



ÉTUDE DE POSITIONNEMENT DE L'INDUSTRIE DU JEU INTERACTIF DU QUÉBEC

SOMMAIRE EXÉCUTIF

NOVEMBRE 2008

Cette étude a été réalisée grâce à la collaboration du ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine et du ministère du Développement économique, de l'Innovation et de l'Exportation.

Alliance numérique les remercie.



L'ensemble de l'étude est disponible moyennant certains frais.

Renseignements : Alliance numérique, le réseau de l'industrie numérique du Québec
M. Olivier Champion
Directeur des communications
1450, rue City Councillors, bureau 800
Montréal (Québec) H3A 2E6

Tél. : 514 848-7177, poste 226
Courriel : ochampion@alliancenumerique.com

SOMMAIRE EXÉCUTIF

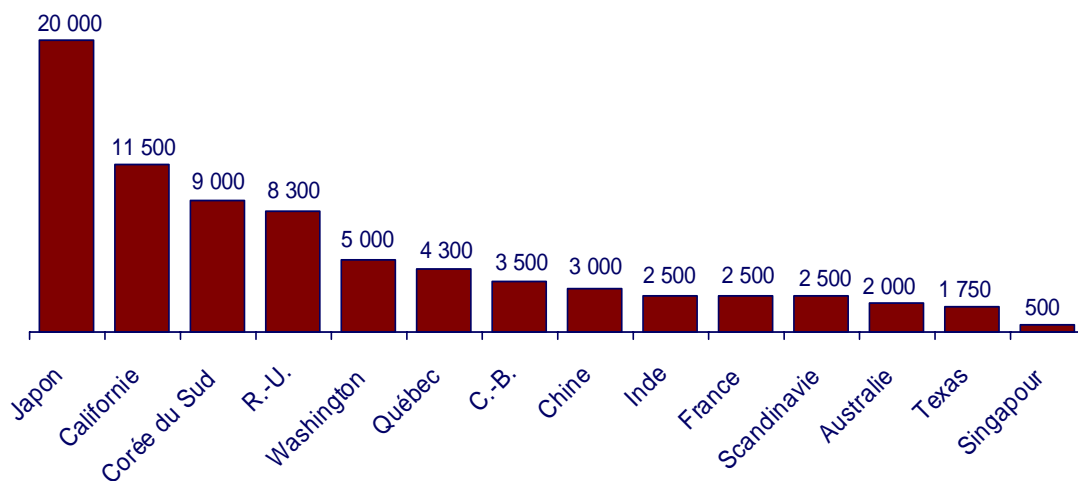
Une industrie québécoise bien positionnée

L'industrie du jeu interactif fait actuellement face à d'importantes mutations qui créent à la fois des défis et des opportunités pour les entreprises du secteur, à l'échelle mondiale.

La croissance soutenue du marché international – attribuable en grande partie à la diversité grandissante des types de jeux, à l'apparition de nouvelles plateformes et à l'élargissement significatif de la base de consommateurs – crée un potentiel immense pour les entreprises québécoises, mais exacerbe, à travers le globe, la concurrence des régions qui veulent se positionner comme pôles d'activités, afin d'y attirer et d'y retenir ressources humaines, ressources financières et entreprises.

Avec plus de 6 000 emplois, dont 4 400 en développement, le Québec se classe déjà cependant parmi les régions les plus importantes du secteur dans le monde.

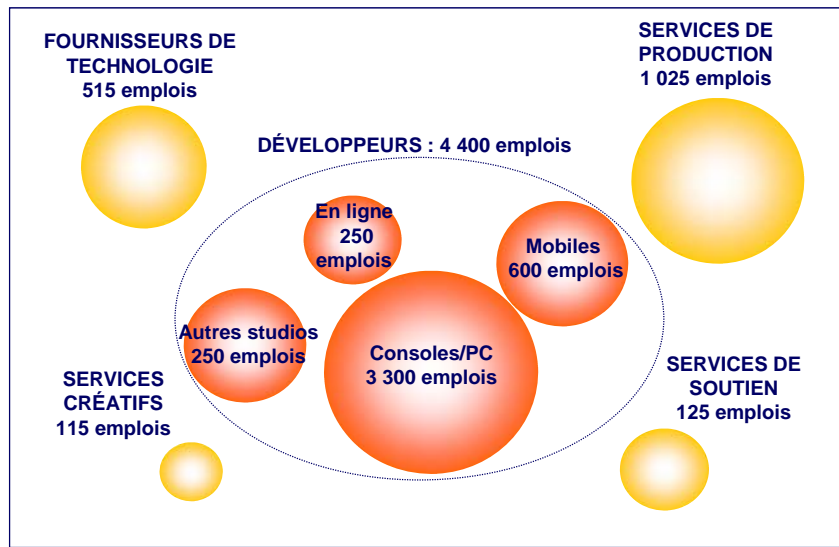
Nombre d'emplois en développement par région



Source : *Playing for Keeps*, UK Trade & Investment, 2007 et estimations SECOR.

