

Habo

LA GUILDE DU JEU VIDÉO

Étude des points de différenciation
de l'industrie du jeu vidéo au Québec

Cette étude a été rendue possible
grâce à la participation financière de Behaviour Interactif

2023

LE QUÉBEC OCCUPE UNE PLACE DE PREMIER PLAN DANS L'INDUSTRIE MONDIALE DU JEU VIDÉO.

Doté d'un riche **bassin de talents issus du milieu artistique et culturel**, le Québec, véritable **pont géographique et culturel** entre l'Europe et les États-Unis, s'est positionné en tant que **leader** dans l'industrie du jeu vidéo au cours des 3 dernières décennies. Le secteur y a connu une **croissance importante depuis les années 1990**.

Le Québec représente aujourd'hui l'un des 5 plus grands pôles pour le **développement et la production de jeux vidéo dans le monde**.

Menées par Montréal, les autres villes du Québec démontrent une forte croissance, représentant 30 % des studios de jeux de la province, avec plus de 1 600 emplois directs.

282 studios de jeux vidéo

86 %

entreprises locales

14 %

entreprises étrangères

1,4 G\$ de revenus

8 des 10 plus grandes entreprises mondiales de jeux vidéo ont des studios au Québec

Dans les 15 dernières années, **plus d'une vingtaine de jeux** vendus à 5+ millions de copies dans le monde ont été conçus et développés au Québec, dont :

- Prince of Persia : The Sands of Time (2003)
- Outlast (2013)
- Batman: Arkham Origins (2013)
- Dead by Daylight (2016)
- Deus Ex: Mankind Divided (2016)
- Mass Effect: Andromeda (2017)
- Assassin's Creed Valhalla (2020)

Un important bassin de **talents et d'étudiant.e.s.** inscrit.e.s à des programmes dédiés à la **créativité numérique**.

Un **écosystème complet** composé d'acteurs dans le développement d'outils et de fournisseurs de services dans des secteurs clés, tels que l'audio, l'édition ou les effets visuels.

Les 5 plus grands studios **indépendants québécois par revenus** emploient **plus de 1 500 personnes** et ont commercialisé plus de **80 jeux** dont ils détiennent la propriété intellectuelle.

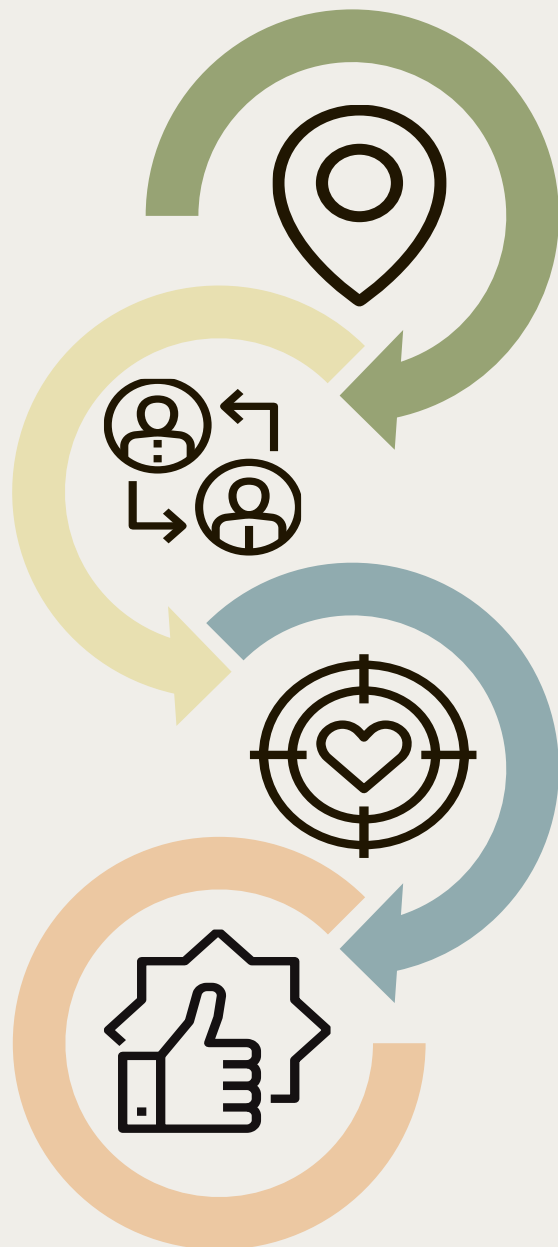
QUELS FACTEURS DÉMARQUENT LE QUÉBEC SUR LA SCÈNE INTERNATIONALE?

