

Le secteur canadien du jeu vidéo 2019



novembre 2019

TABLE DES MATIÈRES

1. Introduction	7
2. Taille et structure du secteur canadien du jeu vidéo	8
2.1 Nombre d'entreprises	9
2.2 Géographie du secteur canadien du jeu vidéo	11
2.3 Emplois	14
2.3.1 Emplois directs	14
2.3.2 Emplois dérivés	20
2.3.3 Salaires moyens du secteur	21
2.3.4 Données démographiques sur la main-d'œuvre	25
2.4 Propriété des entreprises	28
3. Incidence économique du secteur canadien du jeu vidéo	30
3.1 Caractéristiques des revenus et des dépenses	30
3.1.1 Revenus	30
3.1.2 Dépenses	33
3.2 Revenu du travail	36
3.3 Incidence sur le PIB	37
Annexe A. Méthodologie	38
A.1 Collecte des données	38
A.2 Analyse des données	39
A.3 Analyse de l'incidence économique	40

SOMMAIRE

L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) s'est engagée à soutenir le secteur canadien du jeu vidéo grâce à des programmes de sensibilisation, à l'élaboration de politiques et à l'engagement des parties prenantes. Tous les deux ans, l'ALD demande à Nordicity, grande entreprise de recherche et d'analyse, d'évaluer les retombées économiques du secteur canadien du jeu vidéo. Pour cela, Nordicity recueille de manière indépendante des données directement auprès du secteur canadien du jeu vidéo et les analyse afin de produire des rapports.

La présente étude a été préparée par Nordicity et il s'agit du fruit de l'interprétation indépendante par cette entreprise des données recueillies auprès du secteur en 2019.

TAILLE ET STRUCTURE

En 2019, le Canada comptait **692 entreprises de jeu vidéo actives**, soit 16 % de plus qu'en 2017. Cette croissance s'est principalement produite en Ontario et dans ce qu'on appelle le « reste du Canada » (c.-à-d. au Canada atlantique et dans les Prairies) où 129 entreprises actives se sont ajoutées au total canadien.

Plus de la moitié (55 %) des entreprises du secteur comptent moins de cinq employés.

En 2019, l'ensemble des entreprises de jeu vidéo canadiennes a généré des **revenus estimés à 3,6 milliards de dollars**, soit une hausse de 15 % depuis 2017. Plus des trois quarts (76 %) de ces revenus proviennent des marchés d'exportation à l'étranger.

INCIDENCE SUR L'EMPLOI

On estime que le secteur canadien du jeu vidéo compte **48 000 équivalents temps plein (ETP)**. De ce nombre, les entreprises de jeu vidéo en emploient directement 27 700, soit une hausse de 28 % depuis 2017.

Au Canada, toutes les régions ont enregistré une croissance de l'emploi, mais c'est au Québec et en Ontario que la croissance a été la plus marquée. Depuis 2017, l'emploi direct a progressé de 3 100 ETP au Québec (en hausse de 31 %) et de 5 000 ETP en Ontario (en hausse de 32 %).

Même si elles ne représentent que 5 % des entreprises de jeu vidéo au pays, les entreprises qui comptent plus de 100 employés emploient 79 % des ETP du secteur.

SOMMAIRE

MAIN-D'ŒUVRE

La main-d'œuvre du secteur du jeu vidéo est relativement jeune, avec une moyenne d'âge de 31 ans. C'est au Québec qu'elle est la plus jeune, avec un âge moyen de 28 ans, et en Colombie-Britannique qu'elle est la plus vieille, avec un âge moyen de 36 ans.

En 2019, les femmes représentent environ 19 % de la main-d'œuvre directe du secteur, soit une légère hausse par rapport à 2017, où elles représentaient 16 % de la main-d'œuvre du secteur canadien du jeu vidéo.

Depuis 2017, le nombre d'employés considérés comme débutants ou ayant une ancienneté intermédiaire a augmenté dans le secteur canadien du jeu vidéo. Cela s'est traduit par une légère baisse **du salaire moyen des ETP**, qui est passé de 77 300 \$ en 2017 à **75 900 \$** en 2019.

RETOMBÉES ÉCONOMIQUES

Le secteur canadien du jeu vidéo a dépensé environ 3,2 milliards de dollars en 2019, soit une hausse de 24 % au cours des deux dernières années. Comme lors des années qui ont précédé, près des deux tiers (66 %) de cette somme ont été consacrés au coût de la main-d'œuvre, ce qui représente près de 2,1 milliards de dollars en revenu du travail direct. De plus, l'emploi indirect et l'emploi induit ont généré 975 millions de dollars en revenu du travail.

En matière de produit intérieur brut (PIB), le secteur a apporté une contribution de **4,5 milliards de dollars à l'économie canadienne en 2019**, soit une augmentation de 20 % depuis 2017. Le secteur a apporté une contribution directe d'environ 2,6 milliards de dollars, ainsi que 1,9 milliard de dollars par l'intermédiaire des répercussions indirectes et induites. En comparaison, l'économie canadienne a progressé de 5 % au cours de la même période.¹

METHODOLOGICAL NOTE

Les données présentées dans cette étude proviennent principalement d'un sondage en ligne mené par Nordicity auprès des entreprises canadiennes de jeu vidéo d'avril à juin 2019. Les renseignements provenant d'autres sources sont indiqués en conséquence.

En ce qui concerne les références à des dates, toutes les données de 2019 sont tirées du sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019 et pourraient être liées à des données touchant à l'exercice 2018 ou à l'état du secteur en 2019. De la même façon, toutes les références à des données de 2017 sont tirées du rapport *Canada's Video Game Industry In 2017*, publié en 2017. Les données tirées du rapport de 2017 pourraient être liées à des données touchant à l'exercice 2016 ou à l'état du secteur en 2017.

De plus amples renseignements sur les méthodologies utilisées dans la création de ce rapport figurent dans l'annexe A : Méthodologie.

GLOSSAIRE

Entreprise de jeu vidéo : Entreprise participant directement à la conception, à la publication ou à la vente de produits de jeux vidéo; ou à la prestation de services directement liés à la conception, à la publication ou à la vente de produits de jeux vidéo. Dans le cadre de ce rapport, « entreprise de jeu vidéo » est interchangeable avec « société de jeux vidéo » et « studio de jeu vidéo ».

Taille des entreprises : Il existe cinq catégories d'entreprises : les microentreprises (quatre employées et moins), les petites entreprises (de 5 à 25 employés), les moyennes entreprises (de 26 à 59 employés), les grandes entreprises (de 60 à 99 employés) et les très grandes entreprises (plus de 100 employés).

Valeurs de n : Le nombre de répondants à une question d'un sondage, qui sert souvent dans le cadre de l'analyse des données liées à cette question.

PIB direct : L'activité économique générée directement par le secteur du jeu vidéo.

PIB indirect : L'augmentation de l'activité économique générée par les secteurs d'activité associés de façon générale au secteur canadien du jeu vidéo (c.-à-d. les secteurs qui offrent des biens ou des services aux entreprises du secteur).

PIB induit : L'augmentation de l'activité économique attribuable à la redistribution du revenu du travail au sein d'une économie par les personnes employées de façon directe et indirecte. En d'autres mots, les personnes employées de façon directe et indirecte emportent leur salaire chez elles et le réinjectent dans l'économie quand elles règlent leurs dépenses quotidiennes.

Emploi direct : Personnes employées par une entreprise de jeu vidéo.

Emploi dérivé : Emplois résultants de l'activité économique générée par les secteurs d'activité qui offrent des biens ou des services au secteur canadien du jeu vidéo et de la redistribution du revenu du travail dans une économie qui dépend des personnes employées de façon directe et indirecte. Autrement dit, les emplois liés à l'incidence économique directe et indirecte du secteur du jeu vidéo.

ETP : L'équivalent temps plein (ETP) est une mesure de l'emploi. Par exemple, trois employés à temps partiel travaillant chacun un tiers de l'année représentent un ETP.

Revenu du travail : Salaires et avantages sociaux versés aux employés des entreprises de jeu vidéo.

Reste du Canada : Terme utilisé pour désigner le Canada atlantique et les Prairies dans ce rapport. Les ensembles de données n'étaient pas suffisants pour permettre de ventiler les statistiques pour les provinces de ces régions.

1. INTRODUCTION

L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) s'est engagée à soutenir le secteur canadien du jeu vidéo grâce à des programmes de sensibilisation, à l'élaboration de politiques et à l'engagement des parties prenantes. Tous les deux ans, l'ALD demande à Nordicity, grande entreprise de recherche et d'analyse, d'évaluer les retombées économiques du secteur canadien du jeu vidéo. Pour cela, Nordicity recueille de manière indépendante des données directement auprès du secteur canadien du jeu vidéo et les analyse afin de produire des rapports. De plus amples renseignements sur la méthodologie de Nordicity figurent à l'annexe A.

La présente étude a été préparée par Nordicity et il s'agit du fruit de l'interprétation indépendante par cette entreprise des données recueillies auprès du secteur en 2019.

Former economic impact assessment's of the Canadian video game industry provided by Nordicity:



LE SECTEUR CANADIEN DU
LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT EN
2017



LE SECTEUR CANADIEN DU
LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT EN
2015



LE SECTEUR CANADIEN DU
LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT EN
2013

2. TAILLE ET STRUCTURE DU SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

Le secteur mondial du jeu vidéo poursuit sa croissance rapide. En 2019, il a généré plus de 152 milliards de dollars américains², soit une hausse de 27 % depuis 2017³. Le secteur canadien du jeu vidéo a suivi une trajectoire similaire au cours de la même période. En 2019, il a généré un revenu estimé à 2,7 milliards de dollars américains⁴, soit une hausse de 15 % depuis 2017. Cette croissance devrait être portée par l'émergence de nouvelles entreprises dans l'écosystème canadien, de même que par l'expansion au niveau des entreprises.

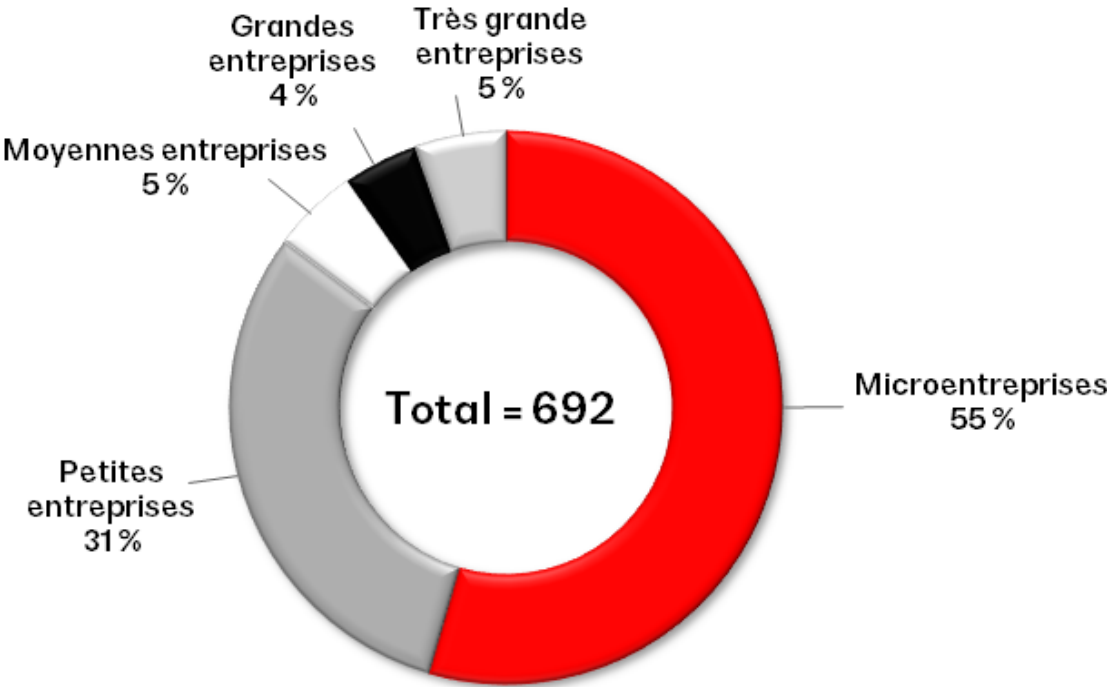
La section suivante donne un aperçu de la taille et de la répartition régionale du secteur, et des renseignements détaillés sur l'incidence de l'emploi dans le secteur.

2.1 NOMBRE D'ENTREPRISES

Au moyen d'une étude secondaire similaire à la méthodologie utilisée en 2015 et en 2017, l'ALD et Nordicity ont dénombré **692 entreprises de jeu vidéo actives au Canada**. Le nombre total d'entreprises a augmenté de 16 % depuis 2017.

Le graphique et le tableau ci-dessous montrent la répartition des entreprises en fonction de leur taille (si l'on se fonde sur l'emploi). Le secteur est principalement composé de petites entreprises et de microentreprises, ces deux catégories représentant près de 90 % de toutes les entreprises de jeu vidéo au Canada en 2019. Toutefois, il faut noter que la catégorie des très grandes entreprises comprend un petit nombre d'exceptions qui génèrent une proportion non négligeable de l'emploi total et des dépenses du secteur.

FIGURE 1 : NOMBRE D'ENTREPRISES DE JEU VIDÉO, PAR TAILLE



n = 692
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019 et l'étude secondaire de Nordicity

Le tableau ci-après montre les changements concernant le nombre d'entreprises comprises dans chaque catégorie de taille en 2017 et en 2019. C'est la catégorie des microentreprises (moins de quatre employés) qui a connu la plus forte croissance, soit une hausse de 65 % de 2017 à 2019. Il s'agit principalement d'entreprises nouvelles dans le secteur. Le nombre d'entreprises du secteur des très grandes entreprises (plus de 100 employés) a également connu une croissance importante, passant de 26 à 37 entreprises au cours de la même période de deux ans. Ce changement n'est pas lié aux nouvelles entreprises du secteur, mais plutôt aux entreprises qui faisaient partie de la catégorie des grandes entreprises (de 60 à 99 employés) en 2017 et qui sont passées dans la catégorie des très grandes entreprises. Ce phénomène pourrait aussi aider à expliquer la diminution du nombre d'entreprises faisant partie des catégories des petites, moyennes et grandes entreprises, qui pourrait provenir de la croissance des entreprises et de leur passage dans d'autres catégories. Toutefois, cela pourrait également être lié à la fermeture d'entreprises et à l'acquisition d'entreprises par d'autres entreprises plus grandes.

