

## MARCHÉ MONDIAL DU JEU VIDÉO

Le marché mondial des jeux vidéo, toutes plateformes confondues (consoles, PC/Mac et mobile) est passé de 70,6 milliards de dollars américains en 2012 à 137,9 milliards de dollars américains en 2018. Ceci présente un taux de croissance annualisé de 10,1% au cours de la période. Seulement entre 2017 et 2018, ce marché a connu une croissance de 10,9%.

Source : Newzoo, Global Games Market Report, 2018

## PORTRAIT DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO

### Au Canada :



- 596 studios de jeux vidéo au Canada
- L'industrie contribue à la hauteur de 3,7 milliards de dollars chaque année au PIB du Canada.
- 24% d'augmentation de la contribution au PIB canadien depuis 2015
- Salaire annuel moyen : 77 300 \$

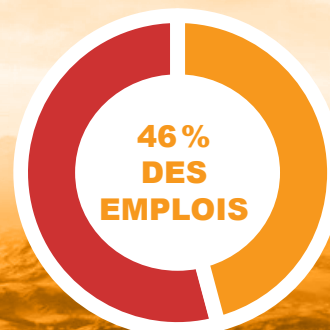
### Au Québec :



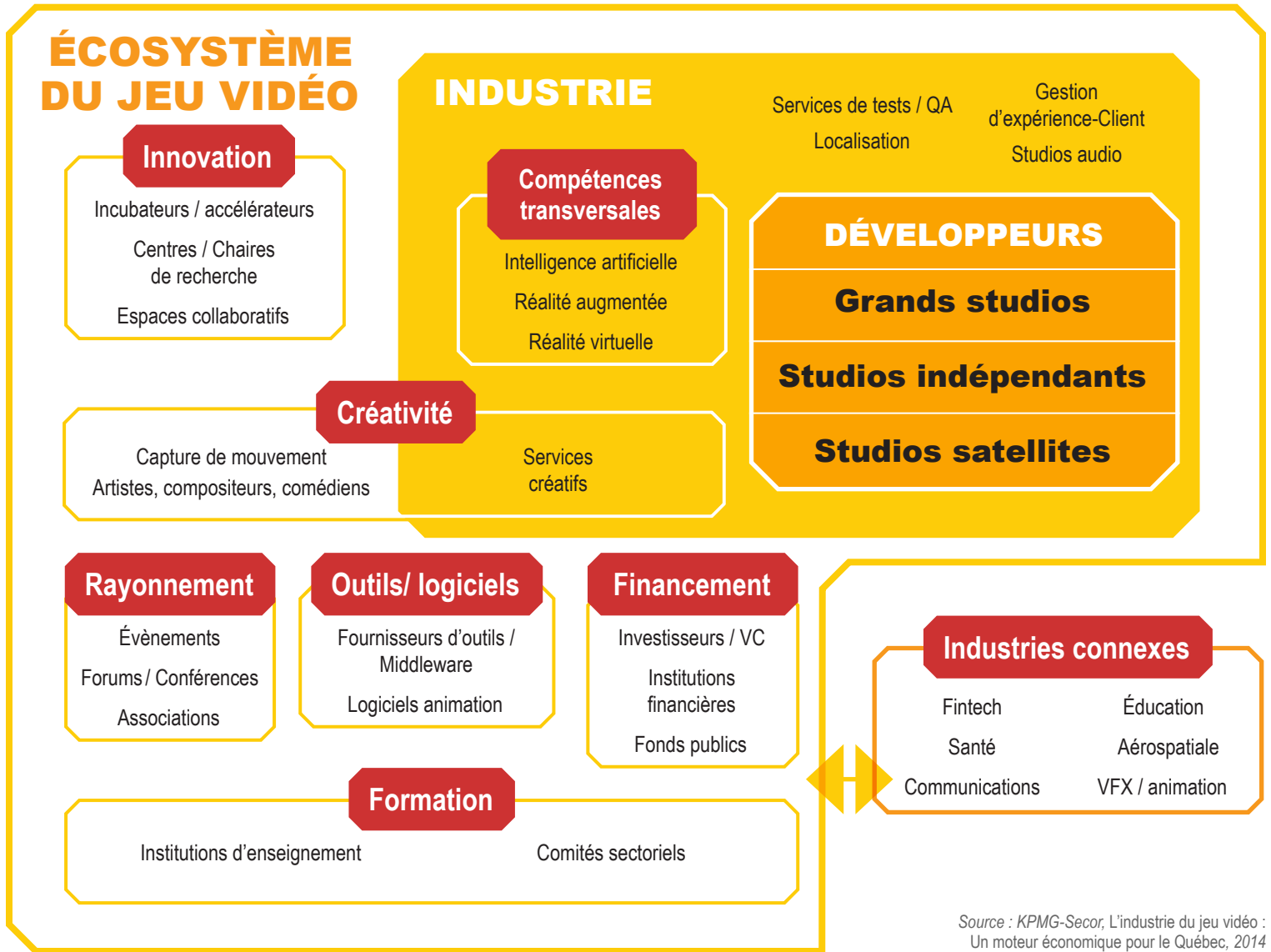
- 198 studios de jeux vidéo au Québec
- Plus de 10 000 emplois directs et indirects au Québec
- Impact économique : 827M\$
- Salaire annuel moyen : plus de 67 000 \$
- Moyenne d'âge des employés : 32,2 ans
- Formations : 45 formations collégiales et professionnelles et 16 formations universitaires dans 11 régions du Québec liées au multimédia et au jeu vidéo.

