



FIÈRE ET AMBITIEUSE L'INDUSTRIE DU JEU VIDÉO AU QUÉBEC

MÉMOIRE PRÉSENTÉ PAR
LA GUILDE DU JEU VIDÉO DU QUÉBEC
FÉVRIER 2023



RÉSUMÉ EXÉCUTIF	3
INTRODUCTION.....	4
NOTRE VISION	5
1. Maintenir l'environnement fiscal actuel.....	5
2. Appuyer le développement et la pérennité des studios du Québec	5
3. Soutenir la régionalisation de l'industrie.....	5
4. Créer de l'expertise pour la commercialisation	6
5. Favoriser les maillages avec les autres secteurs.....	6
GROS PLAN SUR LE JEU VIDÉO	7
Un marché mondial en forte croissance	7
Un divertissement grand public	7
Le mobile, les consoles et le nuage.....	9
La démocratisation de la création et de la commercialisation	10
La participation gouvernementale mondiale	11
Europe	12
Australie	13
États-Unis	13
Le Canada et l'essor de l'Ontario	13
Un secteur convoité en besoin de stabilité	16
LE MIRACLE QUÉBÉCOIS.....	17
L'ère des pionniers : avant 1997.....	17
L'incarnation d'une vision : 1997-2006.....	17
L'émergence d'un écosystème : 2007-2013.....	18
Des turbulences et de l'ambition : 2014 – aujourd'hui.....	19
LA CONTRIBUTION À L'ÉCONOMIE DU QUÉBEC	22
DES FORMATIONS DE CLASSE MONDIALE	24
DES MAILLAGES NOVATEURS	25
UN MOTEUR ENTREPRENEURIAL.....	27
LA REVITALISATION URBAINE ET LA RÉGIONALISATION	28
CONCLUSION.....	30

RÉSUMÉ EXÉCUTIF

- Le marché mondial du jeu vidéo est évalué à 180 milliards de dollars américains. Avec plus de 3,11 milliards de joueuses et de joueurs dans le monde, ce marché est plus important que ceux du cinéma, de la télévision et de la musique réunis.
- Sur un horizon de cinq ans, les prévisions de croissance annuelle du secteur entre 2022-2026 sont de 36% (PwC).
- Depuis ses origines modestes en 1997, l'écosystème québécois du jeu vidéo est devenu un alliage diversifié de studios locaux et internationaux.
- Avec plus de 14 500 emplois et près de 300 studios, le Québec est le premier pôle canadien et l'un des principaux centres mondiaux de création de jeux vidéo.
- Le salaire moyen dans l'industrie est d'environ 88 000 \$ au Québec.
- Le secteur contribue à hauteur de 1,31 milliard de dollars au PIB du Québec.
- Du fait de son effet de grappe, le secteur contribue à la hauteur de 298 millions de dollars à l'économie québécoise.
- Les revenus fiscaux bruts de 369.7 millions de dollars dépassent largement les coûts du CTMM de 311,2M\$, pour un ratio revenu fiscal / coût CTMM de 1,19.
- 37% des retombées économiques du secteur du jeu vidéo sont à l'extérieur de Montréal.
- Plusieurs États offrent des mesures fiscales spécifiques au jeu vidéo afin d'attirer des studios et stimuler la création d'entreprises, tels que la France, la Grande-Bretagne, l'Ontario et le Manitoba. Récemment, d'autres États se sont joints à cette liste, notamment l'Australie, l'Irlande, l'État de New York, et autres.
- Plus de 75 formations postsecondaires spécifiques mènent à des carrières dans le domaine du jeu vidéo.
- L'industrie du jeu vidéo s'est d'abord développée à Montréal et à Québec, mais de nouveaux pôles régionaux, à Saguenay et Sherbrooke par exemple, sont en émergence à travers le territoire québécois.
- La vision de La Guilde du jeu vidéo pour assurer le développement de secteur stratégique de l'économie du Québec :
 - Maintenir l'environnement fiscal actuel
 - Appuyer le développement et la pérennité des studios du Québec
 - Soutenir la régionalisation de l'industrie
 - Créer une expertise en commercialisation de jeux vidéo
 - Favoriser les maillages entre les studios et les autres secteurs de la société

INTRODUCTION

En 25 ans, le Québec s'est hissé sur le podium mondial des plus grands joueurs de l'industrie du jeu vidéo.

En 1997, le Gouvernement prenait la décision de positionner le Québec comme un acteur clé de l'industrie du jeu vidéo. Audacieuse, cette initiative s'avérera l'une des décisions parmi les plus marquantes pour le développement de l'économie et le rayonnement du savoir-faire québécois.