LE QUÉBEC OFFRE UN ÉCOSYSTÈME COMPLET QUI STIMULE LA CRÉATION ET LA PRODUCTION DE JEUX VIDÉO.

Cette étude a été réalisée par Habo afin d'identifier les conditions et les facteurs clés de succès faisant du Québec un des leaders dans le domaine du développement et de la production de jeux vidéo à travers le monde. Une méthodologie a été déployée afin d'analyser et de croiser la perspective des employé.e.s québécois.es dédié.e.s aux activités de création et de production avec celle d'expert.e.s locaux et internationaux de l'industrie.

Les résultats reposent sur des données primaires générées pour répondre spécifiquement aux besoins de cette étude :

- analyse quantitative (2023) menée auprès de 520 employé.e.s québécois en développement et production de l'industrie;
- 20 entrevues semi-dirigées (2023) avec des expert.e.s de l'industrie de la scène locale et internationale.



LE QUÉBEC : UN TERRITOIRE PROPICE À L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO, QUI S'Y DÉVELOPPE DEPUIS PLUS DE 30 ANS...

... ET Y REPRÉSENTE UN ÉCOSYSTÈME À PART ENTIÈRE, ATTRACTIF POUR LES EMPLOYÉ.E.S ET LES PARTIES PRENANTES...

... QUI FORMENT UNE VÉRITABLE COMMUNAUTÉ DÉPLOYANT COLLABORATION ET PASSION ...

... AU SERVICE DE L'EXPERTISE UNIQUE ET GRANDISSANTE DU SECTEUR.

LE QUÉBEC : UN TERRITOIRE PROPICE À L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO, QUI S'Y DÉVELOPPE DEPUIS PLUS DE 30 ANS.

UN TERREAU FERTILE POUR LE DÉVELOPPEMENT DU SECTEUR

1

LOCALISATION UNIQUE ENTRE LES ÉTATS-UNIS ET L'EUROPE

- Développement des affaires facilité par la proximité horaire des marchés et par le bilinguisme.
- Pont culturel permettant de créer des jeux adaptés à différents marchés.

2

FIBRE CRÉATIVE ANCRÉE DANS LA CULTURE ET LA SENSIBILITÉ QUÉBÉCOISE

- Force créative historique et reconnue à l'international.
- Facilité à combiner les technologies et la créativité.
- Esprit de collaboration et d'entrepreneuriat.

3

LE QUÉBEC ATTRAYANT POUR LES TALENTS GRÂCE À SES DIFFÉRENCIEURS

- Pôle économique,
- Qualité de vie,
- Avantages sociaux,
- Multiculturalisme.



« *Le Québec croise fibre entrepreneuriale américaine et sensibilité créative européenne.* »

Expert de l'industrie ayant travaillé au Québec et à l'international



STRUCTURATION DE L'INDUSTRIE SUR PLUSIEURS DÉCENNIES

- Dans ce contexte économique et créatif favorable, **arrivée de grands studios internationaux** au Québec dès la fin des années 1990, contribuant à la densité du tissu industriel.
- Développement d'écoles spécialisées, avec des programmes de formations dédiés :
 - Plus de 43 programmes de formation dédiés aux jeux vidéo;
 - 80 % des employé.e.s du secteur diplômé.e.s en créativité numérique ou dans le domaine du jeu vidéo.
- Structuration de la grappe autour d'organismes et d'associations clés.

DES POLITIQUES PUBLIQUES QUI SOUTIENNENT LE SECTEUR

- **Soutien et incitatifs financiers** par le biais de subventions et de crédits d'impôt favorables au développement et à la création.
- Cadre professionnel **favorable aux entrepreneur.euse.s**, qui comporte peu d'obstacles à l'entrée.
- Politiques d'accueil de main-d'œuvre étrangère favorables à l'**arrivée de profils diversifiés** contribuant à la maturité du secteur.

