

Portrait dans l'industrie du jeu électronique au Québec pour l'année 2010

Source : TechnoCompétences octobre 2010

(Sondages distribués à 81 entreprises québécoises, taux de collaboration de 61.25%)

- 6 602 emplois pour 49 entreprises
 - 88% des emplois sont dans le secteur de développement de jeux
 - 7% des emplois sont liés au test et assurance de qualité
 - 6% des emplois sont liées au service de soutien aux entreprises de jeux

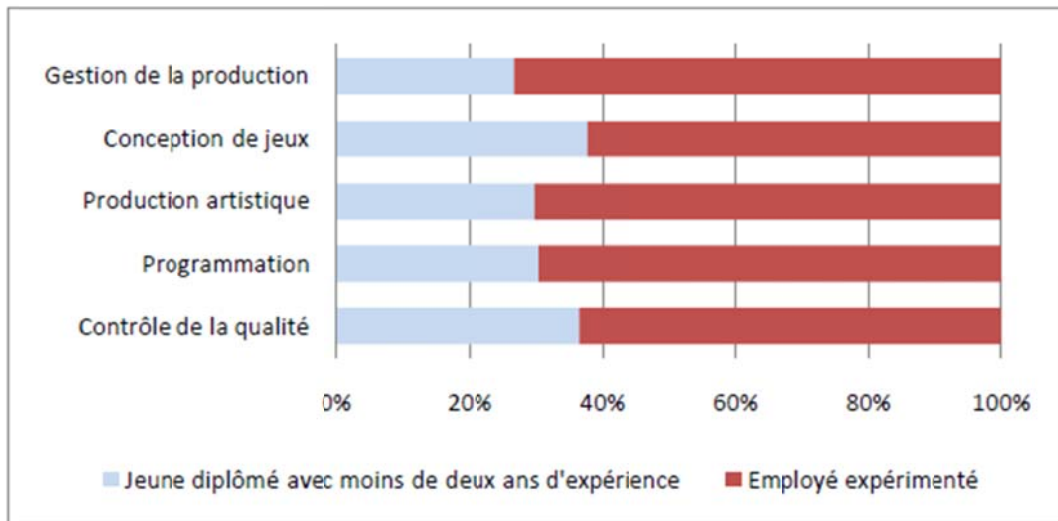
- Détail des 6 602 emplois
 - 2 214 en lien avec la programmation
 - 1 610 en lien avec la production artistique
 - 993 en lien avec le contrôle de qualité
 - 723 en lien avec la conception de jeux
 - 543 en lien avec la gestion de production
 - 519 en lien avec les fonctions de soutien à la production

- Emplois par villes
 - 73% des 6 602 emplois sont dans 30 entreprises de Montréal
 - 18% des 6 602 emplois sont dans 10 entreprises de Québec
 - 9% des 6 602 emplois sont situés dans d'autres régions

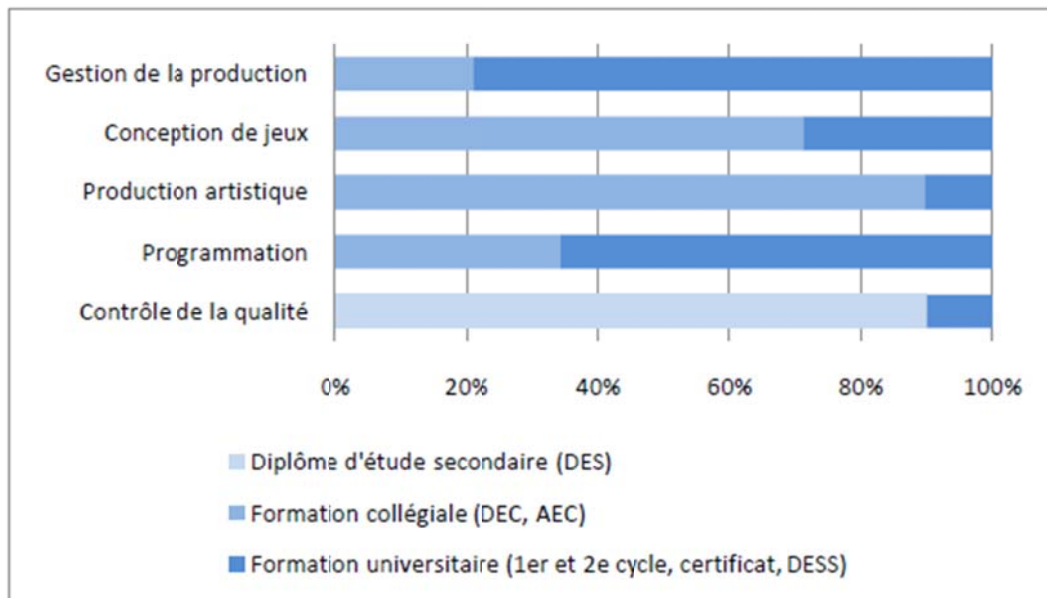
- Postes difficiles à combler
 - Les postes en lien avec la programmation et la production artistique

Expérience :