TABEAU 1 : NOMBRE D'ENTREPRISES DE JEU VIDÉO AU CANADA, PAR TAILLE

TAILLE DES ENTREPRISES	2017	2019	FLUCTUATION
Microentreprises (moins de quatre employés)	228	377	+65 %
Petites entreprises (de 5 à 25 employés)	241	213	-12 %
Moyennes entreprises (de 26 à 59 employés)	62	35	-44 %
Grandes entreprises (de 60 à 99 employés)	39	30	-23 %
Très grandes entreprises (plus de 100 employés)	26	37	+42 %
Total	596	692	+16 %

n=692
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019 et l'étude secondaire de Nordicity

En raison de la croissance du nombre d’entreprises faisant partie des catégories extrêmes (microentreprises et très grandes entreprises), le nombre d’entreprises classées dans les catégories intermédiaires (petites, moyennes et grandes entreprises) a diminué en 2019 comparativement à 2017, comme l’indique la figure 1 ci-dessus.

2.2 GÉOGRAPHIE DU SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

La majorité (82 %) des entreprises de jeu vidéo au pays se situe au Québec, en Ontario et en Colombie-Britannique.

TABLEAU 2 : NOMBRE D’ENTREPRISES DE JEU VIDÉO AU CANADA, PAR RÉGION

RÉGION	2013	2015	2017	2019
Québec	97	139	198	218
Ontario	96	108	162	235
Colombie-Britannique	67	128	139	116
Reste du Canada ⁵	69	97	68	124
Canada atlantique	--	--	--	38
Prairies	--	--	--	86
Total	329	472	596	692

n=692
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l’ALD en 2013, 2015, 2017 et 2019 et l’étude secondaire de Nordicity

Même si une augmentation du nombre d’entreprises a été observée dans toutes les régions, sauf la Colombie-Britannique, la croissance est surtout concentrée en Ontario et dans le « reste du Canada », régions dans lesquelles 129 nouvelles entreprises se sont ajoutées au secteur canadien.

TABEAU 3 : FLUCTUATION DU NOMBRE D’ENTREPRISES DE JEU VIDÉO DEPUIS 2017, PAR RÉGION

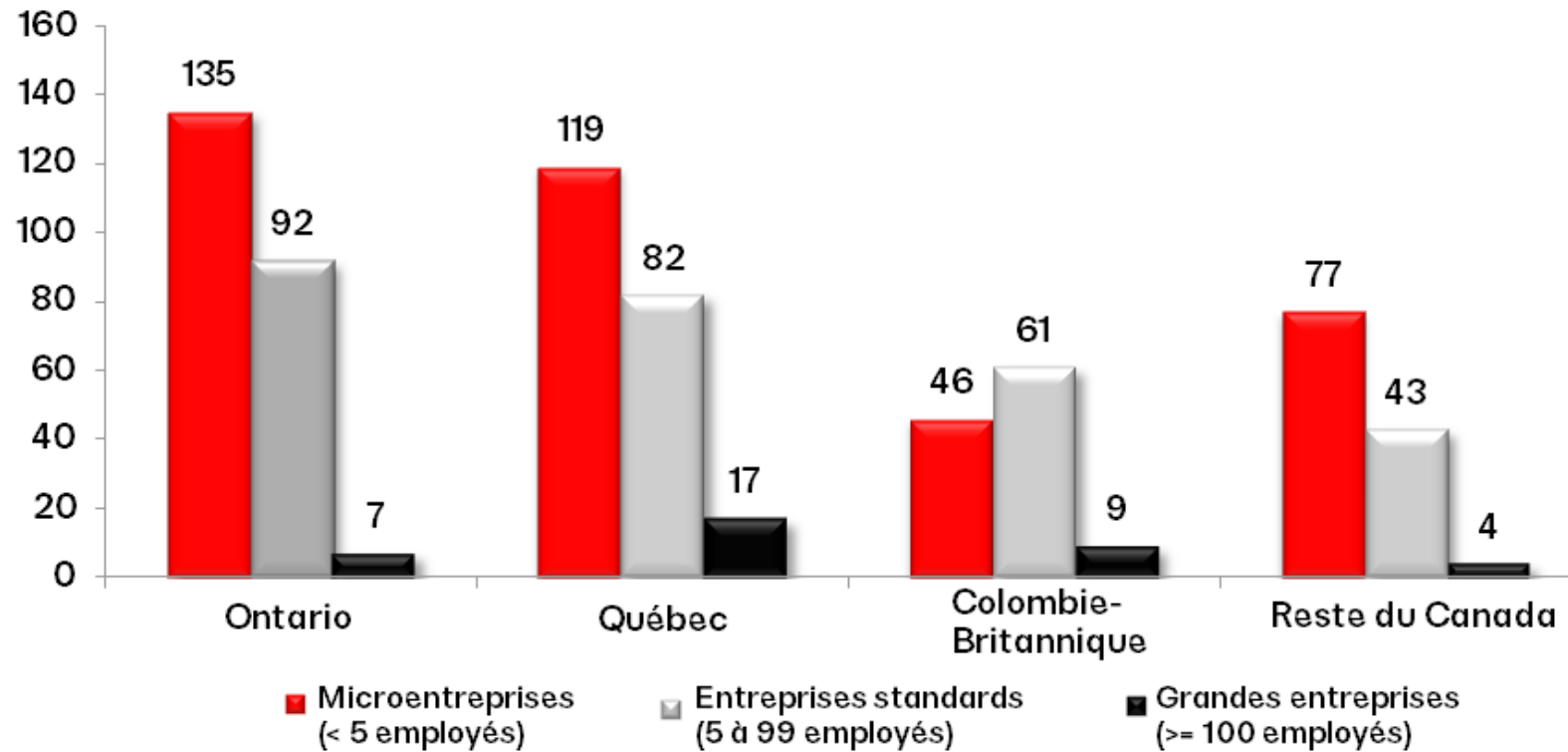
RÉGION	MICROENTREPRISES	ENTREPRISES STANDARDS	GRANDES ENTREPRISES	TOTAL #
Ontario	88 %	-3 %	66 %	234
Québec	63 %	-31 %	7 %	218
Colombie-Britannique	-5 %	-34 %	184 %	116
Reste du Canada	121 %	27 %	26 %	124
Total	65 %	-19 %	40 %	692

Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l’ALD en 2017 et 2019 et l’étude secondaire de Nordicity

La diminution du nombre d’entreprises en Colombie-Britannique pourrait découler de la fermeture d’entreprises. Par exemple, Capcom⁶ et Namco Bandai⁷ ont fermé leurs portes en 2018.

La figure ci-après montre la répartition des entreprises dans chaque région en fonction de leur taille. La Colombie-Britannique semble être unique en cela qu’elle compte plus d’entreprises de taille standard que de microentreprises, ce qui pourrait refléter la maturité relative des plus petites entreprises de cette province.

FIGURE 2 : NOMBRE D'ENTREPRISES DE JEU VIDÉO AU CANADA, PAR TAILLE



Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019 et l'étude secondaire de Nordicity

L'Ontario est la région qui compte actuellement le plus grand nombre d'entreprises de jeu vidéo au Canada et elle compte plus d'entreprises de taille standard que le Québec, qui est le plus important contributeur du secteur.

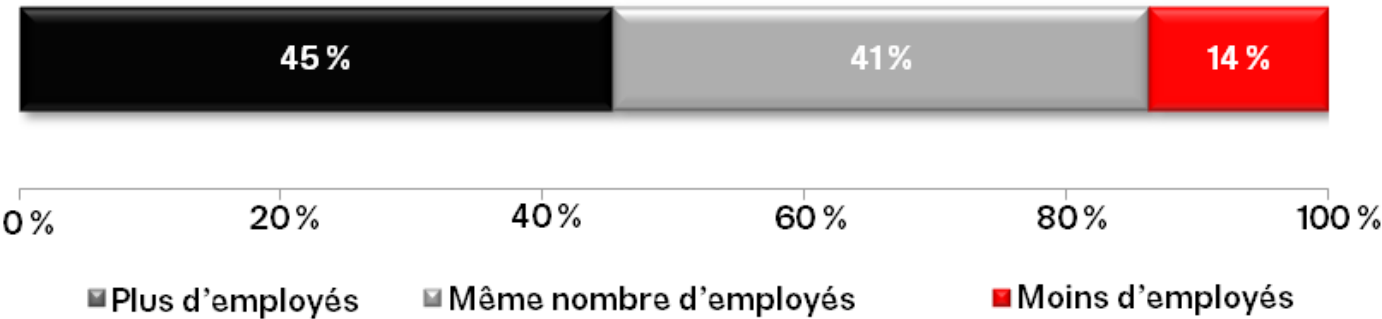
2.3 EMPLOIS

Le nombre de personnes qu'un secteur emploie (emploi direct) permet de mesurer la taille et la santé de ce secteur; la meilleure mesure est le nombre d'équivalents temps plein (ETP) employés. Les emplois dérivés générés par un secteur sont aussi une mesure clé de son incidence économique dans un lieu donné. La section suivante décrit l'emploi dans le secteur, notamment les emplois dérivés générés, et donne des renseignements sur les salaires moyens versés par les entreprises de jeu vidéo au Canada. Cette section décrit également certaines données démographiques concernant la main-d'œuvre du secteur.

2.3.1 Emplois directs

Selon les résultats du sondage sur le secteur réalisé en 2019, les entreprises de jeu vidéo au Canada emploient 27 700 ETP, soit une hausse de 28 % pour l'emploi direct par rapport à 2017. Cette croissance peut être attribuée à une hausse du nombre d'entreprises du secteur (décrite à la section 2.1) et au fait que les entreprises grandissent et emploient davantage de personnel. En fait, 45 % des entreprises indiquent avoir davantage de personnel qu'en 2017 (comme le montre la figure ci-après).

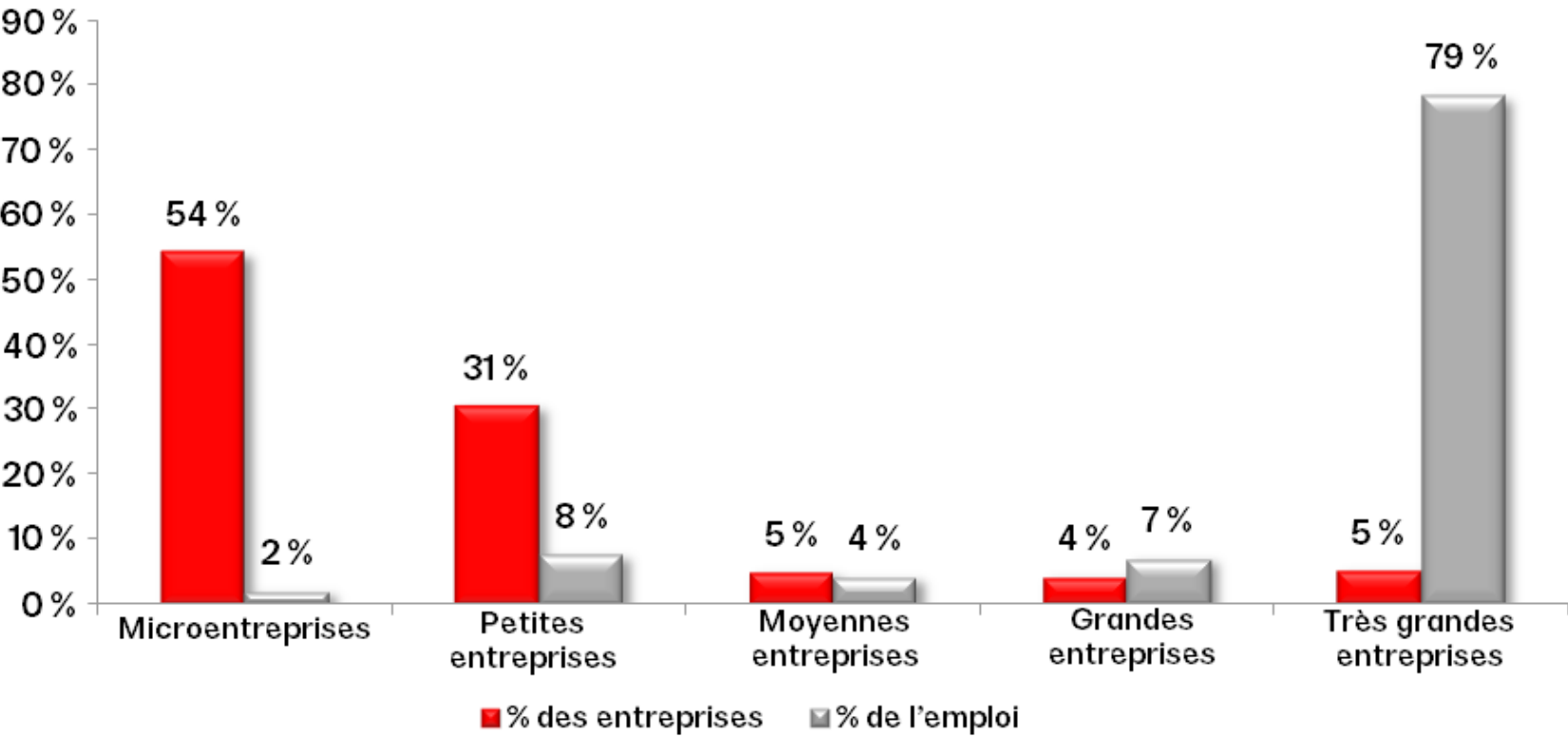
FIGURE 3 : VARIATION DU NOMBRE D'EMPLOYÉS DÉCLARÉS PAR LES ENTREPRISES DE JEU VIDÉO AU CANADA



n=139
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019

Lorsqu'on examine la taille des entreprises, le graphique ci-après illustre la façon dont la majorité de l'emploi direct généré par le secteur peut être attribuée à un petit nombre de très grandes entreprises. En fait, même si elles représentent seulement 5 % des entreprises au Canada, elles emploient 79 % de tous les ETP du secteur.

