

**RECOMMANDATIONS POUR ASSURER LE DÉVELOPPEMENT ET LA CROISSANCE
DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO AU QUÉBEC**

Mémoire présenté dans le cadre de la rencontre prébudgétaire
Ministère des Finances



Le 27 janvier 2021

Table des matières

LA GUILDE DU JEU VIDÉO DU QUÉBEC	2
QUI SOMMES-NOUS	4
MISSION	4
VISION	4
VALEURS	4
PORTRAIT DE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO AU QUÉBEC	5
LE MARCHÉ MONDIAL	5
L'IMPACT ÉCONOMIQUE DE L'INDUSTRIE	5
L'EMPLOI	5
UN ÉCOSYSTÈME COLLABORATIF ET FLORISSANT	6
LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE AU QUÉBEC	7
UNE INDUSTRIE IMPORTANTE POUR STIMULER L'ÉCONOMIE QUÉBÉCOISE	8
UN APPORT SIGNIFICATIF AUX EXPORTATIONS	8
L'AVANTAGE NUMÉRIQUE	9
UN SECTEUR ATTRACTIF ET CONVOITÉ	9
RECOMMANDATIONS	10
1. RÉTENTION DE LA PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE ET FONDS DES MÉDIAS DU CANADA	11
2. EMPLOIS EN COMMERCIALISATION ET EN DISTRIBUTION	12
3. LA CRÉATION D'UN FONDS D'INVESTISSEMENT ET D'UN ÉDITEUR (<i>PUBLISHER</i>) QUÉBÉCOIS : ÉTUDE DE FAISABILITÉ	13
4. IMMIGRATION ET MAIN-D'ŒUVRE SPÉCIALISÉE	14
CONCLUSION	15

Qui sommes-nous?

Mission

La Guilde du jeu vidéo du Québec est un organisme à but non lucratif qui regroupe les développeurs de jeux vidéo indépendants et internationaux, les créateurs, les établissements d'enseignement et les entrepreneurs des domaines connexes établis au Québec. Figure de proue à l'échelle mondiale dans ce secteur et forte de ses 245 membres et partenaires, La Guilde est le plus grand regroupement du genre au monde.

Elle a pour mission de faire la promotion locale et internationale de l'industrie du jeu vidéo du Québec et d'en soutenir le développement en tant que pôle mondial en agissant, entre autres, à titre de représentante unique et proactive de l'industrie auprès des pouvoirs publics de tous les paliers, autour des politiques industrielles par la mise en place de projets porteurs pour tous.

Vision

La Guilde du jeu vidéo du Québec veut faire du Québec la référence internationale par la création d'un écosystème fort, pérenne et diversifié dans l'industrie du jeu vidéo.

Qualité de la main-d'œuvre, formation, recrutement, diversité, créativité, innovation, soutien à l'entrepreneuriat, exportation, rayonnement et croissance des membres sont ses leitmotivs.

Valeurs

En plus d'adhérer à ces valeurs fondamentales, en lien avec sa mission et vision, La Guilde du jeu vidéo du Québec incarne la coopération, l'ambition, l'audace, l'entraide et l'inclusion et incite ses membres à en faire de même.

Portrait de l'industrie du jeu vidéo au Québec

Le marché mondial

Le secteur du jeu vidéo est en pleine effervescence. Ce secteur a connu à l'échelle mondiale, une croissance annuelle de 7,1 % au cours des dix dernières années, dépassant ainsi l'industrie du cinéma et des autres industries du divertissement combinées. Par ailleurs, cette croissance n'est pas près de ralentir puisque le jeu vidéo rejoint chaque année de nouveaux segments de marché, tant en Occident qu'en Asie ou en Amérique latine. Au Canada seulement, cette industrie rapporte 4,5 milliards de dollars.

