

Portrait de l'industrie du jeu au Canada

(Sources: *Video Games Industry Updates*, Digi BC, January 2012; *2011 Essential Facts About the Canadian Computer and Video game Industry*, Entertainment Software Association; *Computer Games and Canada's Digital Economy : The Role of Universities In Promoting Innovation*, December 2010)

Canada

- 3^e pôle mondial du développement de jeu (derrière les É-U et le Japon) et 3^e rang en matière de nombre d'emplois reliés au jeu
- 16 000 emplois directement liés à l'industrie du jeu (32 000 aux É-U)
- 348 entreprises (ce nombre inclut éditeurs, distributeurs et autres compagnies multimédias)
- Impact économique de 1.7 milliard de dollars pour l'année 2010 (vente au détail)
 - 886 millions \$ – console
 - 79 millions \$ – PC
 - 513 millions \$ – *hardware*
 - 279 millions \$ – *peripherals*
- 59 % des Canadiens jouent régulièrement à des jeux vidéo
 - 62 % sont de sexe masculin, et 38 % sont de sexe féminin
 - L'âge moyen du joueur canadien est de 33 ans
- La majorité des revenus générés au Canada proviennent d'éditeurs étrangers tels que : EA (É-U), Ubisoft (France), THQ (É-U) et Eidos/Square Enix (Japon).
 - La majorité des studios d'origine canadienne sont de petite ou de moyenne taille.
 - Il existe cependant un grand nombre de petits studios remportant un bon succès.
 - Beaucoup de ces studios produisent des jeux de qualité distribués via des canaux indépendants tels que : Facebook, Xbox Live Arcade et Apple App Store.

- Formations au Canada
 - L'industrie du jeu vidéo est le fruit de connaissances interdisciplinaires. Les employés des studios doivent avoir des habiletés dans les champs suivants :
 - Programmation
 - Diplôme universitaire, sciences informatiques
 - Arts
 - Technique collégiale
 - Animation
 - Technique collégiale
 - Design (*Game Designer*)
 - Les *Game Designers* proviennent de multiples horizons. Ils peuvent être issus autant des communications, de la création littéraire, de la littérature ou encore des sciences informatiques
 - Design (*Character* et *Level Designer*)
 - Les personnes œuvrant en tant que *Character* ou *Level Designer* ont souvent une formation en design graphique ou en animation (collège ou université).
 - Scénario/ narration
 - Les personnes engagées pour rédiger proviennent de tous les horizons possibles.
 - Au Canada, rares sont les programmes multidisciplinaires (mélange d'approches techniques et théoriques).
 - La majorité des programmes multidisciplinaires sont offerts dans l'Ouest canadien.
 - Le programme le plus reconnu pour la conception de jeu vidéo dans l'Ouest canadien est probablement *The Great Northern Way* à Vancouver.
 - Partenariats entre les universités et l'industrie
 - Il existe une douzaine de partenariats de ce type au Canada (allant d'échanges informels aux programmes complexes impliquant plusieurs partenaires issus de l'industrie et de programmes universitaires).
 - Ex : Le campus Ubisoft était issu d'une collaboration entre Ubisoft, le Cégep de Matane, l'Université de Sherbrooke, Dawson College, le Cégep du Vieux-Montréal et l'Université de Montréal.

- Les barrières à la collaboration
 - Les propriétés intellectuelles
 - Les studios ne peuvent pas partager les PI avec les centres de formation.
 - Décalage entre les professeurs et les besoins de l'industrie (les professeurs ne sont souvent « plus à jour » selon l'industrie).
 - Étant de courte durée, les sessions de formation ne permettent pas un entraînement efficace en milieu de travail. L'étudiant ne peut donc pas contribuer de manière significative au développement d'un jeu.

Les trois principaux pôles de développement de jeu au Canada sont les provinces suivantes :

Colombie Britannique

- 85 entreprises (2012)
- 5 000 emplois en 2012 (alors qu'ils étaient comptés à 3 882 en 2011)
- Dépenses encourues pour la production de jeux en Colombie Britannique : 393 millions \$ (2011)
- Principaux grands studios : EA, Koei, Take Two, Radical et Relic (non canadiens)

Ontario

- 106 entreprises (2010)
- 2 600 emplois (2011)
- Dépenses encourues pour la production de jeux en Ontario : 238 millions \$ (2011)
- Grande communauté de petits studios
- Principaux grands studios : Capcom, Disney, EA, Koei, Rockstar et Ubisoft (non canadiens)

Québec

- Presque 70 % des grands studios de jeu du Canada sont situés au Québec. Beenox, Behaviour, EA, Eidos Montréal, Funcom, Frima, THQ, Ubisoft et Warner Brothers Games en sont des exemples.

- Il y a également plusieurs entreprises de petites et moyennes tailles qui fonctionnent très bien.
- Il y a une forte présence des secteurs *middleware* et de *game-engine* ce qui facilite le développement de jeux.
- 8 236 emplois (2011)
- Dépenses encourues pour la production de jeux au Québec: 733 millions \$ (2011)
- 86 studios (2011)
- Crédits d'impôt de 37,5 % sur le coût de la main-d'œuvre