Sources : KPMG-Secor, L'industrie du jeu vidéo : Un moteur économique pour le Québec, 2014 et ACLD, Faits essentiels sur le secteur canadien du jeu vidéo, 2017

## PLACE DU QUÉBEC DANS L'INDUSTRIE CANADIENNE DU JEU VIDÉO



# ÉCOSYSTÈME DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO AU QUÉBEC

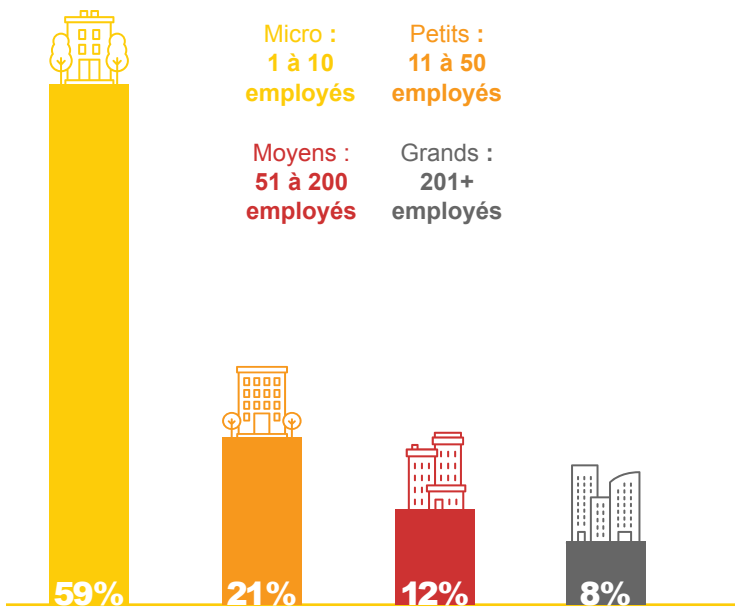


## AVANCEMENT TECHNOLOGIQUE : DOMAINES LIÉS

<b>Santé</b>	<b>Aérospatiale,</b>	<b>Architecture,</b>
-----	<b>transport</b>	<b>génie et</b>
<b>Secteur</b>	-----	<b>construction</b>
<b>manufacturier</b>	<b>Éducation</b>	-----
		<b>Finance</b>