L'impact économique de l'industrie

Le Québec tire particulièrement bien son épingle du jeu. En effet, on retrouve le tiers des studios de jeux vidéo au Canada sur le territoire québécois. Notre position privilégiée s'explique par la présence de plus de 231 studios actifs. Par leurs dépenses en biens et services auprès de fournisseurs locaux, ainsi que par les salaires versés à leurs employés, les entreprises du secteur contribuent à la création de richesse au Québec et constituent un secteur économique en forte croissance.

À cet égard, les chiffres sont impressionnants. L'impact sur l'économie du Québec est passé de 827 millions de dollars en 2017 à plus de 1 milliard de dollars en 2019¹. Le secteur se compare ainsi avantageusement à plusieurs autres secteurs d'activités.

L'emploi

Au cours des dernières années, la croissance annuelle moyenne des emplois du secteur des jeux est de 16 %, une augmentation soutenue que nous observons depuis les dix dernières années. En 2019, notre industrie employait 13 000 personnes et générait 1 966 emplois indirects² au Québec.

Les talents créatifs constituent le cœur des emplois créés par les studios. Une étude de KPMG démontre que 70 % des emplois au Québec relèvent du domaine de la créativité numérique (création et design). Les perspectives salariales de cette main-d'œuvre spécialisée sont très favorables avec une rémunération moyenne de 75 600 \$, ce qui représente un salaire nettement supérieur à la moyenne québécoise.

Ces emplois créatifs requièrent une formation de niveau supérieur. La quasi-totalité des employés de l'industrie détient donc un diplôme universitaire, collégial ou professionnel.

¹ PWC

² KPMG

Reflète de cette réalité, onze régions du Québec offrent des formations liées au jeu vidéo de très grandes qualités et reconnues mondialement. À ce jour nous dénombrons 45 formations collégiales et professionnelles et 16 formations universitaires pour plus de 6 385 finissants en créativité numérique au cours des 5 dernières années³.

Un écosystème collaboratif et florissant

L'écosystème du jeu vidéo au Québec se positionne parmi les trois grands centres mondiaux de production du jeu vidéo avec la Californie et la région de Tokyo. Il repose sur une base solide d'entreprises internationales et locales, ainsi que plusieurs entreprises et organisations de soutien au secteur, dont des associations, des centres de recherche, des fournisseurs de services et des maisons d'enseignement. Ainsi, il se démarque par la très grande collaboration entre les studios de toutes tailles et de toutes origines.

Plusieurs entreprises internationales ont pris la décision de s'implanter et d'investir au Québec au cours des dernières décennies. Depuis l'arrivée d'Ubisoft en 1997, de nombreux joueurs mondiaux, comme EA, Eidos, WB Games, Keywords, Google Stadia et Gameloft ont choisi le Québec. Leurs studios québécois sont responsables de succès planétaires réalisés par des créateurs locaux.

L'implantation de ces studios a créé un terrain fertile pour l'innovation, la créativité et les technologies numériques. Cet environnement favorable a permis à des centaines de petites entreprises indépendantes locales de se créer et de se développer, contribuant ainsi à la création de nombreux emplois et une prospérité collective substantielle.

On estime que plus de 4 000 emplois ont été créés entre 2015 et 2019 grâce à l'arrivée ou l'expansion de joueurs majeurs de notre secteur et par la création de centaines de studios indépendants. Reflète de ce développement, le Québec possède aujourd'hui le plus grand nombre de développeurs per capita au monde.

En ce qui a trait aux studios indépendants, ou « indies », le Québec en dénombre plus de 195; dont plusieurs constituent de véritables histoires de succès. Par exemple, Behaviour, basé à Montréal, embauche 700 personnes et a généré plus de 100 millions de dollars de revenus en propriété intellectuelle en 2020 seulement. De son côté, le studio Sabotage, basé à Québec, vient quant à lui de réaliser la plus grande campagne de sociofinancement au Canada avec plus de 1,3 million de dollars amassés auprès de la communauté de joueurs⁴.