La structure de son industrie lui procure également un positionnement de choix, les entreprises québécoises étant présentes à la fois dans le développement de jeux pour consoles, pour plateformes mobiles et en ligne, ainsi que dans des domaines « périphériques » tels que les tests, l'assurance qualité, la localisation, etc. La présence de fournisseurs de technologie (outils, *middleware*) spécialisés dans le jeu interactif complète le portrait d'une industrie québécoise diversifiée, bien positionnée pour se tailler une place de choix sur un marché international en forte croissance.

Répartition des emplois dans le secteur du jeu au Québec

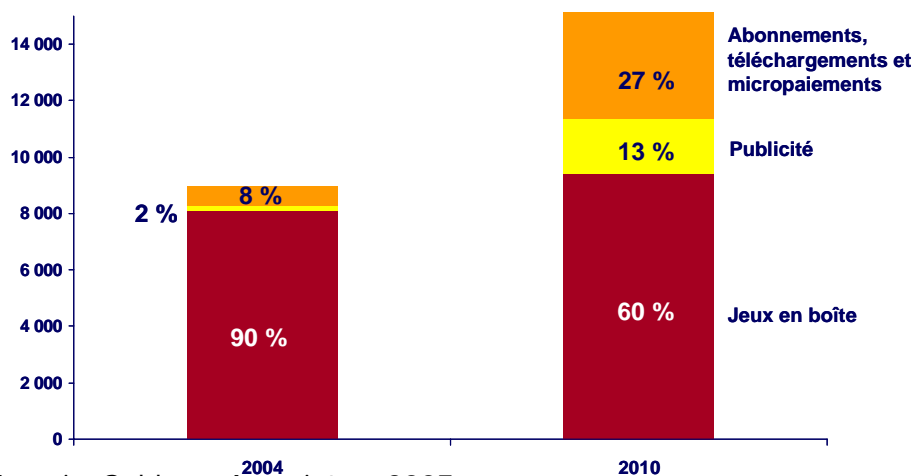


Des mutations profondes dans le marché

Selon tous les experts, la croissance du marché se poursuivra pour encore plusieurs années. D'une part, parce que le jeu interactif se « démocratise », le bassin de consommateurs connaissant une expansion importante avec l'arrivée de nouveaux types de jeux et de plateformes qui attirent de nouvelles clientèles, et que, d'autre part, les applications pour les jeux dépassent maintenant le simple divertissement, avec l'apparition notamment des jeux sérieux (*Serious Gaming*).

Cette croissance se traduira ainsi par des changements dans les genres de jeux mais également dans les façons de les « consommer ». La popularité grandissante des jeux en ligne constitue sans doute le phénomène le plus important à cet égard puisqu'on anticipe que d'ici 2011, ils représenteront le quart du marché. Ces mutations profondes auront un impact important sur les modèles d'affaires des éditeurs de jeux qui dériveront de plus en plus de leurs revenus d'abonnements, de téléchargements, de micro paiements et de publicité.

Distribution des dépenses liées aux jeux interactifs (M\$, États-Unis)



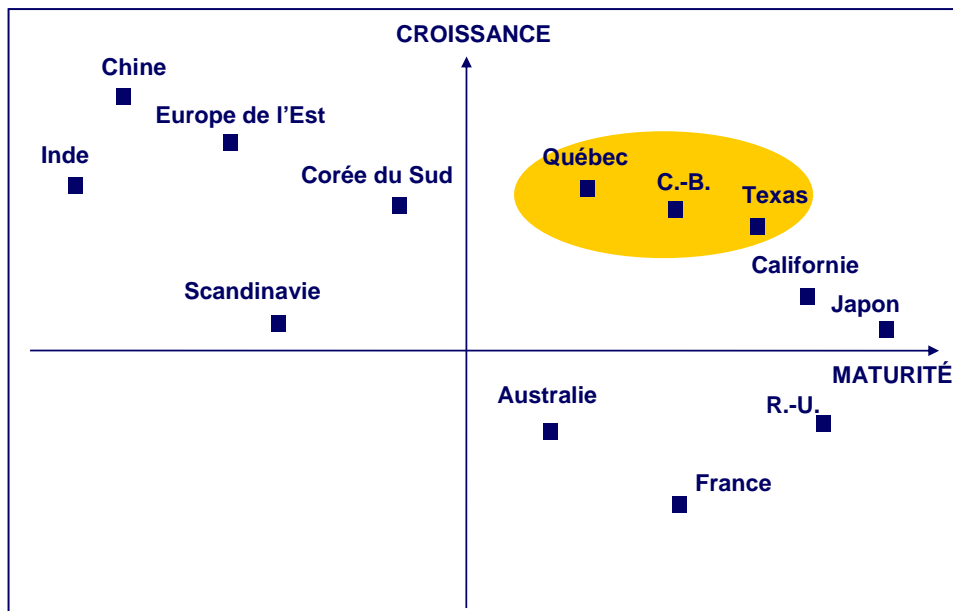
Source : Veronis, Suhler & Associates, 2007.