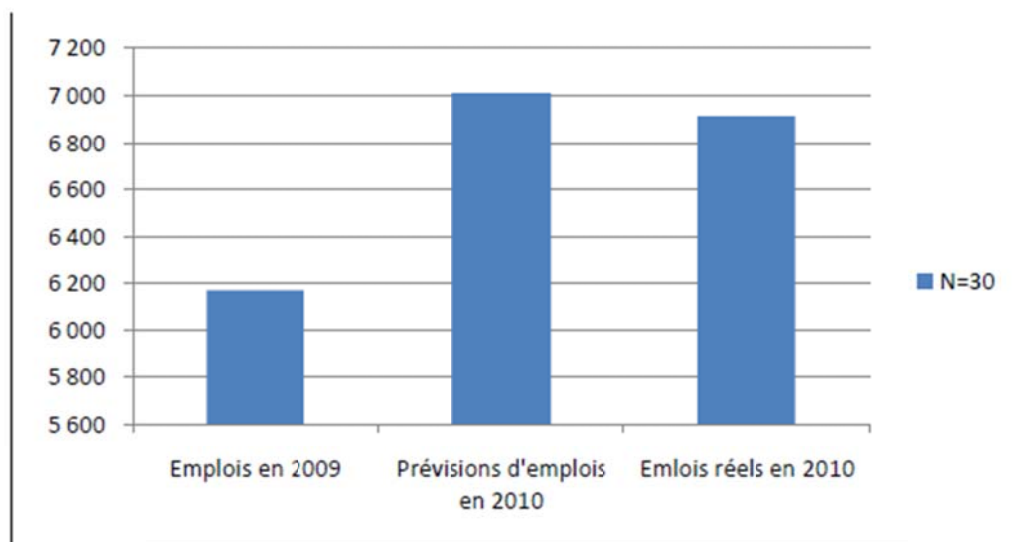
Répartition de l'expérience :



Répartition du niveau d'étude des employés selon le type d'emploi occupé

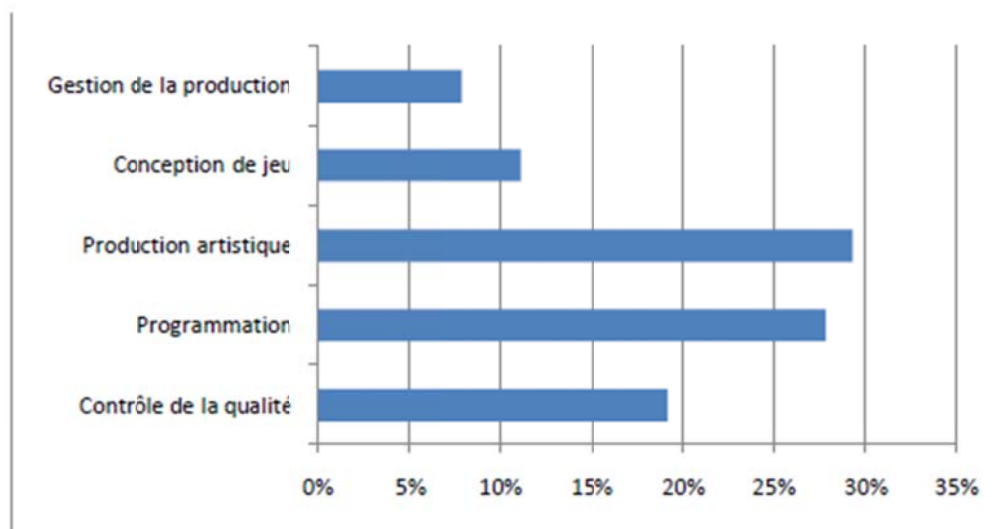


Situation d'emploi projeté et d'emploi réels pour l'année 2010



Projections pour 2011

Sur les 49 entreprises sondées, 35 ont été en mesure d'indiquer combien de nouveaux postes elles planifiaient créer pour 2011. Selon leurs affirmations, il s'agirait de 1 361 postes qui seront créés en 2011, dont 328 (24 %) pour des nouveaux diplômés possédant moins de deux ans d'expérience. La répartition des emplois selon les groupes professionnels est presque identique au schéma de la répartition des emplois dans l'industrie.



Effet de la crise financière :

- Source de bouleversement au sein de l'entreprise et de l'industrie
 - Diminution de projets et de contrats
 - Moins de sous-traitance
 - Mise à pied
 - Moins de développement de nouveaux jeux
 - Le développement de produits éprouvés et rentables a été favorisé en plus de développer des produits dérivés pour différentes plateformes et des versions avec abonnement dans le but de limiter le piratage).

Arrivée de nouvelles technologies :

- Technologie 3D, la reconnaissance du mouvement et/ou les jeux stéréoscopiques ont dynamisés certaines entreprises
 - Ces technologies présentent deux défis
 1. La main-d'œuvre ne possède ni l'expérience ni la formation adéquate
 2. L'adoption et les retombées hypothétiques de ces nouvelles technologies sur le marché.

Fragmentation du marché :

- Continue de s'accroître à mesure que de grandes entreprises se lancent dans des segments loin de leur secteur d'expertise.
 - Ex jeu sur téléphone
 1. L'apparition de nouvelles plateformes complexifie le marché car les créateurs de jeux mobiles doivent effectuer un développement distinct pour chaque plateforme. (augmentation des coûts)

Jeux occasionnels et jeux de réseaux sociaux :

- Prennent de plus en plus de place
- Ils atteignent toutes les strates de joueurs (du joueur compulsif au joueur occasionnel)

- Simples à développer et peu coûteux à l'utilisation (souvent gratuit), ce type de jeu peut permettre à un studio de se retrouver à l'avant-scène mondiale.
- Ce type de jeu requiert une main d'œuvre polyvalente et versatile.

Arrivée de grands joueurs de l'industrie à Montréal :

- Certaines petites et moyennes entreprises trouvent que cela a fragilisé leur taux de rétention de la main-d'œuvre.
 - Les entreprises plus petites ne sont pas compétitives quant aux salaires et avantages sociaux.