Nous pouvons être fiers de l'esprit qui anime l'écosystème vidéoludique. Il se distingue par sa synergie, son dynamisme et par la collaboration qui anime l'ensemble des studios

³ excluant tous les finissants reliés à la programmation, à l'ingénierie et les postes administratifs

⁴ Données provenant directement des studios.

établis au Québec. Cette collaboration s'exprime par une dynamique favorisant des échanges de connaissances et un partage de ressources financières, matérielles et humaines par les grands studios envers leur contrepartie émergents.

La propriété intellectuelle au Québec

Le développement de la propriété intellectuelle locale (PI locale) contribue à l'expansion de l'industrie québécoise du jeu vidéo et à notre économie. Au cours des dernières années, quelques entreprises à propriété locale, ont réussi à développer et commercialiser leur propre création et d'en tirer des revenus. Ces quelques exemples démontrent que les entreprises d'ici possèdent l'ambition et le potentiel nécessaire.

Le développement d'une économie dite de propriétaire, basée sur la création de propriétés intellectuelles locales, entraînera davantage de bénéfiques. Ce sont les droits de propriété intellectuelle qui permettent d'obtenir des « super profits », qui dépassent amplement le taux de rendement normal du capital. Le cas de Red Barrels est particulièrement éloquent. Avec ses 30 employés, le studio a généré 65 millions de dollars de revenus depuis 2011 par le développement et la commercialisation de titres originaux. Son succès retentissant trace la voie pour d'autres indies et démontre l'importance de mettre en place les conditions permettant de répéter cette réussite.

Nous détaillerons dans nos recommandations l'importance de la propriété intellectuelle locale, soit le développement de centres décisionnels stratégiques pour le secteur du jeu vidéo et l'impact direct et indirect de la présence de tels centres sur l'économie.

Une industrie importante pour stimuler l'économie québécoise

L'importance de l'industrie du jeu vidéo n'est plus à démontrer. Le Québec est reconnu mondialement comme l'une des plaques tournantes de ce domaine. Depuis deux décennies, notre industrie génère des retombées importantes pour notre économie, notre culture et notre rayonnement international, et ce, malgré de nombreux défis.

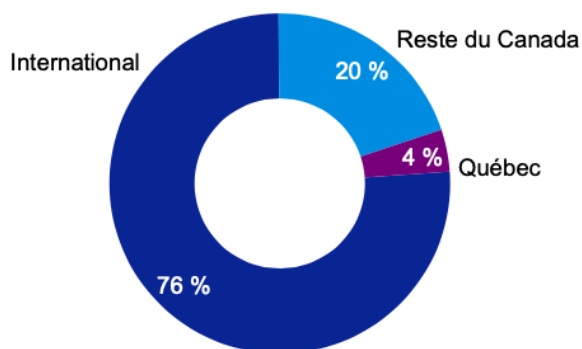
Cette croissance est d'autant plus notable considérant les événements de la dernière année, qui n'ont pas empêché l'embauche de plusieurs centaines de personnes au sein des compagnies œuvrant dans le secteur au Québec.

L'industrie du jeu a démontré sa capacité d'adaptation et sa résilience face au changement. La pandémie a touché notre secteur d'activité à l'instar des autres secteurs économiques et les studios ont été contraints de s'adapter aux mesures sanitaires pour maintenir leurs activités. Ils ont réinventé les modes de travail et de collaboration pour répondre aux exigences. La grande résilience et l'adaptabilité de notre industrie lui a permis d'effectuer ce virage, de continuer à contribuer à l'économie québécoise et de tirer profit d'un marché mondial en croissance soutenue. Les efforts de commercialisation se sont poursuivis au cours des derniers mois, malgré les défis évidents, afin de maintenir la place enviable de notre industrie sur l'échiquier mondial. Le Québec peut donc compter sur ce secteur vigoureux et attractif pour relancer son économie au cours des prochaines années.