Une concurrence internationale exacerbée

L'attrait du marché en croissance, conjugué à la baisse des barrières à l'entrée et à l'arrivée de technologies plus simples et moins coûteuses pour les développeurs de jeux, a mené de nombreuses régions à travers le monde à s'intéresser à cette industrie florissante.

En effet, non seulement les régions « matures », actives dans l'industrie depuis plus de deux décennies, tentent de maintenir ou d'améliorer leur positionnement, mais des régions émergentes tentent de se positionner agressivement pour tirer profit de cette croissance en mettant en place des mesures incitatives attrayantes pour les entreprises du secteur.

Positionnement des régions selon la maturité et la croissance



Source : *Playing for Keeps, UK Trade & Investment, 2007* et estimations SECOR.

La majorité des régions capitalisent notamment sur des mesures incitatives touchant au financement des projets et des entreprises, à l'éducation et à la formation, au soutien à la recherche et au développement (R-D) et à la visibilité des entreprises.

Comme la concurrence est très vive et les ressources hautement mobiles; il est impératif que la province continue à offrir un environnement d'affaires attrayant si elle veut conserver, voire améliorer, son positionnement international. Parmi les principaux défis, le Québec doit demeurer compétitif au niveau des coûts d'exploitation, notamment en maintenant son crédit d'impôt à la production multimédia, mais surtout, doit investir en recrutement, formation et rétention du personnel, dans un contexte de forte croissance des emplois du secteur et de rareté de ressources spécialisées qui touche l'ensemble des régions à travers le monde.

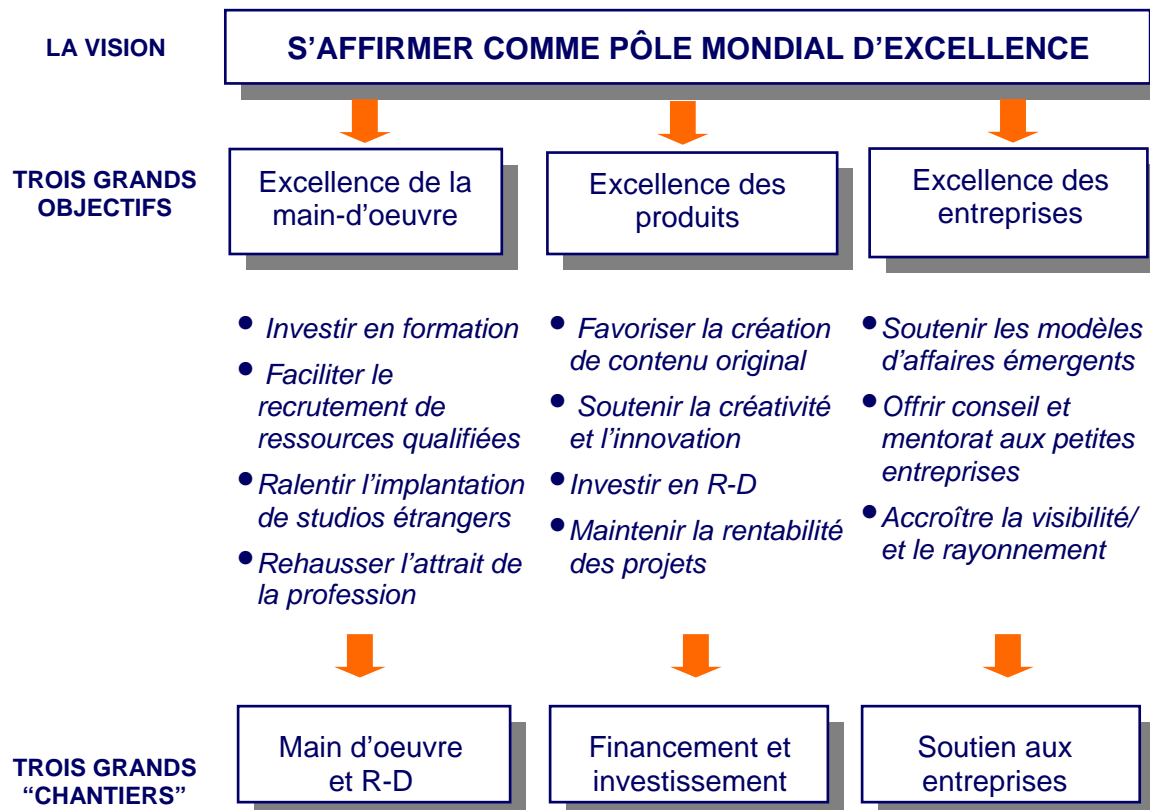
Des conditions gagnantes à mettre en place