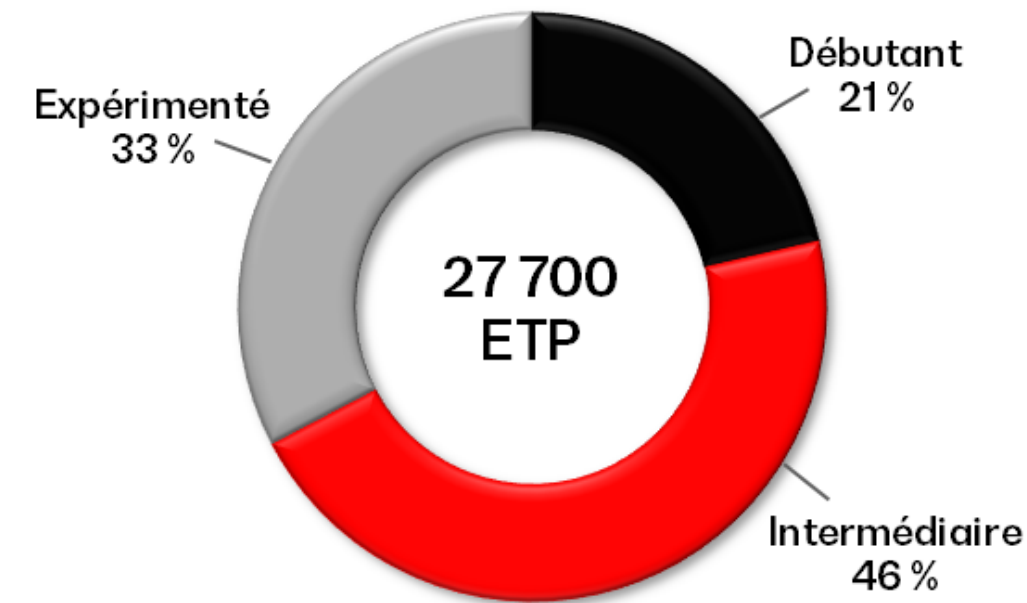
FIGURE 4 : PART DES EMPLOIS COMPARÉE À LA PART DES ENTREPRISES DE JEU VIDÉO AU CANADA, PAR TAILLE



n=138
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019

Les graphiques ci-après fournissent une analyse de la main-d'œuvre du secteur du jeu vidéo en fonction de l'ancienneté des employés en 2019 par rapport à 2017. Ces deux dernières années, la main-d'œuvre du secteur canadien du jeu vidéo est devenue plus équilibrée. Même si les employés expérimentés représentaient plus de la moitié (54 %) de la main-d'œuvre en 2017, ils représentent seulement un tiers de la main-d'œuvre en 2019. Parallèlement, le nombre d'employés débutants ou ayant une ancienneté intermédiaire a augmenté, et représente aujourd'hui respectivement 21 % et 46 % de la main-d'œuvre. Ces données n'indiquent pas nécessairement une diminution du nombre d'employés expérimentés dans le secteur. Elles montrent plutôt que le secteur emploie davantage d'employés débutants qu'auparavant, ce qui modifie la composition générale de la main-d'œuvre.

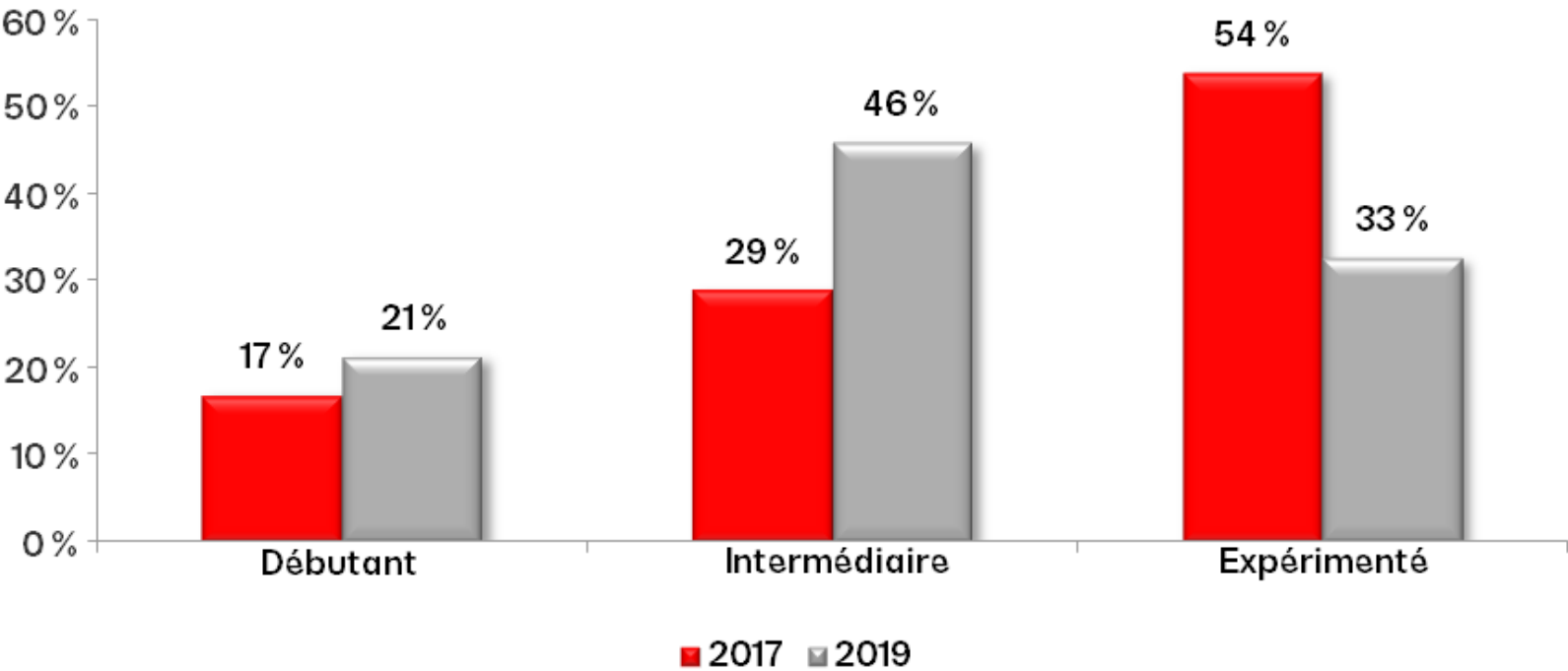
FIGURE 5 : PART DES EMPLOYÉS D'ENTREPRISES DE JEU VIDÉO AU CANADA, PAR ANCIENNETÉ



n=138
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019

Ce phénomène est probablement lié à l’expansion au niveau des entreprises, puisque de nombreuses grandes entreprises ont rejoint la catégorie des très grandes entreprises au cours de ces deux dernières années, comme nous en avons parlé dans la section 1.1. Les entreprises qui grandissent tendent à embaucher davantage d’employés débutants et ayant une ancienneté intermédiaire.

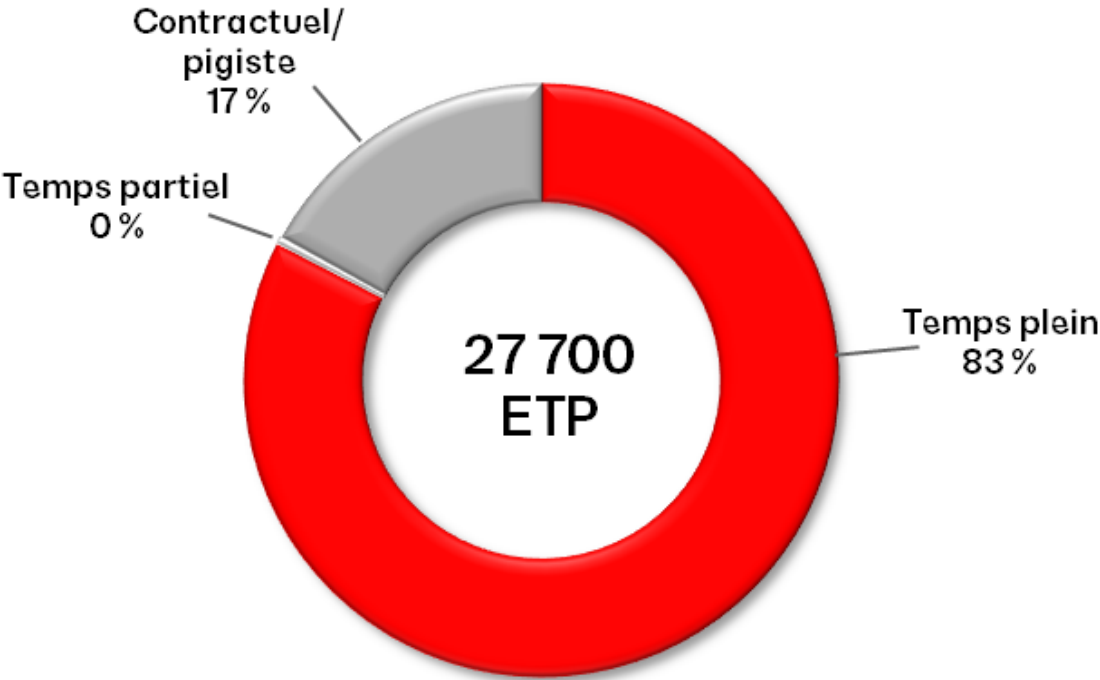
FIGURE 6 : PART DES EMPLOYÉS D’ENTREPRISES DE JEU VIDÉO AU CANADA, PAR ANCIENNETÉ



n=138
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l’ALD en 2017 et 2019

Les deux prochains graphiques illustrent la composition de la main-d'œuvre des entreprises de jeu vidéo en fonction de leurs modalités d'emploi (p. ex. employés à temps partiel, à temps plein ou contractuels/pigistes). La main-d'œuvre est toujours principalement composée d'employées à plein temps (83 %), même si leur proportion est plus basse qu'en 2017 (95 %). La proportion d'employés contractuels/pigistes⁸ a augmenté, passant de 3 % en 2017 à près de 17 % en 2019, ce qui peut être lié au fait que les entreprises embauchent pour répondre aux besoins immédiats dans le cadre de projets.

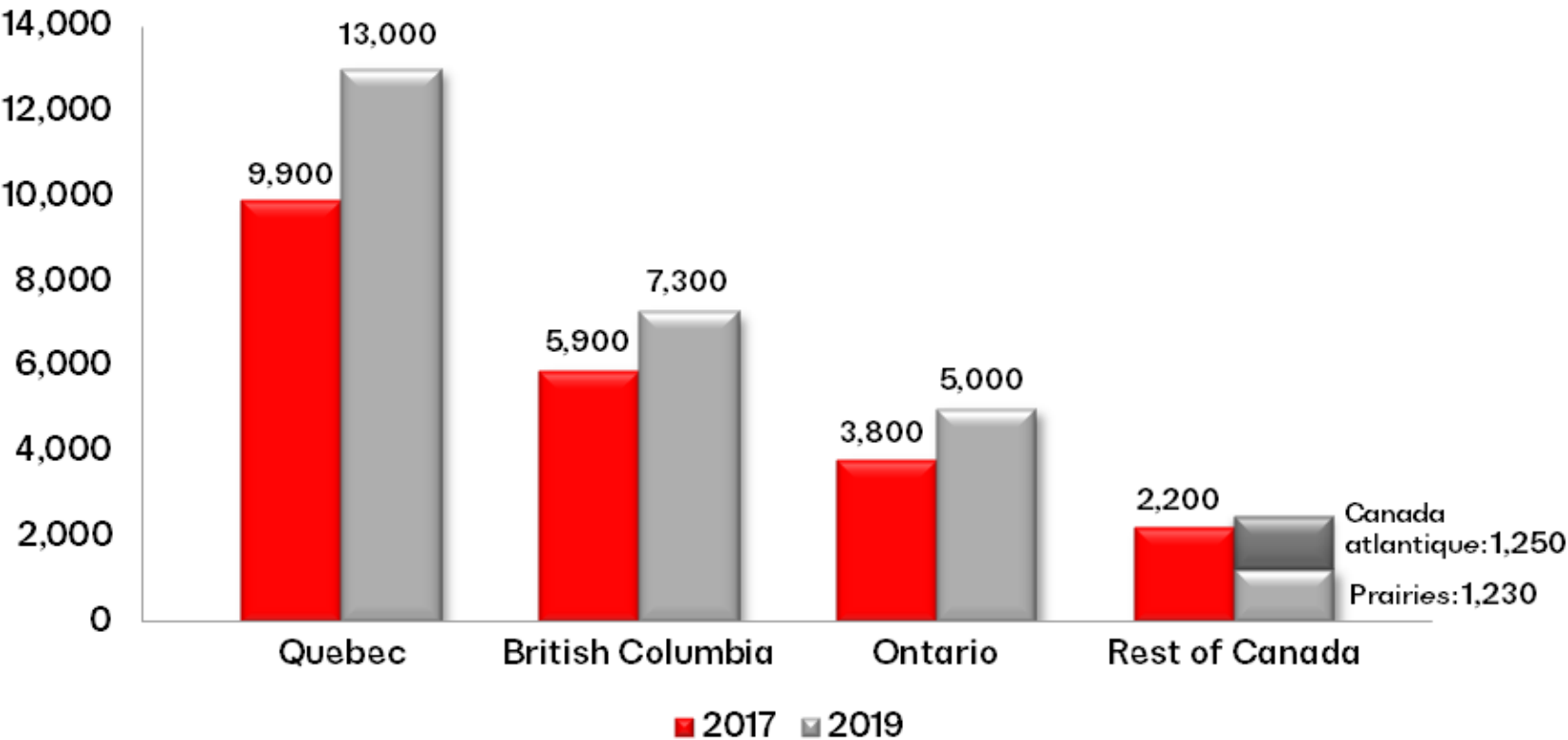
FIGURE 7 : PART DES EMPLOYÉS D'ENTREPRISES DE JEU VIDÉO AU CANADA, PAR MODALITÉS D'EMPLOI



n=138
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019

D'un point de vue régional, on trouve encore la vaste majorité des emplois du secteur au Québec, en Colombie-Britannique et en Ontario. Comme c'est indiqué ci-dessous, toutes les régions ont enregistré une croissance de l'emploi. C'est néanmoins au Québec et en Ontario que la croissance a été la plus marquée. Depuis 2017, 3 100 ETP ont été créés au Québec (hausse de 31%). En Ontario, l'emploi direct a progressé de 5 000 ETP (hausse de 32 %) pour la même période.