Un apport significatif aux exportations

Une proportion importante des revenus des studios provient de l'extérieur du Québec. Plus de la moitié des compagnies réalisent des ventes dans le reste du Canada, aux États-Unis, au Mexique ainsi qu'en Europe. On estime que 96 % des revenus sont générés hors Québec⁵. Ainsi, le secteur du jeu vidéo contribue significativement aux exportations québécoises.

ESTIMATION DES REVENUS D'EXPORTATION DES ENTREPRISES QUÉBÉCOISES EN JEUX VIDÉO
En % des revenus, sondages auprès d'entreprises canadiennes (2019, n=138) et auprès d'entreprises québécoises (2014, n=15)¹



⁵ KPMG

L'avantage numérique

Notre industrie se démarque également, car elle échappe aux mesures protectionnistes et sanitaires qui peuvent restreindre l'accès aux différents marchés internationaux. Les plateformes d'achat en ligne nous offrent la possibilité de rejoindre des milliards de consommateurs à travers le monde rapidement et sans obstacle.

Dans une perspective de relance économique, il serait judicieux de miser sur notre position prépondérante, la tendance naturelle vers l'exportation de nos créations et l'absence de barrières pour leur développement et leur mise en marché.

Un secteur attractif et convoité

Plusieurs juridictions à travers le monde souhaitent tirer profit de la vigueur du secteur et de la résilience prouvée de celui-ci, surtout suite aux événements de la dernière année. Elles offrent des incitatifs et des mesures de soutien visant à la fois à attirer les entreprises internationales et à soutenir le développement d'entreprises locales.

La tendance est au maintien des mesures de soutien existantes, voire à leur bonification. D'autres territoires se démarquent également par des initiatives qui vont au-delà du soutien à la production, comme la promotion de l'industrie, la disponibilité de services connexes, la collaboration transversale entre les secteurs pour stimuler les synergies et la création de programmes visant à soutenir la demande pour les produits numériques.

Au Canada, plusieurs provinces tentent de répéter le succès québécois. On pense notamment ici à l'Ontario, la Nouvelle-Écosse, l'Alberta et la Colombie-Britannique. Sur le plan international, on observe également un vif intérêt de différents États. Par exemple, le gouvernement chinois finance un fonds d'investissement privé de 3 milliards de \$, le China Culture Industrial Investment Fund, qui se spécialise dans les industries culturelles, incluant le film et la télévision, le jeu vidéo, la technologie, les médias, etc.

L'Allemagne a récemment approuvé un financement de 50 millions € par année destiné aux entreprises locales de jeu vidéo. Les incitatifs incluent des crédits d'impôt remboursables, des prêts à taux réduit, de la participation dans le capital de l'entreprise, des garanties de prêts, etc⁶.

⁶ Boston Consulting Group

Recommandations

Le Québec est aujourd'hui un pôle mondial du secteur du jeu vidéo bénéficiant d'une reconnaissance internationale. Il possède un écosystème dynamique bien à lui et une position enviable en matière de perspectives d'avenir. La province est reconnue pour sa capacité à créer des titres qui se vendent à plusieurs millions de copies partout dans le monde et la réputation de ses talents n'est plus à faire.

Présentement au Québec, un modèle d'affaires dit « de service » est plus commun dans l'industrie du jeu vidéo. C'est-à-dire qu'en majorité, les services livrés au Québec sont principalement concentrés sur une partie seulement de la chaîne de valeur, soit la création, la préproduction et la production. Dans ce cas, les studios opèrent en tant que prestataires de services, ou sous-traitants et la marge de profit attribuable est limitée au service fourni. Ils ne bénéficient donc pas de l'ensemble des retombées des nombreux jeux qu'ils ont développés.

Afin de permettre au Québec d'accroître les retombées économiques liées à l'industrie du jeu vidéo et de conserver sa position de leader sur le plan international, il est primordial pour les studios indépendants de développer et d'attirer une expertise en commercialisation (mise en marché) et en distribution afin de compléter la chaîne de valeur présente sur son territoire.