Top 3 des atouts de la formation dédiée à l'industrie

- 1 Spécialisation des connaissances et des expertises.
- 2 Opportunités d'échanges et de collaborations avec d'autres étudiant.e.s motivé.e.s par l'industrie.
- 3 Reconnaissance sur le marché du travail.

→ La densité et la structure de l'écosystème se sont construites sur plus de 30 ans. Elles résultent d'une disposition favorable du territoire et d'une véritable volonté politique.

ON Y RETROUVE UN ÉCOSYSTÈME À PART ENTIÈRE ATTRACTIF POUR LES EMPLOYÉ.E.S ET LES PARTIES PRENANTES.



14 487

emplois directs
dans l'industrie



UN VIVIER ATTRACTIF D'EMPLOIS

Le secteur du jeu vidéo est désormais considéré comme une industrie à part entière. La densité d'emplois et les conditions de travail qu'elle offre attirent de nombreux.euses travailleur.euse.s.

- **87 %** des employé.e.s sont satisfait.e.s de leur poste actuel et se sentent épanoui.e.s dans l'industrie.
- L'industrie réussit à attirer plusieurs talents en création et production provenant d'autres secteurs. Sur l'ensemble des employés ayant moins de 5 ans d'expérience dans les jeux vidéo, **20 %** travaillent à temps plein depuis **plus de 10 ans**.

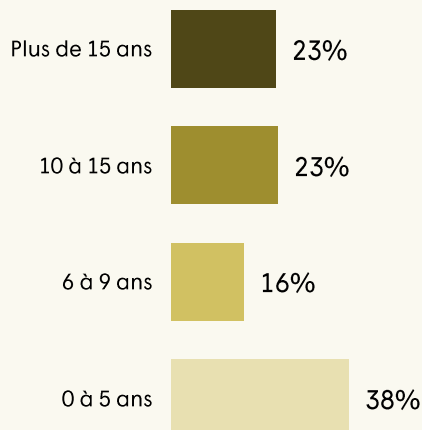
UNE INDUSTRIE QUI FAIT DÉSORMAIS L'OBJET DE PLANS DE CARRIÈRE DÉDIÉS AU SECTEUR

- **97 %** des employé.e.s de l'industrie envisagent d'y poursuivre leur carrière.
- En moyenne, les employé.e.s ont travaillé dans **2,6** studios différents.
- **46 %** des employé.e.s de l'industrie y travaillent depuis au moins 10 ans.

« Je suis fier de l'éternel renouvellement et de la grande créativité de l'industrie »

Employé d'un studio québécois impliqué dans les activités de création et de production

Nombre d'années travaillées dans
l'industrie du jeu vidéo parmi les
employé.e.s du secteur



UNE FIERTÉ ET UN ENGAGEMENT FORTS ENVERS L'INDUSTRIE

- **96 %** des employé.e.s s'estiment chanceux.euses de travailler dans l'industrie.
- **95 %** des employé.e.s sont fier.ière.s de faire partie de cette industrie.
- **95 %** des employé.e.s recommanderaient leur entreprise à leur entourage.

→ L'industrie est hautement attractive pour les travailleur.euse.s et fait désormais l'objet de plans de carrière à long terme. L'engagement et la fierté de ses membres contribuent à développer une communauté.

LES TRAVAILLEUR.EUSE.S QUÉBÉCOIS.E.S FORMENT UNE COMMUNAUTÉ DÉPLOYANT COLLABORATION ET PASSION.



UN RÉEL ESPRIT DE COMMUNAUTÉ ET D'APPARTENANCE

- **91 %** des employé.e.s se sentent inclus.es dans l'industrie.
- **75 %** des employé.e.s se disent connecté.e.s à d'autres professionnel.le.s de l'industrie.

« La communauté du Québec constitue un modèle inspirant : divers pays tentent de la répliquer dans leur propre marché »

Expert de l'industrie ayant travaillé au Québec et à l'international

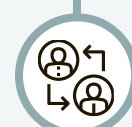


UNE AFFINITÉ AUTOUR D'UNE PASSION QUI VA AU-DELÀ DE L'EMPLOI

- **97 %** des employé.e.s se définissent comme joueur.euse.s.
- **71 %** des employé.e.s s'informent activement sur les nouvelles sorties de jeux.