FIGURE 8 : EMPLOI DIRECT DANS LES ENTREPRISES DE JEU VIDÉO AU CANADA, PAR RÉGION



n=138
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2015, 2017 et 2019

Comme nous l'avons indiqué plus tôt dans cette section, la hausse générale de l'emploi peut être attribuée à un plus grand nombre d'entreprises en 2019, ainsi qu'à l'expansion des entreprises au cours des deux dernières années.

2.3.2 Emplois dérivés

Le secteur canadien du jeu vidéo a également d'importantes répercussions indirectes et induites (c.-à-d. sur les emplois dérivés) sur l'économie, en plus de répercussions directes. L'**emploi total** direct et dérivé dans le secteur canadien du jeu vidéo a progressé de 18 % au cours des deux dernières années, atteignant le nombre estimé de **48 000 ETP**.

Le tableau ci-après montre l'emploi direct, indirect (c.-à-d. dans les secteurs d'activité qui offrent des biens ou des services au secteur canadien du jeu vidéo) et induit (c.-à-d. les emplois créés grâce aux dépenses des employés du secteur canadien du jeu vidéo) généré par le secteur canadien du jeu vidéo.

TABLEAU 4 : INCIDENCE DE L'EMPLOI DU SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

	EMPLOI EN 2017 (ETP)	HAUSSE EN % DE 2017 À 2019	EMPLOI EN 2019 (ETP)
Secteur du jeu vidéo	21 700	28 %	27 700
Incidence de l'emploi indirect	8 800	11 %	9 800
Incidence de l'emploi induit	10 200	4 %	10 600
Incidence générale	40 600	18 %	48 000

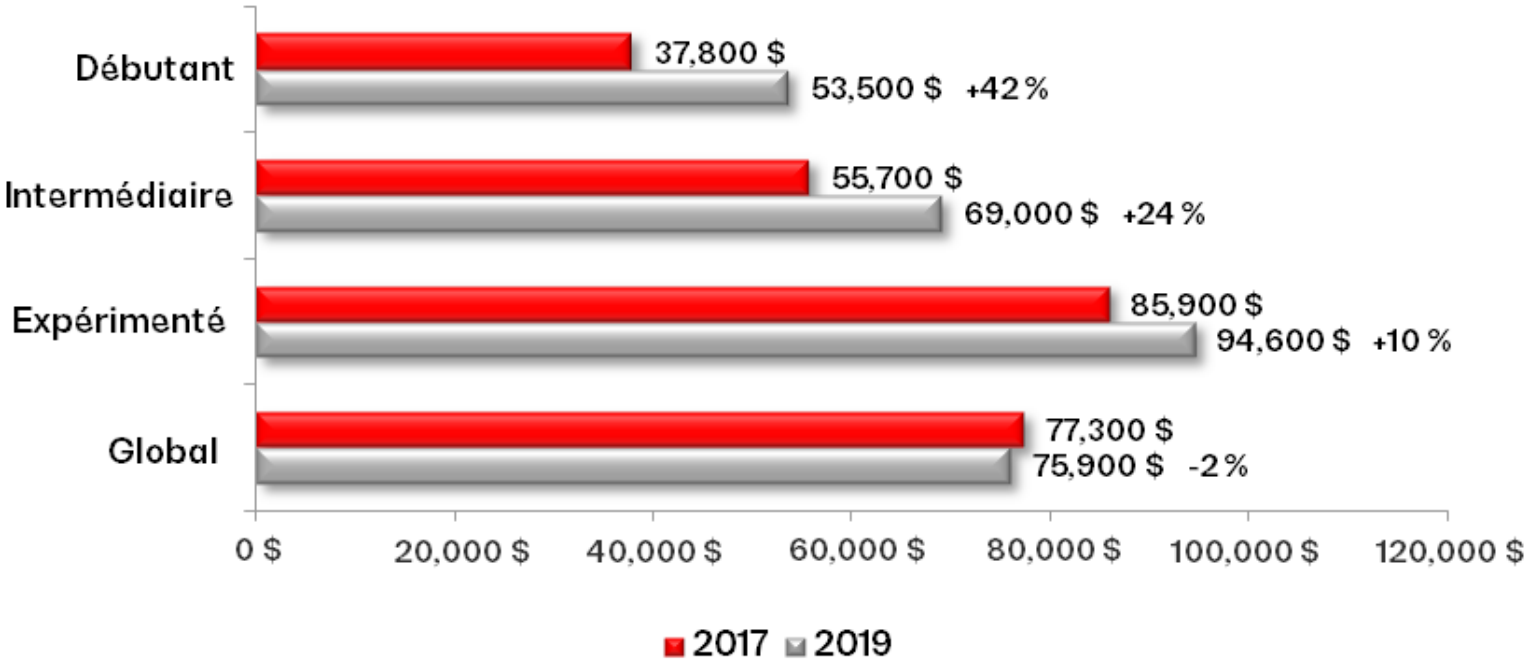
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2017 et 2019 et les tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada

L'emploi indirect et induit a progressé de **20 400 ETP**, une hausse de seulement 7 %. La progression de l'emploi indirect et induit est plus modeste que celle qui a touché l'emploi direct, en raison d'un changement qui a touché les données disponibles. Ce changement est décrit en détail dans l'annexe, dans la section A.3.

2.3.3 Salaires moyens du secteur

Selon les résultats du sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019, le salaire moyen des employés à temps plein du secteur est approximativement de **75 900 \$** en 2019. Cette moyenne est 2 % plus basse qu'en 2017. La très légère baisse du salaire moyen est probablement attribuable à l'augmentation du nombre d'employés débutants et d'employés ayant une ancienneté intermédiaire, comme nous en avons parlé à la section 1.3.1. En fait, lorsqu'on examine la question en tenant compte de l'ancienneté, le salaire moyen de chaque catégorie a augmenté depuis 2017 (voir la figure ci-après). Cela soutient la théorie selon laquelle la légère diminution du salaire moyen est liée à la modification de la composition de la main-d'œuvre, un plus grand nombre d'employés touchant un salaire moins élevé.

FIGURE 9 : SALAIRES MOYENS DANS LES ENTREPRISES DE JEU VIDÉO AU CANADA EN FONCTION DE L'ANCIENNETÉ, PAR RAPPORT À 2017



n=136
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2017 et 2019

Les salaires touchés par les employés d’entreprises de jeu vidéo varient aussi en fonction de la taille de l’entreprise et de la région où elle se trouve. Comme nous l’avons indiqué dans le tableau ci-après, la moyenne générale est approximativement la même que la moyenne des très grandes entreprises, ce qui correspond au fait que ces entreprises emploient la majorité des employés du secteur.

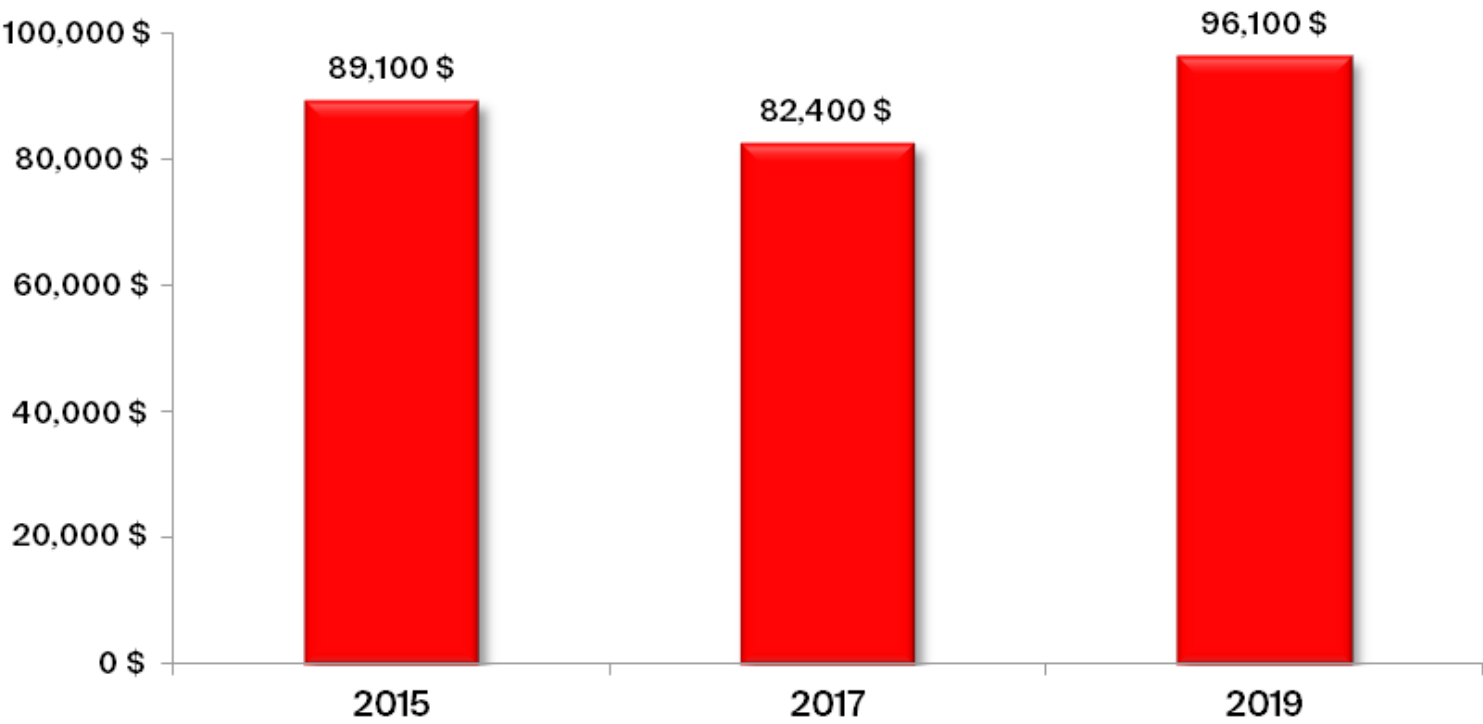
TABLEAU 5 : SALAIRE MOYEN DANS LES ENTREPRISES DE JEU VIDÉO AU CANADA

TAILLE DES ENTREPRISES	SALAIRE MOYEN
Microentreprises (moins de quatre employés)	45 400 \$
Petites entreprises (de 5 à 25 employés)	70 400 \$
Moyennes entreprises (de 26 à 59 employés)	68 500 \$
Grandes entreprises (de 60 à 99 employés)	74 900 \$
Très grandes entreprises (plus de 100 employés)	76 500 \$
Salaire moyen	75 900 \$

n=136
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l’ALD en 2019

En plus des salaires, les entreprises versent une rémunération non salariale, comme des primes et des avantages sociaux, à leurs employés. Réunies, les rémunérations salariale et non salariale représentent le coût effectif par ETP payé par les entreprises à leurs employés. Le coût effectif par ETP pour les entreprises canadiennes de jeu vidéo s'élevait en moyenne à 96 100 \$ en 2019. Ce chiffre a progressé de 17 % par rapport à la moyenne de 2017, mais il se rapproche de celle de 2015. Ce type de fluctuations est probablement attribuable aux changements qui ont touché le montant et le nombre des primes distribuées, qui dépendent du nombre de projets achevés pendant une année donnée et du succès des titres commercialisés pendant cette année. La progression du coût effectif par ETP en 2019 pourrait aussi être partiellement attribuable à l'augmentation du coût de la rémunération non salariale.

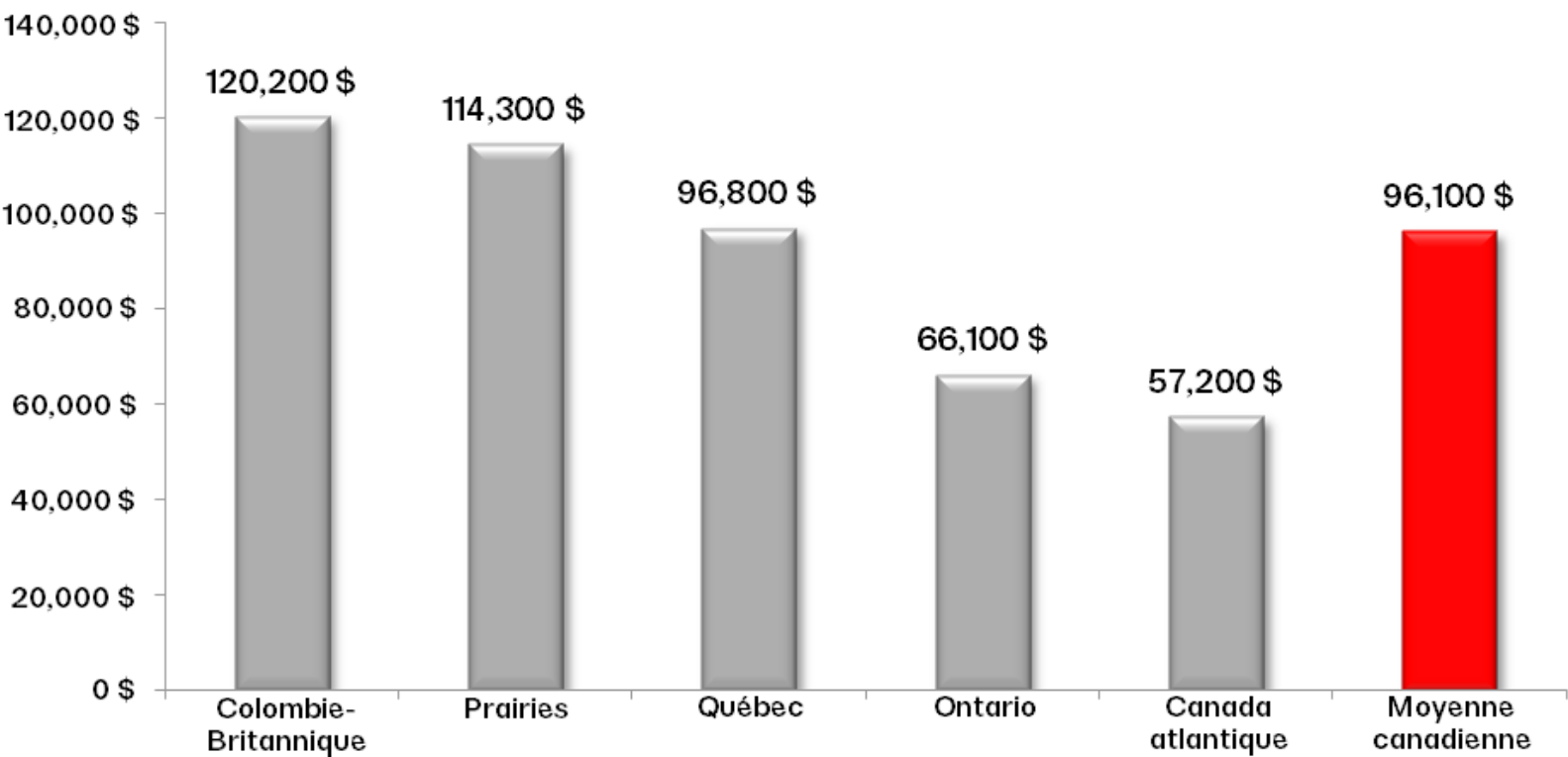
FIGURE 10 : COÛT EFFECTIF PAR ETP PAYÉ PAR LES ENTREPRISES CANADIENNES DE JEU VIDÉO



n=136
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2015, 2017 et 2019

Le coût par ETP varie beaucoup au Canada. C’est en Colombie-Britannique qu’il est le plus élevé (25 % plus élevé que la moyenne générale) et au Canada atlantique qu’il est le plus bas (40 % plus bas que la moyenne générale).