De plus, pour assurer le développement de la commercialisation et de la distribution réalisées ici même, il faut soutenir le modèle d'affaires des entreprises indépendantes. Ces studios peuvent devenir des centres décisionnels stratégiques avec tous les bénéfices attendus pour notre économie et notre société.

Pour accroître la création de richesse découlant de notre secteur, il est nécessaire que les entreprises puissent compter sur un financement adéquat et sur un environnement propice à la mise en place d'une économie de propriétaire. Il est tout autant nécessaire de veiller au développement et à l'attraction d'une main-d'œuvre qualifiée et expérimentée en matière de commercialisation et de distribution.

C'est dans cet esprit que La Guilde formule les recommandations suivantes.

1. Rétention de la propriété intellectuelle et Fonds des médias du Canada

Considérer le Fonds des médias du Canada au même titre que les autres leviers financiers privés et non pas comme une aide gouvernementale

Les studios à propriété québécoise sont de plus en plus reconnus et bénéficient d'une excellente réputation internationale. De ce fait, les fonds d'investissement et entreprises internationales sollicitent régulièrement les studios québécois afin d'investir ou même de les acquérir. Il est à noter que ces investissements étrangers permettent l'accès au CTMM. D'un autre côté, les programmes du Fonds des médias canadiens, bien qu'ils ont comme intention le développement de la propriété intellectuelle canadienne, empêchent l'accès au CTMM, car ils sont considérés comme des subventions, à tort. Cette situation fait en sorte qu'il est plus intéressant pour un studio d'accepter une offre de capitaux étrangers, ce qui engendre une dissolution, voire une perte de propriété intellectuelle québécoise et du fait même un effet négatif sur l'économie de la province.

Il serait à l'avantage du Québec de se positionner comme un joueur offrant un environnement commercial compétitif. Dans cette optique, il est nécessaire que les leviers locaux soient plus attrayants pour permettre de maintenir, développer et conserver la propriété intellectuelle. Une manière de parvenir à cette finalité serait de considérer le Fonds des médias du Canada comme un fonds d'investissement et non comme une aide gouvernementale.

Notre demande : Considérer le Fonds des médias du Canada comme un fonds d'investissement et non pas comme une aide gouvernementale en offrant les mêmes règles à l'industrie du jeu vidéo que pour les productions cinématographiques québécoises, tel que mentionné à la section II.6 de la LI du QC et en vertu du **paragraphe c) de l'article 1029.6.0.0.1.** de la Loi sur l'impôt du Québec.

2. Emplois en commercialisation et en distribution

Appuyer le développement et l'attraction d'une main-d'œuvre qualifiée en matière de commercialisation et de distribution

Fort de sa reconnaissance internationale pour son savoir-faire et sa créativité dans le domaine du jeu vidéo, l'écosystème québécois doit maintenant faire la transition d'une économie dite de service à une économie de propriétaire, où les studios québécois possèdent la propriété intellectuelle de leur produit et assurent la mise en marché (commercialisation) et la distribution de leurs créations.

Cette prochaine étape dans le développement de l'industrie du jeu vidéo au Québec sera une étape charnière qui permettra l'accroissement considérable des profits et revenus générés par des studios indépendants.

En raison de l'absence de cette main-d'œuvre spécialisée au Québec, il est difficile d'assurer présentement la commercialisation de produits développés ici. Pour favoriser l'émergence d'une économie de propriétaire dans l'industrie du jeu, la mise en place de mesures favorisant l'exploitation de créations originales et l'attraction des emplois liés aux activités de commercialisation est nécessaire. Ces mesures de soutien nécessaires permettront de capturer l'ensemble de la valeur créée par le développement de la propriété intellectuelle québécoise.