Afin d'atteindre cet objectif, l'industrie québécoise devra œuvrer sur plusieurs plans simultanément, de façon cohérente et intégrée, visant l'excellence de sa main-d'œuvre, de ses produits et de ses entreprises.

Ces trois grands objectifs pourront être atteints en mettant en place une série d'initiatives et de mesures qui interpellent à la fois les gouvernements, les entreprises et les institutions (d'enseignement, de recherche, de financement), dans le cadre de grands « chantiers », qui touchent, entre autres, à la formation et à la R-D, au financement de projets et au soutien aux entreprises.

La principale recommandation consiste à **mettre en place un centre de développement et de promotion de l'industrie du jeu au Québec**, soit une entité unique qui représente les entreprises du secteur, qui soit responsable du suivi et de l'analyse de l'industrie, de l'identification des besoins, de la planification et de la conception des mesures et initiatives à mettre en place avec divers partenaires, publics et privés.

Le centre de développement et de promotion devra s'attaquer en premier lieu aux questions stratégiques touchant la formation, le recrutement et la rétention du personnel, la recherche et le développement, le financement des projets et le soutien aux entreprises. La visibilité et la promotion internationale des entreprises et des contenus produits au Québec devraient également compter parmi les priorités du centre.



Les initiatives spécifiques à mettre en place par ce centre sont les suivantes :

- Mettre sur pied un forum sur la main d'œuvre et la recherche, ayant comme rôle la planification des besoins en main d'œuvre, la révision des programmes en place, la proposition de nouveaux programmes et cours, en collaboration avec les institutions universitaires et collégiales.
- Accroître le financement aux institutions d'enseignement de niveau universitaire et collégial pour créer de nouveaux programmes spécialisés, reliés à l'industrie du jeu et améliorer les programmes existants.
- Faciliter le recrutement de professionnels hautement qualifiés à l'extérieur de la province en mettant en place des mesures incitatives pour attirer ces ressources de haut niveau.
- Favoriser la formation continue en entreprise par l'ajout de programmes ou de mesures de soutien.
- Créer un fonds d'investissement québécois dans les projets pour les productions originales afin que les développeurs puissent compléter la structure de financement des jeux sans avoir à dépendre exclusivement des éditeurs.
- Soutenir le développement de prototypes et de productions originales en augmentant les enveloppes des programmes existants pour qu'ils puissent aider davantage de projets et notamment ceux budgets plus élevés.
- Continuer à soutenir la production de contenus en maintenant les crédits d'impôt à la production multimédia.
- Créer une vitrine internationale de l'industrie québécoise : Un portail faisant la promotion de l'industrie et des entreprises à l'étranger, et servant d'outil de communication et de collaboration pour les entreprises et autres intervenants locaux.
- Continuer à soutenir les événements de promotion et de visibilité de l'industrie comme le Sommet international du jeu de Montréal (SIJM).

Pour assurer le succès de ces initiatives, une condition sous-jacente est essentielle : Tous les intervenants clés de l'industrie doivent être interpellés et doivent s'impliquer. Les entreprises, les gouvernements, les institutions (enseignement, financement, recherche), les associations, etc., devront donc participer à la mise en œuvre et au suivi continu de ces initiatives.

À propos d'Alliance numérique

Alliance numérique, le réseau de l'industrie numérique du Québec, vise à soutenir et à accélérer la croissance et la compétitivité de son industrie. Tournée notamment vers les PME, elle compte plus de 200 membres provenant des secteurs du jeu vidéo, du eLearning, de la mobilité et des services et applications Internet. Elle est la porte d'entrée pour quiconque désire travailler avec les professionnels du milieu des contenus numériques interactifs.