FIGURE 11 : COÛT EFFECTIF PAR ETP DANS LES ENTREPRISES CANADIENNES DE JEU VIDÉO, PAR RÉGION



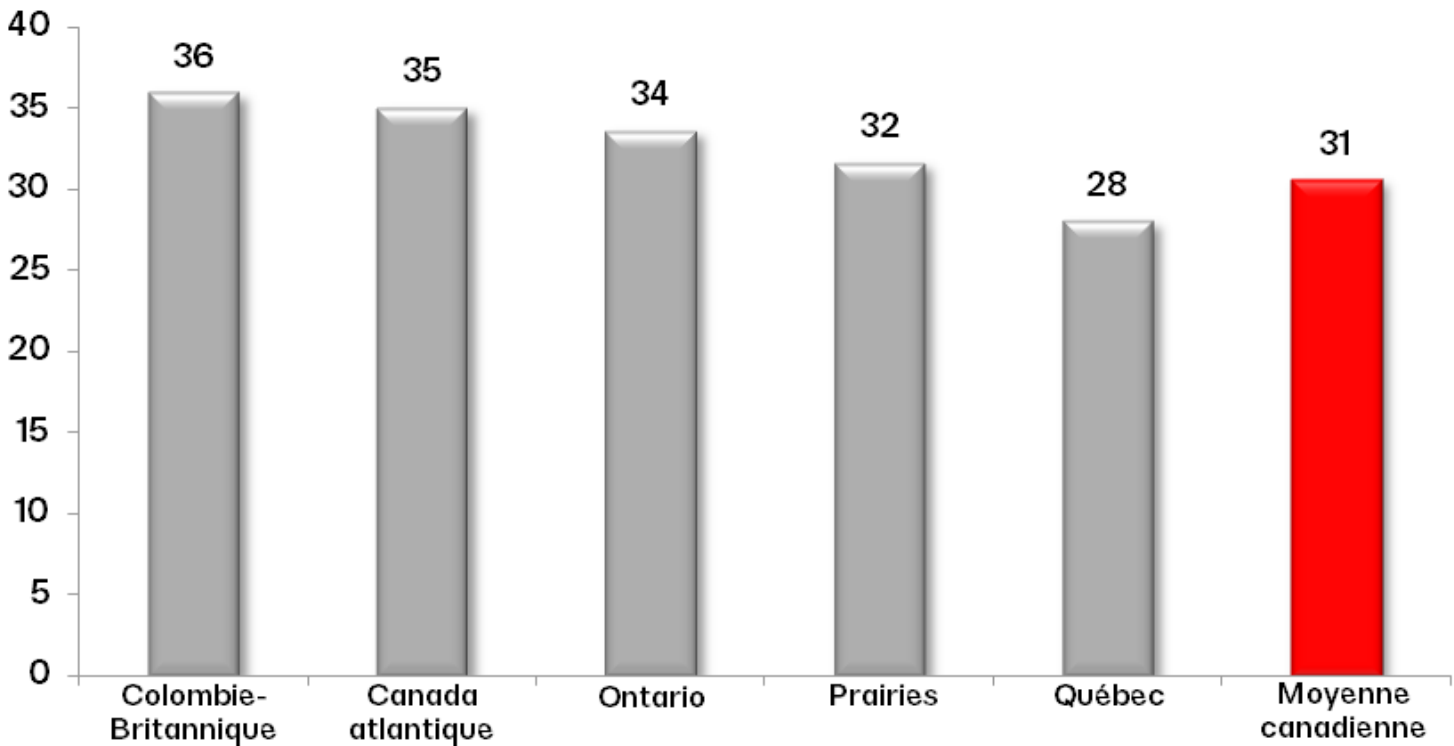
n=139
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l’ALD en 2019

2.3.4 Données démographiques sur la main-d’œuvre

Cette sous-section dresse un profil démographique précis axé sur l’âge et le sexe de la main-d’œuvre du secteur canadien du jeu vidéo.

L’âge moyen de la main-d’œuvre du secteur canadien du jeu vidéo est de 31 ans. C’est au Québec qu’elle est la plus jeune (avec un âge moyen de 28 ans) et en Colombie-Britannique qu’elle est la plus âgée (avec un âge moyen de 36 ans).

FIGURE 12 : MOYENNE D’ÂGE DE LA MAIN-D’ŒUVRE DANS LES ENTREPRISES DE JEU VIDÉO AU CANADA, PAR RÉGION

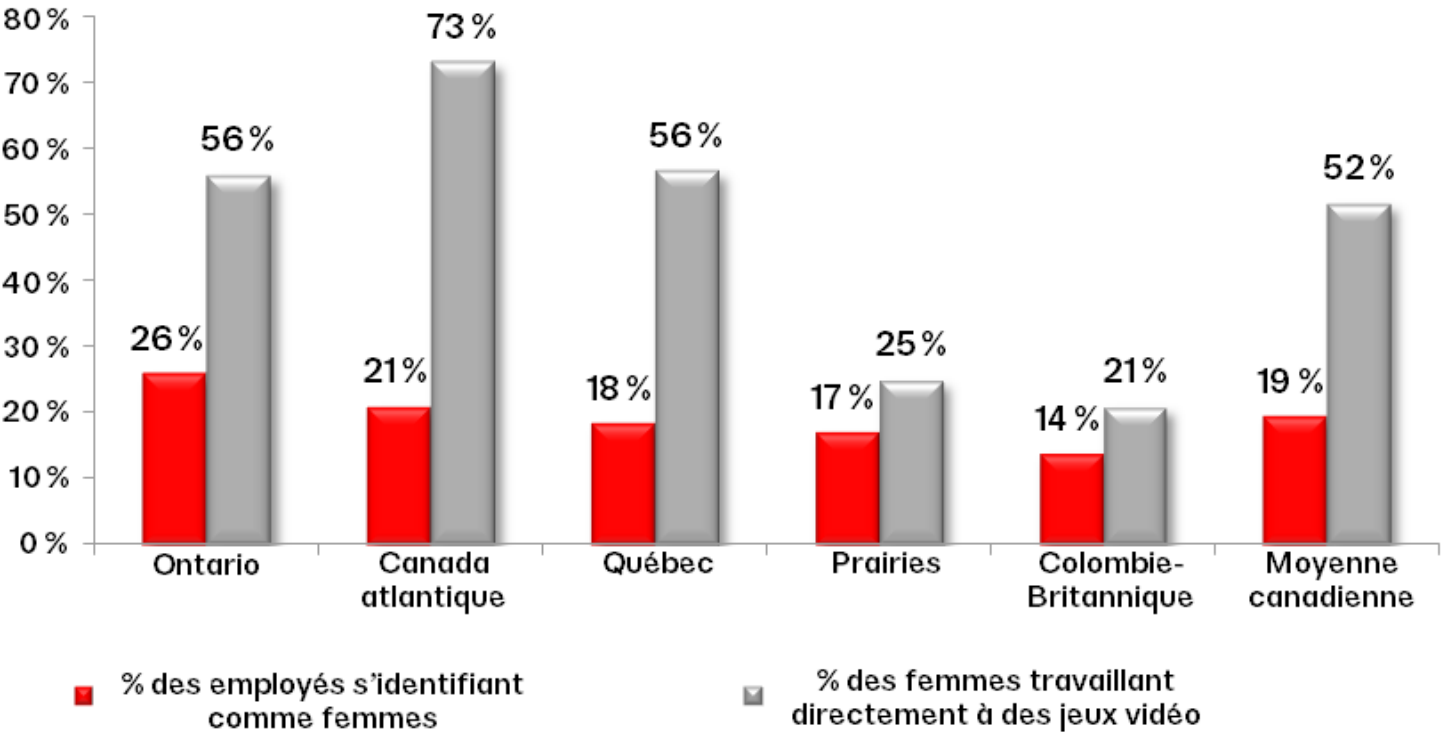


n=126
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l’ALD en 2019

Les femmes dans le secteur du jeu vidéo

De plus, la main-d’œuvre est principalement masculine, les femmes représentant à peine 19 % de la main-d’œuvre totale du secteur. Il s’agit d’une légère hausse depuis 2017, où les femmes représentaient 16 % de la main-d’œuvre du secteur canadien du jeu vidéo. C’est en Colombie-Britannique que la main-d’œuvre compte la plus faible proportion de femmes (14 %) et en Ontario qu’elle est la plus élevée (26 %), comme l’indique la figure ci-après.

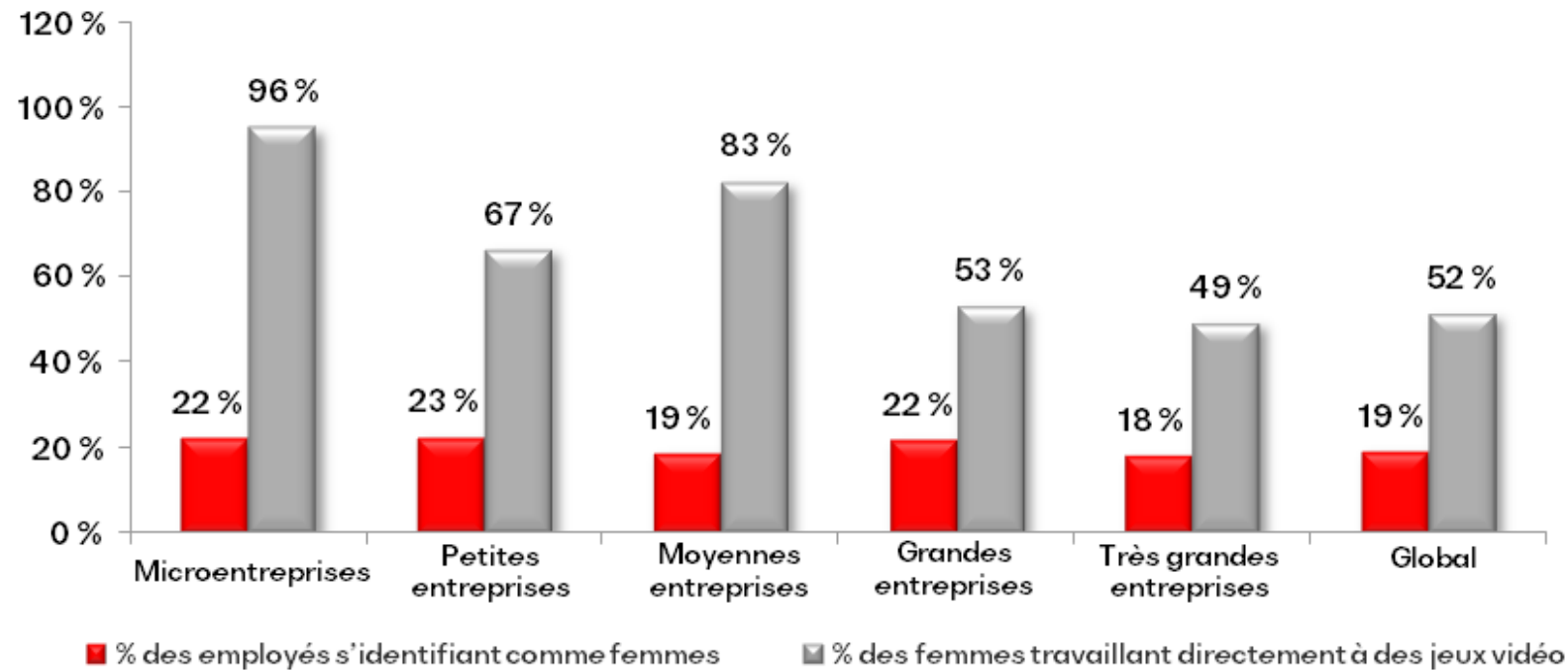
FIGURE 13 : PART DES FEMMES EMPLOYÉES DANS DES ENTREPRISES DE JEU VIDÉO AU CANADA



n=126
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l’ALD en 2019

D’autre part, la proportion de femmes employées ne varie pas beaucoup selon la taille des entreprises, comme l’indique la figure ci-après. Ce qui semble varier, c’est le pourcentage de femmes travaillant directement à des jeux vidéo⁹.