3. La création d'un fonds d'investissement et d'un éditeur (*publisher*) québécois

Importance de la création d'un fonds d'investissement pour l'industrie québécoise du jeu vidéo

Les entreprises d'ici souffrent d'un manque d'accès au capital local pour soutenir leur croissance. L'absence d'un accès à ces capitaux met à risque les propriétés intellectuelles québécoises en raison de la grande attractivité du secteur pour les investisseurs internationaux. En effet, l'offre proposée par certaines juridictions propose des perspectives très intéressantes pour les compagnies indépendantes basées au Québec. Si le rachat ou la prise d'équité de ces entreprises indépendantes venait à être effectué par des capitaux internationaux, le Québec verrait une dilution importante de la propriété intellectuelle sur son territoire, d'où la pertinence de la création d'un fonds compétitif et attrayant sur le marché mondial.

En collaboration avec les intervenants du milieu, nous réaliserons au cours des prochains mois une étude portant sur l'opportunité de mettre sur pied un fonds québécois de capital de risque dédié au secteur du jeu vidéo ainsi que la création d'un éditeur (*publisher*) québécois afin d'accompagner adéquatement les studios vers la création d'une économie de propriétaire forte et partagerons les résultats de cette dernière au ministère des Finances.

Nous recommandons donc que le ministère prenne acte de cette étude et qu'il poursuive sa réflexion sur la pertinence de la création d'un tel fonds.

4. Immigration et main-d'œuvre spécialisée

Permettre et faciliter l'immigration d'une main-d'œuvre spécialisée : l'importance d'attirer les meilleurs talents internationaux au Québec

Le bassin local de main-d'œuvre expérimentée hautement spécialisée n'est pas suffisant pour combler les besoins immédiats de l'industrie du jeu vidéo; ce qui nuit à la croissance de celle-ci. Les studios sont en constante croissance et travaillent sur des projets toujours plus ambitieux. Plus de 195 studios indépendants ont été créés dans les dernières années, et l'arrivée d'entreprises internationales sur le territoire québécois contribue à l'accélération de la demande de travailleurs qualifiés. Bien que nos établissements d'enseignement offrent des formations et programmes de très haut calibre et que les entreprises peuvent compter sur un excellent bassin d'employés spécialisés de niveau junior, les entreprises établies au Québec requièrent un grand nombre de ressources intermédiaires et seniors avec des expertises bien précises qui ne sont pas disponibles localement en quantité suffisante.

L'embauche de travailleurs étrangers temporaires (TET) pourra pallier cette pénurie de main-d'œuvre et apporter de nouvelles compétences et connaissances pour aider au développement économique. Compte tenu de la force et de la renommée de notre écosystème vidéoludique, ces talents internationaux sont attirés par le Québec. Provenant en majorité de l'Europe, ils sont en très grande partie francophone, ce qui facilite leur intégration à la vie socio-économique du Québec.

Une main-d'œuvre qualifiée qui répond à l'ensemble de la chaîne de production et de commercialisation du jeu vidéo au Québec contribuera à son expansion. L'attraction et la rétention de talents internationaux sont donc primordiales et nécessaires.

Conclusion

La croissance mondiale de l'industrie du jeu vidéo génère de nombreux bénéfices tangibles pour le Québec, puisque l'écosystème est bien implanté à travers son territoire. Afin de conserver ce statut, l'ensemble de ces mesures peuvent être mises en place dans le but de contribuer au développement des entreprises existantes, de soutenir la création et le démarrage de nouvelles entreprises, d'encourager l'émergence de projets structurants pour le Québec, d'augmenter son rayonnement international et, ultimement, d'assurer le développement d'une industrie résiliente capable de soutenir la vitalité économique du Québec.

Informations supplémentaires

Nadine Gelly, directrice générale
LA GUILDE DU JEU VIDÉO DU QUÉBEC
t. 514 252-5007, poste 101
nadine.gelly@laguilde.quebec