

L'industrie du jeu électronique poursuit sa croissance en 2013

Montréal, le 10 avril 2013 – Selon les prévisions de TECHNOCompétences, le secteur du jeu électronique devrait connaître un taux de croissance entre 5 % à 10 % en 2013. TECHNOCompétences publie encore cette année son étude sur l'industrie du jeu électronique dressant un portrait de ce secteur florissant au niveau de l'emploi. Le calcul de ce taux de croissance a été effectué à l'aide des données de prévisions d'embauche fournies par les entreprises ayant répondu à l'enquête 2012.

L'industrie québécoise du jeu vidéo a très bien tiré son épingle du jeu l'année dernière. Malgré plusieurs annonces de licenciements et de fermetures de studios au cours de l'année, l'industrie a connu un taux de croissance de 9 %. Cette progression de l'emploi est spectaculaire comparativement au taux de croissance de 0,8 % pour l'ensemble des emplois de l'économie au Québec et à 1,6 % pour le secteur des technologies de l'information et des communications (TIC). Malgré un contexte difficile, 713 emplois nets ont été créés durant la dernière année pour totaliser 8 979 emplois (55 entreprises). C'est donc une hausse de 9 % par rapport à 2011, amenant l'industrie du jeu à une croissance de 712 % de l'emploi depuis 2002 et une croissance moyenne annualisée de 22 %.

Pour la réalisation de cette étude, TECHNOCompétences a compté sur la participation de 55 des 81 entreprises, évoluant ou gravitant dans l'univers du jeu vidéo au Québec, excluant les micros entreprises. Si les grandes entreprises de plus de 100 employés se partagent 90 % de la main-d'œuvre, les petits studios ne sont pas en reste. Cependant, comme il est extrêmement difficile de recenser le nombre important de micros entreprises foisonnant dans l'industrie, elles n'ont pas été dénombrées. Il est probable qu'elles ne modifieraient pas substantiellement les constats de l'étude.

L'industrie 2012 en chiffres

La répartition des entreprises par secteur d'activités démontre que les entreprises de développement de jeux vidéo sont le fer de lance de l'industrie. En effet :

- 87 % des entreprises œuvrent dans la conception de jeux (consoles, mobiles, en ligne, réseaux sociaux);
- 5 % sont spécialisées dans le développement de logiciels et services de support et autres services;
- 8 % sont spécialisées en test et assurance qualité.

Les emplois en jeux vidéo sont pour la plupart situés sur l'île de Montréal. Nous retrouvons donc la main-d'œuvre répartie de la manière suivante :

- 82 % dans la région de Montréal;
- 11 % dans la région de la Capitale-Nationale;
- 7 % dans d'autres régions, telles que l'Estrie, la Mauricie, le Saguenay-Lac-Saint-Jean et l'Outaouais.

De nombreux défis pour les entreprises

La rareté des candidats d'expérience et de talent continue de causer des défis importants de recrutement et de rétention chez les employeurs. Les professionnels les plus recherchés doivent détenir une formation universitaire, particulièrement en programmation, en production et en support à la production et une expérience de 2 à 7 ans (main-d'œuvre intermédiaire), particulièrement en gestion de production, en conception de jeux, en production artistique, en programmation et en support à la production.

Avec les nombreux défis technologiques et la fragmentation des plateformes auxquels sont confrontées les entreprises, ces dernières sont appelées à demeurer constamment à jour pour demeurer compétitives, engendrant une importante croissance des coûts de formation. Dans cette optique, TECHNOCompétences offre depuis 2011 des classes de maîtres à faible coût visant à répondre aux besoins de développement de compétences clés chez les professionnels québécois du jeu électronique. Depuis les débuts, 192 632 \$ ont été investis en formation dans les entreprises et 310 participants ont été formés.

TECHNO*Compétences* remercie les entreprises ayant participé au sondage 2012 et tient à souligner l'appui de la Commission des partenaires du marché du travail (CPMT) dans la réalisation de l'étude.

Pour consulter l'étude, rendez-vous au <http://www.technocompetences.qc.ca/etudes/jeu/2012>.

À propos de TECHNO*Compétences* — www.technocompetences.ca

Faire de l'industrie québécoise des technologies de l'information et des communications un chef de file mondial par la qualité de sa main-d'œuvre représente la vision de TECHNO*Compétences*, le Comité sectoriel de main-d'œuvre en TIC. Son plan vise l'équilibre entre l'offre et la demande de ressources humaines qualifiées. Depuis 1998, TECHNO*Compétences* maîtrise l'information du marché du travail, veille à accroître les compétences des ressources humaines nécessaires à l'industrie et assiste les entreprises dans l'amélioration de leurs pratiques de gestion.

– 30 –

Information et entrevue :

Karine Martin
Agente de projets - communications
TECHNO*Compétences*
Tél. : 514 840-1237, poste 361
kmartin@technocompetences.qc.ca