FIGURE 14 : PART DES FEMMES EMPLOYÉES DANS DES ENTREPRISES DE JEU VIDÉO AU CANADA



n=126

Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019

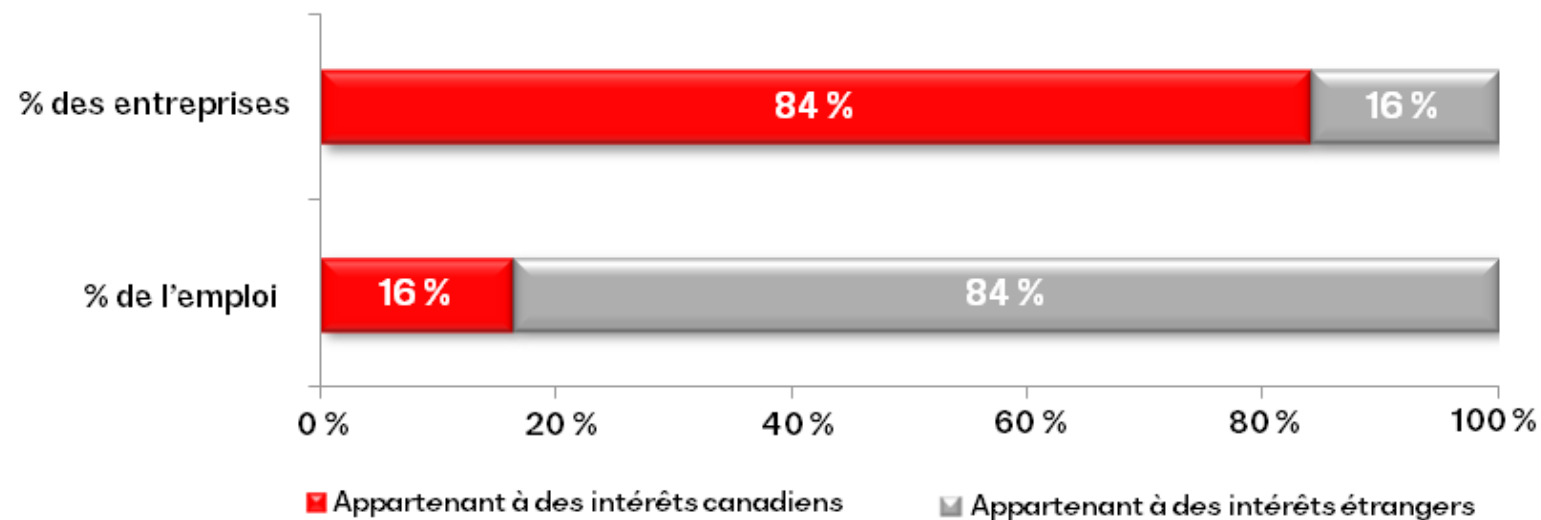
Les femmes employées par des microentreprises (96 %) sont plus susceptibles de travailler directement à des jeux vidéo que celles qui sont employées par de très grandes entreprises. Même si seulement environ la moitié des femmes travaillent directement à des jeux vidéo dans les grandes et les très grandes entreprises (53 % et 49 %, respectivement), ces entreprises sont susceptibles d'offrir une plus grande variété de rôles et des postes plus diversifiés à tous les employés que les petites entreprises. En d'autres termes, un employé qui travaille dans une microentreprise a plus de chances de travailler directement à la conception de jeux vidéo qu'un employé qui travaille dans une plus grande entreprise, peu importe qu'il s'agisse d'un homme ou d'une femme.

Il importe également de noter que les microentreprises et les petites et moyennes entreprises emploient une très petite portion de la main-d'œuvre du secteur canadien du jeu vidéo (voir la figure 4). Par conséquent, même si les grandes et très grandes entreprises peuvent employer un pourcentage moins élevé de femmes pour travailler aux jeux vidéo, ces entreprises emploient une grande part des femmes qui travaillent dans le secteur canadien du jeu vidéo. De ce fait, elles emploient aussi la plupart des femmes qui travaillent directement à des jeux vidéo au Canada.

2.4 PROPRIÉTÉ DES ENTREPRISES

La grande majorité (84 %) des entreprises de jeu vidéo au Canada appartiennent à des intérêts canadiens, ce qui n'a pratiquement pas changé depuis 2017 (83 %).

FIGURE 15 : PART DES ENTREPRISES DE JEU VIDÉO APPARTENANT À DES INTÉRÊTS CANADIENS OU ÉTRANGERS, EN FONCTION DE LA PART DE L'EMPLOI ET DU NOMBRE D'ENTREPRISES



n=138

Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019

Toutefois, la part de personnes employées par des entreprises appartenant à des intérêts étrangers ou canadiens a changé très légèrement depuis 2017. En 2017, 86 % de la main-d'œuvre était employée par des entreprises appartenant à des intérêts étrangers et 14 % par des entreprises appartenant à des intérêts canadiens. En 2019, cette proportion était de 84 % par des entreprises appartenant à des intérêts étrangers et de 16 % par des entreprises appartenant à des intérêts canadiens. Cette légère variation pourrait être attribuable à l'expansion des entreprises appartenant à des intérêts canadiens (voir les sections 1.1 et 1.3.1 au sujet de la croissance des entreprises).

3. INCIDENCE ÉCONOMIQUE DU SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

La section suivante décrit les répercussions additionnelles du secteur du jeu vidéo sur l'économie canadienne, y compris l'incidence sur le revenu du travail et le PIB.

3.1 CARACTÉRISTIQUES DES REVENUS ET DES DÉPENSES

La sous-section suivante traite brièvement de la provenance des revenus des entreprises canadiennes de jeu vidéo et indique à quoi sont consacrées leurs plus grandes dépenses.

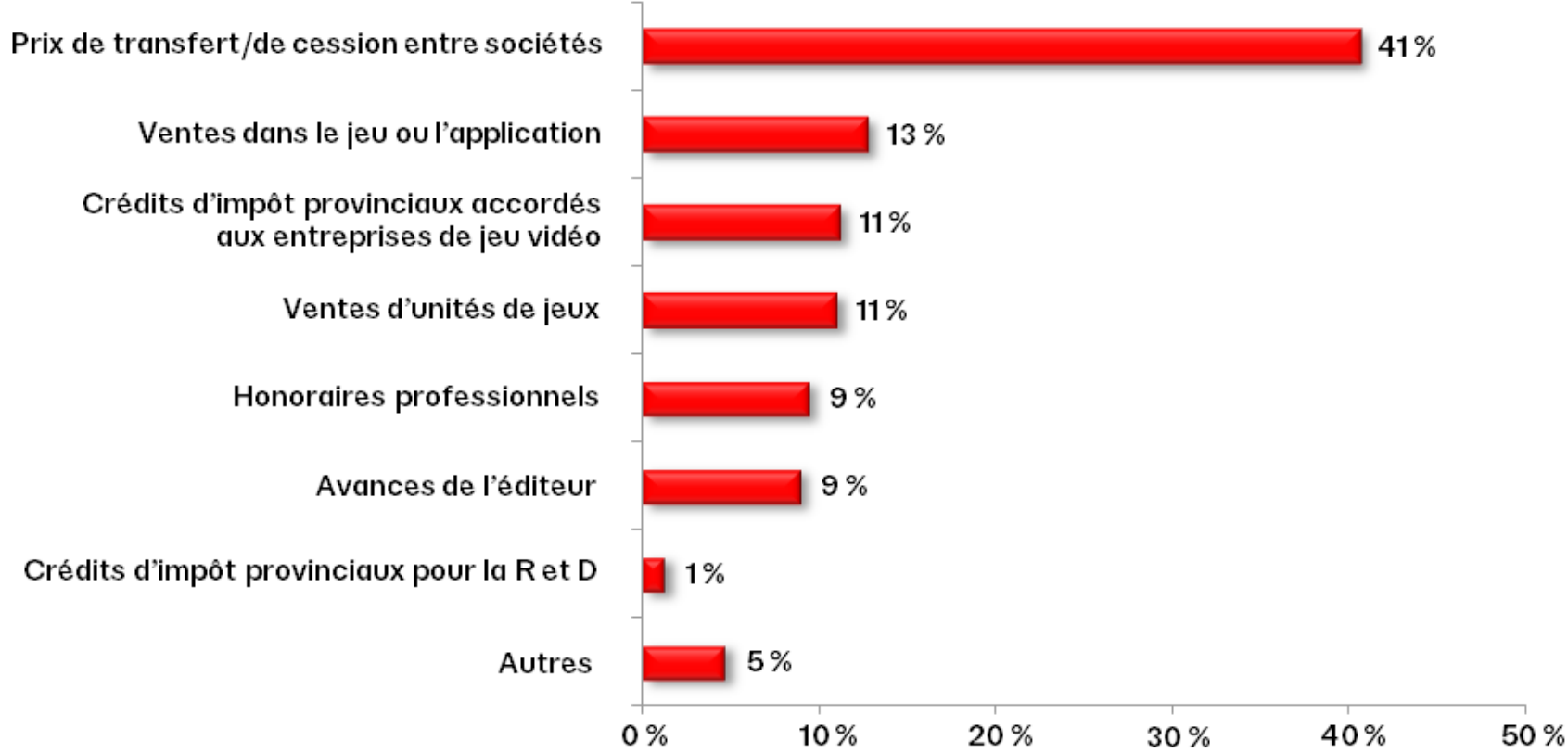
3.1.1 Revenus

Les revenus totaux des entreprises canadiennes de jeu vidéo en 2019 sont estimés à **3,6 milliards de dollars**, soit une croissance de 15 % depuis 2017.

Le graphique ci-après montre les principales sources de revenus des entreprises de ce secteur. Près de 41 % du revenu total du secteur provenait des prix de transfert ou de cession entre sociétés. Étant donné que la majeure partie des revenus du secteur provient des plus grandes entreprises ayant un siège international, une portion importante des revenus provient des prix de transfert entre sociétés, en particulier pendant les cycles de production.

Les ventes dans les jeux ou les applications représentent 13 % du total, et les crédits d'impôt provinciaux accordés aux entreprises de jeu vidéo et les ventes d'unités de jeux représentent chacun 11 % des revenus totaux. La proportion relativement basse des revenus provenant des ventes d'unités de jeux peut également être liée aux cycles de production de produits des entreprises canadiennes. Il est possible que les entreprises canadiennes aient travaillé à d'importants cycles de production ayant donné lieu à la commercialisation de peu de jeux l'année dernière.

FIGURE 16 : RÉPARTITION DES REVENUS DES ENTREPRISES CANADIENNES DE JEU VIDÉO (POURCENTAGE DES REVENUS TOTAUX)

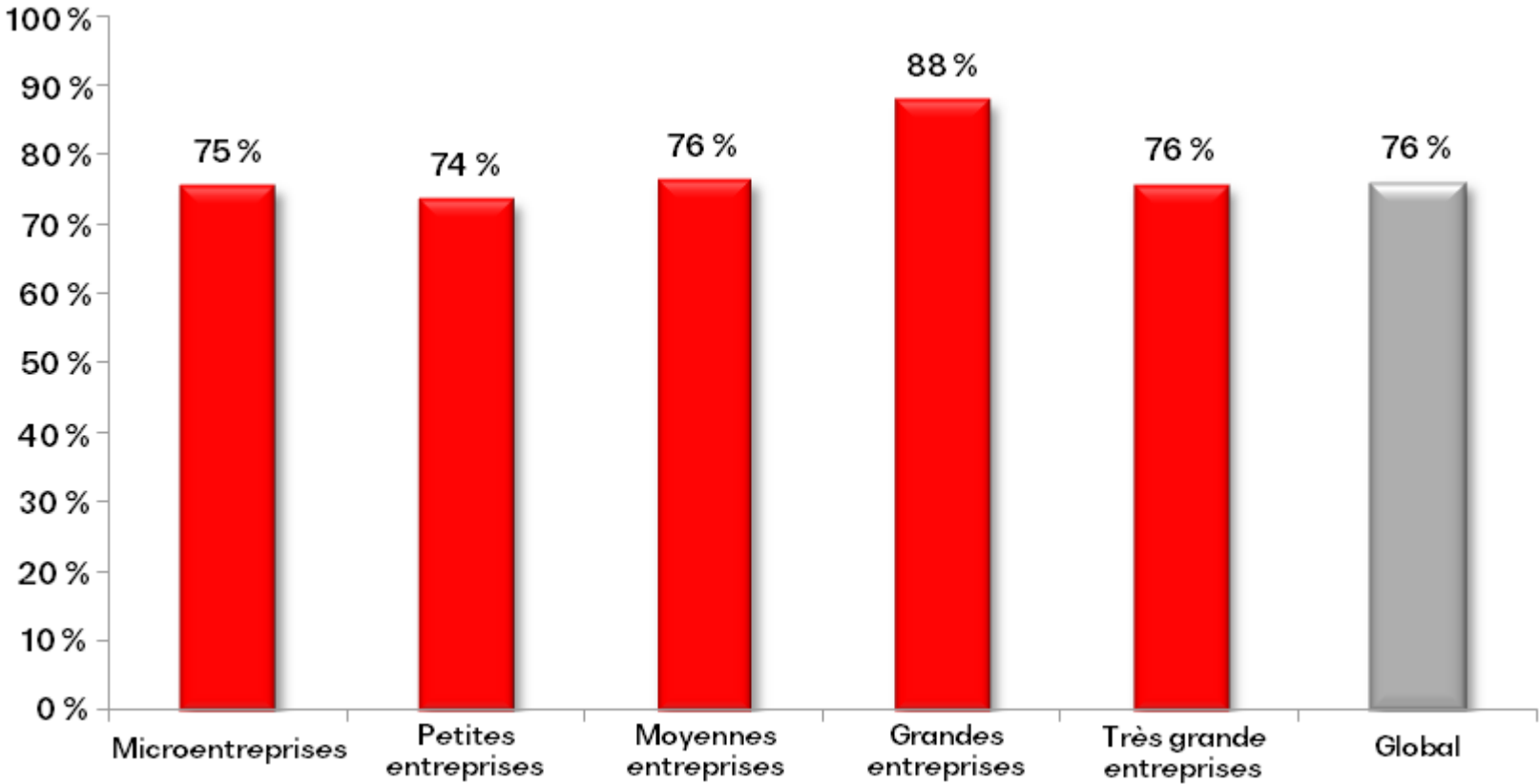


Remarque : Les revenus de la catégorie Autres comprennent les abonnements, le merchandising, les revenus marginaux, la technologie et les processus d'octroi de licence, le processus de vente, les autres subventions, les bourses, le financement public direct, les programmes de soutien provinciaux et territoriaux, les droits d'auteur, les programmes de soutien nationaux, les crédits d'impôt fédéral, la publicité intégrée à des jeux ou applications et les autres revenus. Chacune de ces catégories de revenus représentait respectivement 1 % ou moins des revenus totaux du secteur.

n=128
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019

Le secteur canadien du jeu vidéo s'appuie largement sur les exportations, plus des trois quarts (76 %) de ses revenus provenant des exportations. Cette donnée a peu changé au cours des deux dernières années. Les exportations sont la principale source de revenus des entreprises de toutes les tailles, comme nous le voyons dans la figure ci-après, même si elles représentent une portion légèrement plus importante des revenus des grandes entreprises.

