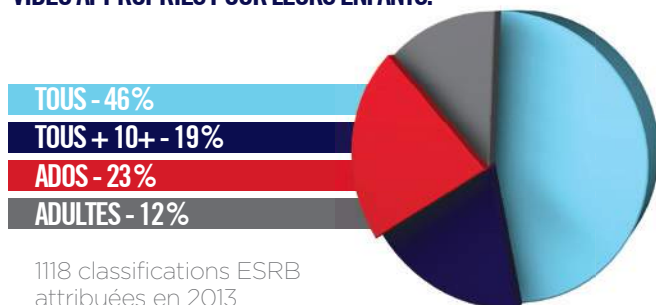


L'Entertainment Software Rating Board (ESRB) est un organisme d'autoréglementation à but non lucratif, qui classe le contenu des jeux vidéo et informatiques. Le système de classification ESRB a pour objectif de fournir aux consommateurs, notamment aux parents, des renseignements concis et impartiaux 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 CLASSIFICATION ESRB QUI APPARAÎT SUR LA BOÎTE LORSQU'ILS ACHÈTENT OU LOUENT DES JEUX VIDÉO POUR LEURS ENFANTS.

85% DES PARENTS QUI JOUENT UTILISENT, PARFOIS OU TOUJOURS, LES DESCRIPTEURS DU CONTENU LORS DE L'ACHAT DES JEUX POUR LEURS ENFANTS.

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.



1118 classifications ESRB attribuées en 2013



ASSOCIATION CANADIENNE DU
**LOGICIEL DE
DIVERTISSEMENT**

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 leur assurer un milieu juridique et réglementaire favorable au développement à long terme du secteur canadien des jeux vidéo. Les membres de l'ALD incluent les studios ci-dessous :