3 principales sources de fierté pour les employé.e.s du secteur

- 1 Travailler dans un domaine qui les passionne.
- 2 Évoluer dans un environnement de forte collaboration et de travail d'équipe.
- 3 Avoir de l'impact et de la reconnaissance auprès des joueur.euse.s avec des productions de qualité.



UNE ENVIE DE PARTAGER ET DE COLLABORER POUR BÂTIR ENSEMBLE

- **33 %** des employé.e.s ont participé à des sessions d'apprentissage entre pairs au sein de leur entreprise au cours de la dernière année.
- **96 %** des employé.e.s sont heureux.euses de contribuer au développement et à l'innovation de l'industrie.
- **Près de 40 %** des employé.e.s se considèrent actifs.ves au sein de l'industrie et **63 %** s'informent sur les événements du secteur.

« Je suis fier de mêler passion et vie professionnelle. »

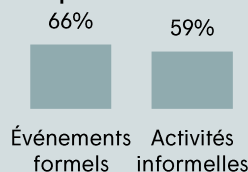
Employé d'un studio québécois impliqué dans les activités de création et de production



UN DYNAMISME ET UNE EFFERVESCENCE DE L'ÉCOSYSTÈME

La communauté prend notamment forme en participant à différentes activités formelles, comme des événements de La Guilde, des formations et des conférences; et à des activités informelles, comme des rencontres de réseautage et des participations à des playtests.

Part des employé.e.s qui participent à des activités



Près de **1 employé.e** sur **5** participe à des projets collaboratifs avec d'autres studios.

→ Plus qu'une industrie, le secteur des jeux vidéo québécois constitue une véritable communauté de travailleur.euse.s partageant une même passion. Leur implication en fait un écosystème dynamique.

* Cette étude a été réalisée par Habo en 2023 sur la base d'une analyse quantitative effectuée auprès de 520 employé.e.s québécois.e.s en développement et production du secteur du jeu vidéo ainsi que 20 entrevues avec des expert.e.s de l'industrie de la scène locale et internationale.

CETTE COMMUNAUTÉ TRAVAILLE AU SERVICE DE L'EXPERTISE UNIQUE ET GRANDISSANTE DU SECTEUR.



UNE EXPERTISE ET UN SAVOIR-FAIRE UNIQUES

Principales compétences du Québec selon les employé.e.s de l'industrie



Les employé.e.s en développement et production de jeu vidéo observent différentes compétences au sein de leurs équipes et lieux de travail. Les expert.e.s affirment que ces compétences constituent un élément important pour faire du Québec un territoire unique pour les activités de création et de production.

« L'une des grandes forces de l'industrie est son adaptabilité, sa polyvalence et son dynamisme. »

Employé d'un studio québécois impliqué dans les activités de création et de production

« L'une des grandes forces de l'industrie est sa faible hiérarchie, sa place à l'initiative et à la créativité. »

Expert de l'industrie ayant travaillé au Québec et à l'international



UNE AGILITÉ ET UN ESPRIT D'INITIATIVE REMARQUABLES

- **75 %** des employé.e.s du secteur considèrent que l'agilité est une valeur enracinée dans l'industrie.
- **53 %** des employé.e.s ont suivi une formation en ligne autodidacte au sein de leur entreprise au cours de la dernière année.



UN POSITIONNEMENT DE LEADER À L'ÉCHELLE INTERNATIONALE

- **85 %** des employé.e.s considèrent que le Québec excelle dans la création de jeux complexes.
- **85 %** des employé.e.s considèrent que le Québec se démarque par sa capacité unique à combiner activités artistiques et de production.

Le Québec, mêlant expertise et créativité, excelle dans le secteur. Ses productions connaissent un succès majeur à l'échelle internationale. Dans une industrie mondiale en très forte croissance, la province occupe ainsi une place de choix. Elle est bien positionnée pour bénéficier de la croissance future du secteur.

Contacts

bonjour@habo.studio
<https://habo.studio>

Habo