FIGURE 17 : POURCENTAGE DES REVENUS PROVENANT DES EXPORTATIONS DES ENTREPRISES CANADIENNES DE JEU VIDÉO



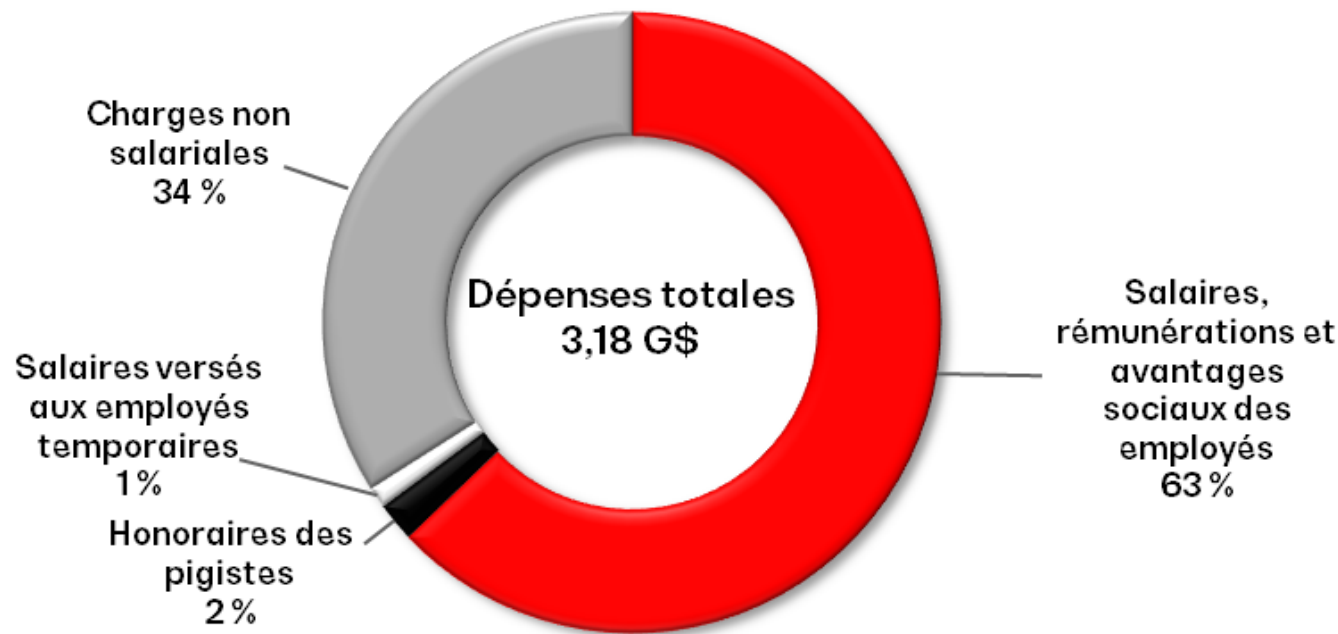
n=138
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019

3.1.2 Dépenses

Étant donné que le secteur canadien du jeu vidéo comprend plusieurs studios intégrés (dont les revenus ne peuvent pas être considérés comme des revenus d’unités commerciales distinctes), les dépenses des entreprises représentent un indicateur plus fiable de la taille du secteur canadien du jeu vidéo. Les entreprises canadiennes de jeu vidéo ont déclaré des dépenses s’élevant à environ **3,2 milliards de dollars** en 2019, soit une hausse de 24 % depuis 2017. La hausse des dépenses totales du secteur est probablement liée à l’augmentation du nombre d’entreprises du secteur et à l’expansion au niveau des entreprises (qui dépensent davantage en main-d’œuvre).

Près des deux tiers (66 %) des dépenses totales, soit environ 2,1 milliards de dollars, sont liés à la main-d’œuvre. La proportion des dépenses liées à la main-d’œuvre est inchangée depuis 2017, mais en raison de la croissance des dépenses, les dépenses liées à la main-d’œuvre sont 25 % plus élevées en 2019 qu’elles ne l’étaient en 2017.

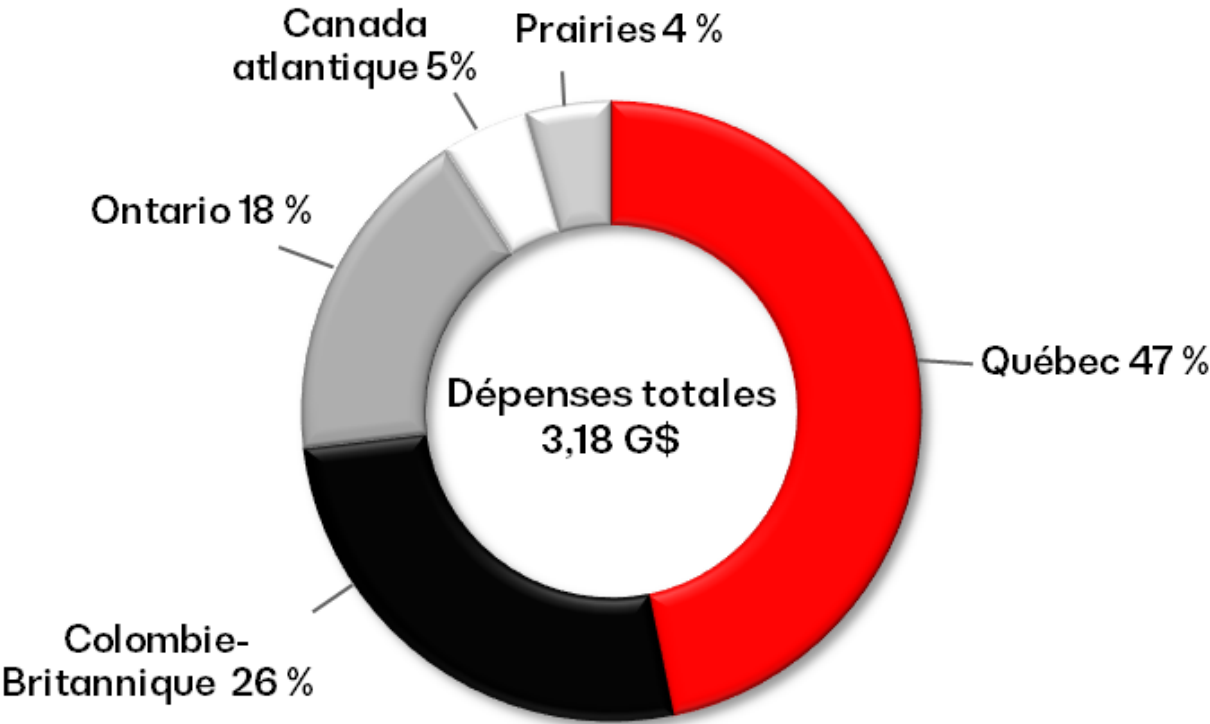
FIGURE 18 : RÉPARTITION DES DÉPENSES DES ENTREPRISES CANADIENNES DE JEU VIDÉO



n=139
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l’ALD en 2019 et l’étude secondaire de Nordicity

D'un point de vue régional, les dépenses suivent à peu près le coût par ETP (voir la figure 11 à la section 2.3.3), étant donné que le coût de la main-d'œuvre représente la plus grande partie des dépenses des entreprises du secteur. Le graphique ci-après illustre cette répartition régionale. C'est au Québec que la part des dépenses est la plus importante (47 %), suivi par la Colombie-Britannique (26 %) et l'Ontario (18 %).

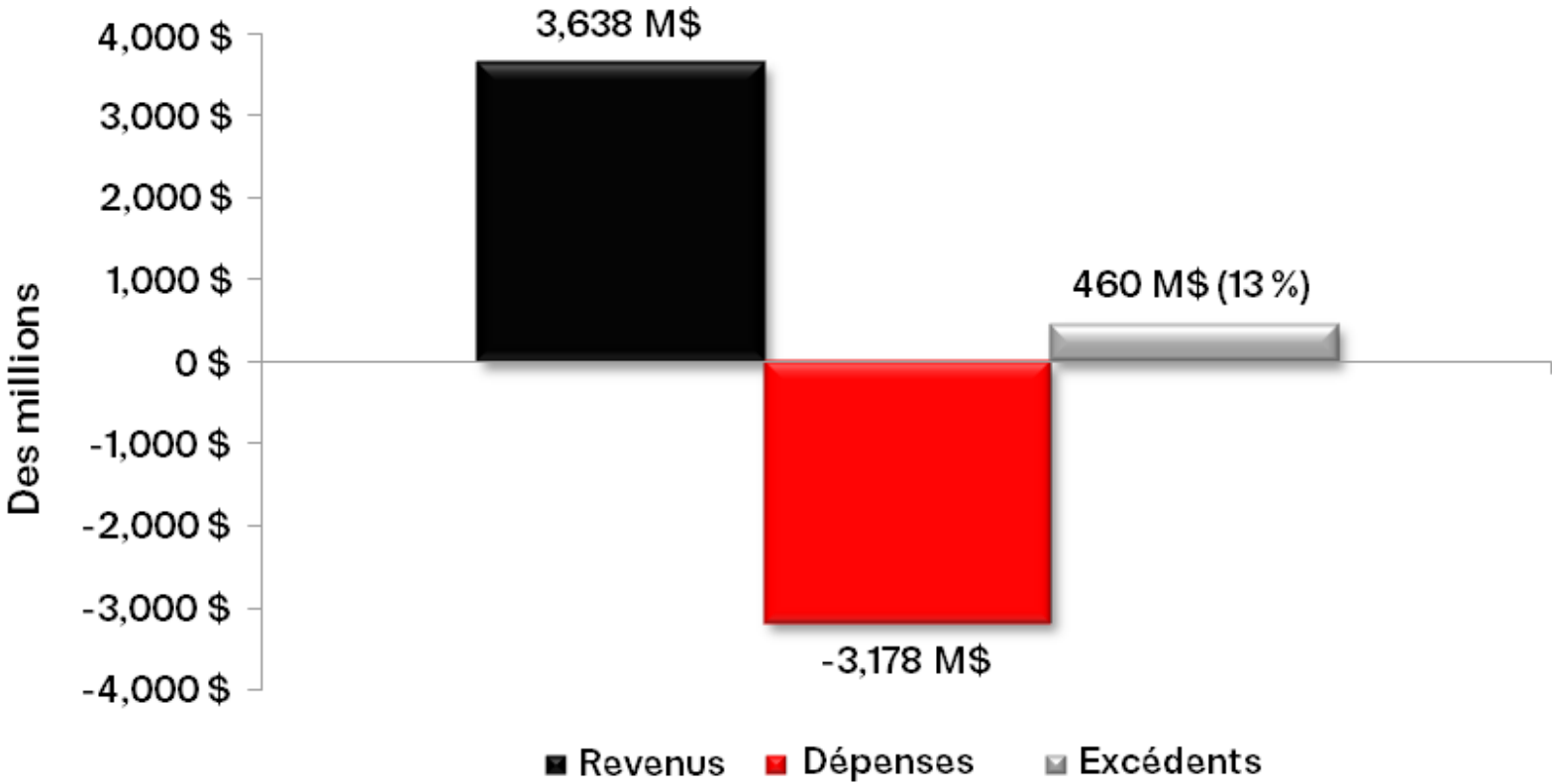
FIGURE 19 : RÉPARTITION DES DÉPENSES DES ENTREPRISES CANADIENNES DE JEU VIDÉO, PAR RÉGION



n=139
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019 et l'étude secondaire de Nordicity

Les excédents d'exploitation du secteur ont été estimés à 460 milliards de dollars ou à une marge de 13 %.

FIGURE 20 : REVENUS, DÉPENSES ET EXCÉDENTS DU SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO EN 2019



n=139
Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019 et l'étude secondaire de Nordicity

3.2 Revenu du travail

Une majorité de l'incidence économique du secteur provient des revenus des employés des entreprises de jeu vidéo et du revenu du travail associé à l'emploi indirect et à l'emploi induit générés par le secteur.

Collectivement, les employés du secteur canadien du jeu vidéo ont gagné environ **2,1 milliards de dollars** en 2019. De plus, l'emploi indirect et l'emploi induit ont généré ensemble un total de **975 millions de dollars** en revenu du travail.

TABLEAU 6 : REVENU DU TRAVAIL DANS LE SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO

	REVENU DU TRAVAIL EN 2017 (M\$)	HAUSSE EN % DE 2017 À 2019	REVENU DU TRAVAIL EN 2019 (M\$)
Secteur du jeu vidéo	1 681 \$	25 %	2 097 \$
Incidence de l'emploi indirect	403 \$	16 %	468 \$
Incidence de l'emploi induit	468 \$	8 %	506 \$
Incidence générale	2 553 \$	20 %	3 072 \$

Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2017 et 2019 et les tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada

Le revenu total du travail a augmenté de 20 % au cours des deux dernières années. De la même façon que la progression de l'emploi indirect et induit, la hausse du revenu du travail indirect et du travail induit semble plus modeste comparée à la hausse de l'incidence directe, en raison d'un changement touchant les données accessibles, comme nous l'avons décrit dans l'annexe A.3.