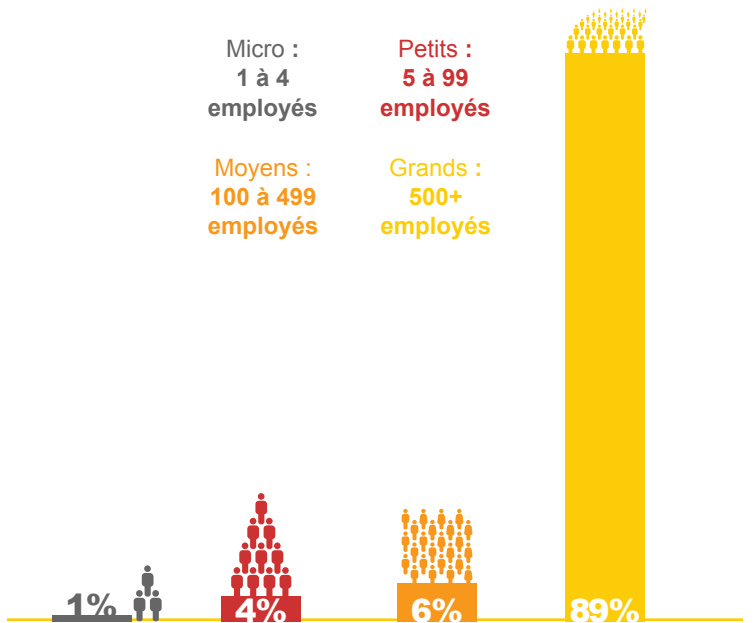


## RÉPARTITION DES ENTREPRISES SELON LA TAILLE DES STUDIOS AU QUÉBEC



Source : TECHNOcompétences, Profil de la main-d'œuvre dans l'industrie du jeu électronique au Québec en 2016,2017

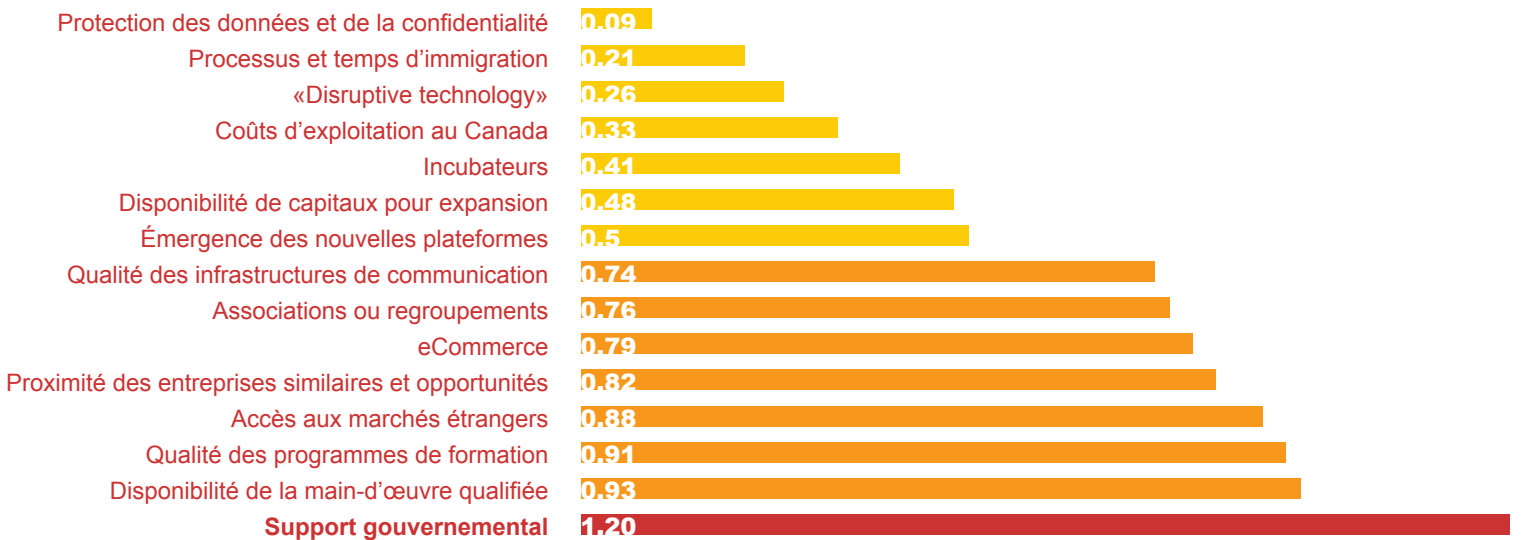
## RÉPARTITION DES EMPLOIS SELON LA TAILLE DES STUDIOS AU QUÉBEC



Source : KPMG-Secor, L'industrie du jeu vidéo : Un moteur économique pour le Québec, 2014

## FACTEURS DÉCISIFS AFFECTANT LA CROISSANCE DES ENTREPRISES DES JEUX VIDÉO AU CANADA

De très négatif (-2) à très positif (+2), N=48 répondants



Source : Nordicity, Canada's Video Game Industry in 2013, 2013.

## LES TROIS GRANDS CENTRES MONDIAUX DU JEU VIDÉO



**1**

**CALIFORNIE**  
40M D'HABITANTS



**2**

**TOKYO**  
38M D'HABITANTS



**3**

**QUÉBEC**  
8M D'HABITANTS

Source : Game Industry Career Guide, 2018