3.3 Incidence sur le PIB

La principale mesure de l'incidence économique directe dans n'importe quel secteur est le PIB, qui fait référence à la valeur totale générée par une entreprise ou un secteur dans le cadre de la conception d'un bien ou d'un service. En d'autres termes, il s'agit de l'argent payé à des personnes ou généré par des personnes. Par conséquent, la contribution au PIB des entreprises canadiennes de jeu vidéo est estimée en additionnant le revenu du travail des employés au Canada et les excédents d'exploitation (qui peuvent être considérés comme un revenu par les propriétaires des entreprises).

En plus de son incidence directe, l'activité économique a ce qu'on peut appeler une incidence dérivée, qui représente l'effet d'entraînement d'un secteur sur l'économie dans son ensemble. Ces incidences comprennent les répercussions indirectes (l'emploi et la valeur ajoutée par les fournisseurs auprès desquels les entreprises de jeu vidéo achètent des biens et des services) et les répercussions induites (la dépense de leur revenu de travail par les employés des entreprises de jeu vidéo et leurs fournisseurs).

Nordicity estime que le secteur du jeu vidéo apporte une contribution **directe** d'environ **2,6 milliards de dollars** au PIB du Canada en 2019. Le secteur a aussi apporté une contribution de **1,9 milliard de dollars** par l'intermédiaire des répercussions **indirectes** et **induites**. La contribution **totale au PIB** est estimée à **4,5 milliards de dollars**, soit une hausse de 20 % depuis 2017. En comparaison, l'économie canadienne a enregistré une hausse de 5 % au cours de la même période¹⁰.

Les incidences sur le PIB sont résumées dans le tableau ci-après.

TABLEAU 7 : CONTRIBUTION DU SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO AU PIB

	INCIDENCE SUR LE PIB EN 2017 (M\$)	HAUSSE EN % DE 2017 À 2019	INCIDENCE SUR LE PIB EN 2019 (M\$)
Secteur du jeu vidéo	2 022 \$	26 %	2 557 \$
Incidence de l'emploi indirect	716 \$	16 %	831 \$
Incidence de l'emploi induit	992 \$	9 %	1 078 \$
Incidence générale	3 730 \$	20 %	4 467 \$

Source : estimations fondées sur le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2017 et 2019 et les tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada

APPENDIX A. MÉTHODOLOGIE

A.1 COLLECTE DES DONNÉES

Les données présentées dans ce rapport ont été recueillies principalement au moyen d'un sondage en ligne, même si une étude secondaire a été menée afin de fournir un contexte pour les résultats.

Sondage en ligne

La plupart des données présentées dans le cadre de cette étude proviennent des résultats d'un sondage en ligne mené par Nordicity de mars à juin 2019. Avant de diffuser cette édition du sondage, Nordicity et l'ALD ont élaboré et modifié la liste des entreprises de jeu vidéo auxquelles le sondage a été distribué afin d'y inscrire 692 entreprises (au lieu de 596 entreprises en 2017). Dans ce contexte, « entreprise de jeu vidéo » a été définie comme étant « une entreprise qui participe directement à la conception, à la publication ou à la vente de produits de jeux vidéo; ou à la prestation de services directement liés à la conception, à la publication ou à la vente de produits de jeux vidéo ». Le sondage a aussi été distribué et mis en avant par les associations provinciales du secteur au moyen de bulletins d'information, de diffusions directes auprès des entreprises de jeu vidéo et des réseaux de médias sociaux. À la clôture du sondage, Nordicity avait reçu les réponses de 182 entreprises de jeu vidéo.

Sur ces 182 entreprises, 138 ont fourni des données financières détaillées. Les données financières étant au cœur de cet exercice (notamment parce qu'il s'agit des principaux renseignements permettant l'analyse de l'incidence économique), Nordicity a utilisé les réponses de ces 138 entreprises pour évaluer dans quelle mesure les réponses recueillies reflètent le monde du jeu vidéo au Canada.

APPENDIX A. METHODOLOGY

A.2 ANALYSE DES DONNÉES

Les sondages ne recueillent l'opinion que d'une partie des éventuels répondants. Après avoir recueilli les données du sondage en ligne, il a fallu tout d'abord évaluer dans quelle mesure ces réponses reflétaient le monde du jeu vidéo au Canada. En effet, il faut extrapoler les réponses recueillies de façon à ce qu'elles reflètent la réalité du secteur. Dans ce cas, cela signifie que nous avons extrapolé les données recueillies auprès des 138 entreprises qui nous ont fourni des réponses concernant l'emploi et les finances aux 692 entreprises de la liste des répondants éventuels. La taille des entreprises du secteur du jeu vidéo varie beaucoup, puisqu'elles peuvent compter de quelques employés à plusieurs centaines, et dans quelques cas exceptionnels, des milliers.

Nordicity a réparti les entreprises dans trois catégories : les entreprises de moins de cinq employés (microentreprises), celles de 5 à 99 employés (entreprises standards) et celles de 100 employés ou plus (grandes entreprises). Pour cela, Nordicity a tout d'abord classé les 692 entreprises dans les trois catégories en étudiant leurs sites Web.¹¹ Les moyennes des dépenses et des revenus ont été calculées pour chacune des catégories de taille à partir des réponses recueillies dans le cadre du sondage.

Pour chaque région, les moyennes calculées ont été multipliées par le nombre d'entreprises du groupe de taille afin d'obtenir le montant brut des dépenses et des revenus. Les pourcentages de dépenses liées ou non à la main-d'œuvre ont été utilisés pour répartir le montant brut des dépenses dans les catégories. En ce qui concerne les dépenses non liées à la main-d'œuvre, les données recueillies dans le cadre du sondage de 2017 ont servi à élaborer un profil de dépenses qui a ensuite été appliqué au montant brut des dépenses moins les dépenses liées à la main-d'œuvre.

APPENDIX A. METHODOLOGY

Vous trouverez ci-après la liste des autres considérations méthodologiques importantes liées à l'analyse des données du sondage :

- D'autres données sur le secteur, comme le salaire moyen, ont été estimées grâce à une moyenne pondérée. Par exemple, on a demandé aux entreprises de fournir des données concernant les salaires moyens en classant les employés dans trois catégories : employés débutants, employés ayant une ancienneté intermédiaire et employés expérimentés. Les salaires moyens ont été définis pour chaque type d'employé dans des entreprises de différentes tailles (microentreprises, entreprises standards et grandes entreprises). Ces moyennes ont alors été pondérées par le montant des revenus d'emploi relatifs dans chaque catégorie afin d'arriver à un salaire moyen unique pour chaque catégorie de taille. Ces moyennes pour les différentes catégories de taille d'entreprises ont alors été combinées (et pondérées par le montant des revenus d'emploi relatifs de chaque catégorie de taille) pour obtenir un salaire moyen final.

A.3 ANALYSE DE L'INCIDENCE ÉCONOMIQUE

La modélisation de l'incidence économique fondée sur les données recueillies dans le cadre du sondage en ligne, auprès de sources secondaires et dans les tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada, calcule une estimation de l'incidence **directe**, **indirecte** et **induite** des entreprises de jeu vidéo sur l'économie canadienne relativement à l'emploi (équivalents temps plein [ETP]), au revenu du travail (rémunération, salaires et avantages sociaux) et au produit intérieur brut (PIB).

APPENDIX A. METHODOLOGY

L'**incidence directe** fait référence à l'emploi, au revenu du travail et au PIB générés au sein du secteur du jeu vidéo et prend souvent la forme de rémunération et de salaires versés aux employés du secteur. Elle comprend également les excédents d'exploitation (profits d'exploitation restitués aux actionnaires et revenus des propriétaires uniques) des entreprises et la valeur de l'amortissement des immobilisations. Afin d'estimer l'incidence économique directe, nous avons compilé les données sur l'activité du secteur obtenues dans le cadre du sondage en ligne (revenus et dépenses d'exploitation, total de la rémunération et des salaires, salaires moyens) et une ventilation représentative des structures de coûts du secteur du jeu vidéo. Ces données ont servi à estimer le revenu du travail et l'emploi. Afin d'évaluer le PIB direct, le ratio de l'excédent d'exploitation par rapport au revenu du travail du secteur canadien de l'édition de logiciels (15,17 %) a été obtenu dans les tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada et utilisé pour estimer le montant des excédents d'exploitation qu'il faut ajouter au revenu du travail pour estimer le PIB.

L'**incidence indirecte** fait référence à la progression de l'emploi, du revenu du travail et du PIB dans les secteurs qui approvisionnent le secteur du jeu vidéo (p. ex., services, immobilier, services de télécommunication). Un modèle d'entrées-sorties de l'économie canadienne a été nécessaire pour convertir les données relatives à l'activité du secteur en estimation de l'incidence économique indirecte. Nordicity a utilisé les tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada pour élaborer un modèle qui pourrait servir à estimer l'incidence économique indirecte. Ce modèle a tenu compte des comportements des fournisseurs du secteur du jeu vidéo en matière de dépense, et l'incidence de ces achats sur l'économie canadienne sous la forme d'intrants importés. Ce modèle d'entrées-sorties a servi à estimer l'emploi indirect, le revenu du travail et le PIB.

APPENDIX A. METHODOLOGY

L'incidence induite fait référence à la progression de l'emploi, du revenu du travail et du PIB, qui peut être attribuée à la dépense de leur revenu par les foyers canadiens qui ont gagné un revenu dans le cadre de l'incidence économique directe ou indirecte. Les tableaux d'entrées-sorties de Statistique Canada permettant seulement d'estimer l'incidence économique indirecte d'un secteur ou d'un choc économique, Nordicity a élaboré et utilisé un multiplicateur économique personnalisé des incidences secondaires pour faire des estimations dans le cadre de cette analyse. Ce multiplicateur était fondé sur les estimations par Nordicity de la propension marginale à consommer (MPC) et de la propension marginale à importer (MPM) au Canada. Le calcul de la MPC et de la MPM est fondé sur les données relatives aux dépenses des foyers et le commerce international obtenues de Statistique Canada.

En 2017, les données du recensement de 2016 n'ont pas été accessibles et, par conséquent, Nordicity s'est appuyé sur les données du recensement de 2011 dans le cadre de sa modélisation (les dernières données accessibles) pour établir les coûts de la main-d'œuvre. Cela dit, Nordicity n'a pas simplement réutilisé les données en 2016 parce que cela aurait eu des résultats drastiques (et une diminution de la contribution de l'emploi dans ces catégories). L'approche utilisée a permis à Nordicity d'effectuer une transition graduelle grâce à notre méthodologie pour passer des données désuètes de 2011 à celles, plus récentes, de 2016 au moyen des salaires médians entre les deux ensembles de données.

ENDNOTES

¹ Mesure établie selon la variation du PIB en termes de dépenses, conformément au tableau 36-10-0104-01 de Statistique Canada.

² Newzoo (2019); « The Global Games Market Will Generate \$152.1 Billion in 2019 as the U.S. Overtakes China as the Biggest Market »; 18 juin 2019; <https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-generate-152-1-billion-in-2019-as-the-u-s-overtakes-china-as-the-biggest-market>

³ Newzoo (2018); « Newzoo's 2018 Report: Insights Into the \$137.9 Billion Global Games Market »; 20 juin 2018; <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>

⁴ Calcul : 1 CAD = 0,76 USD au 30 juillet 2019

⁵ Dans les dernières années, les données correspondant à ce qu'on appelle le « reste du Canada » (soit le Canada atlantique et les Prairies) n'ont pas été indiquées distinctement en raison de la taille relativement plus petite du secteur dans ces régions et du peu de réponses provenant de ces régions. En 2019, toutefois, grâce à l'ajout de nouvelles entreprises et réponses au sondage provenant de ces régions, il a été possible de présenter distinctement les données concernant ces régions.

⁶ CBC (2018); « 158 laid off as videogame developer Capcom shuts Burnaby office »; 18 septembre 2018; <https://www.cbc.ca/news/canada/british-columbia/158-laid-off-as-videogame-developer-capcom-shutters-burnaby-office-1.4828997>

⁷ gamesindustry.biz (2018); « Bandai Namco Studios Vancouver shuts down »; 16 novembre 2018; <https://www.gamesindustry.biz/articles/2018-11-16-bandai-namco-studios-vancouver-shuts-down>

⁸ Cette figure comprend les employés temporaires, contractuels et pigistes, comme en 2017.

⁹ Le sondage sur le secteur réalisé par l'ALD en 2019 ne demandait pas aux entreprises d'indiquer le pourcentage de leur main-d'œuvre travaillant directement aux jeux vidéo. Par conséquent, il n'est pas possible de comparer la proportion de femmes travaillant directement aux jeux vidéo à la proportion de la main-d'œuvre travaillant directement aux jeux vidéo.

¹⁰ Mesure établie selon la variation du PIB en termes de dépenses, conformément au tableau 36-10-0104-01 de Statistique Canada.

¹¹ Si les données sur l'emploi n'étaient pas accessibles dans le site Web d'une entreprise, cette dernière était classée dans la catégorie des entreprises standards.

À PROPOS DE L'ALD

L'ALD est le porte-parole du secteur canadien du jeu vidéo. L'ALD travaille pour ses membres – Activision Blizzard, Glu, Capcom, EA, Gameloft, Ubisoft, Other Ocean Interactive, Ludia, Microsoft, Nintendo, Sony Interactive Entertainment, Relic Entertainment, Solutions 2 Go, WB Games, Square Enix, Take 2 Interactive et Codename Entertainment – afin de créer un contexte favorable à leur développement à long terme, au point de vue juridique, réglementaire et des affaires publiques. Pour plus de renseignements, veuillez consulter theESA.Ca.

À PROPOS NORDICITY

Nordicity est un cabinet de conseil international de premier plan offrant à ses clients des secteurs privé et public des solutions en analyse économique, en stratégie d'affaires et en politique et réglementation dans quatre domaines clés : arts, culture et patrimoine; médias numériques et créatifs; technologies de l'information et des communications (TIC) et innovation; et télécommunications et spectre. Grâce à ses bureaux à Ottawa (siège social), à Toronto, à Vancouver et à Londres, au Royaume-Uni, Nordicity est positionné de façon stratégique pour aider ses clients à prospérer sur les marchés mondiaux en évolution constante.