Cette extraordinaire ascension, que rien ne laissait présager, est le fruit du travail acharné de milliers de personnes au sein et hors des studios, de l'ambition d'entrepreneur.e.s, de l'apport de nombreux partenaires, de la confiance renouvelée des décideur.euse.s public.que.s au cours des 25 dernières années et de la création d'un écosystème unique au monde.

Le chemin parcouru est impressionnant, mais nos ambitions sont plus grandes encore. Dans une industrie caractérisée par des évolutions technologiques, des changements d'habitude des consommateur.trice.s et l'émergence de nouveaux modèles d'affaires, le surplace est synonyme de recul. Mais, fort de son expertise et des connaissances de l'industrie du jeu vidéo, le Québec possède tous les atouts pour écrire les prochains chapitres de ce succès.

La Guilde est fière de présenter ce mémoire en cette année marquante pour notre industrie. En s'appuyant sur un environnement d'affaires stable et prévisible, la croissance de l'industrie au Québec et les maillages avec les institutions d'enseignement supérieur, nos recommandations ont le potentiel de nous propulser vers de nouveaux sommets.

Après avoir présenté notre vision pour le développement de l'industrie au Québec et dressé un portrait du marché mondial du jeu vidéo et des tendances du secteur, nous aborderons les grandes lignes de l'essor de l'industrie au Québec ainsi qu'un portrait de notre écosystème. Nous concluons avec une présentation de ses impacts sur l'économie québécoise et à ses ramifications sur les autres secteurs de la société.



NOTRE VISION

L'avenir de l'industrie du jeu au Québec est prometteur, mais il demande des actions concrètes et ciblées pour assurer sa compétitivité au cours de la prochaine décennie. La vision de La Guilde permet d'atteindre cet objectif tout en contribuant au développement économique.

1. Maintenir l'environnement fiscal actuel

La réalisation de notre vision pour l'industrie et pour le Québec requiert le maintien du crédit d'impôt actuel pour les titres multimédias. En effet, un environnement d'affaires stable et prévisible est essentiel afin de déployer des initiatives autour des quatre axes présentés ci-dessous. Ce soutien fiscal est un tremplin pour assurer la croissance d'une industrie stratégique, le développement économique régional, la création de richesse et notre essor comme premier pôle mondial du jeu vidéo.

La popularité grandissante du jeu vidéo auprès d'un plus large public et le développement de nouveaux modèles d'affaires créent des occasions pour l'industrie québécoise du jeu vidéo. Dans ce contexte, notre succès se définira par notre capacité de les saisir.

2. Appuyer le développement et la pérennité des studios du Québec

Le nombre de studios québécois a fortement augmenté en raison des évolutions technologiques et des possibilités d'entrer dans le marché mondial. Plusieurs de ces studios sont encore au stade de petites et moyennes entreprises (PME), mais leur potentiel de croissance est important.

La Guilde souhaite voir ces studios accroître leur nombre d'employé.e.s de façon significative afin de multiplier les studios québécois de 25, 50, 100 et même de 500 personnes.

Une telle croissance génère des défis importants en matière de gestion, de production et de commercialisation. En offrant du soutien et de l'expertise dans ces domaines, La Guilde et ses partenaires peuvent aider ces studios à éviter les pièges associés à une forte croissance et à mettre en action leur plan d'affaires.

3. Soutenir la régionalisation de l'industrie

D'abord établie à Montréal et puis à Québec, l'industrie québécoise du jeu vidéo étend ses racines hors de ces grands centres urbains. Des studios internationaux ont pavé la voie en ouvrant leurs portes à Saguenay et Sherbrooke. Ces acteur.trice.s jettent les bases d'écosystèmes locaux en établissant des maillages avec les institutions d'enseignement supérieur et en stimulant la création de nouveaux studios locaux.

La Guilde croit au potentiel de ces nouveaux pôles, composés d'une diversité d'entreprises, comme moteurs du développement économique régional. C'est

pourquoi nous souhaitons y faire la promotion des carrières dans le jeu vidéo, stimuler l'entrepreneuriat local et encourager les maillages entre les studios et les cégeps et les universités.

4. Créer de l'expertise pour la commercialisation

Les studios du Québec sont parmi les meilleurs au monde pour la création de jeux vidéo. Cependant, notre expertise pour leur commercialisation demeure embryonnaire. Aujourd'hui, les défis pour faire connaître et vendre nos jeux sont multiples en raison de l'importante quantité de titres lancés chaque année, la compétitivité mondiale et les facteurs propres à la vente de produits numériques sur des plateformes électroniques.

La Guilde estime que le développement des studios passe par l'acquisition d'une expertise de mise en marché spécifique au domaine du jeu vidéo. Une analyse des compétences nécessaires, la mise sur pied de formations et le transfert de connaissances en la matière sont des pistes à explorer pour créer un bassin d'expert.e.s capables de soutenir les studios.

5. Favoriser les maillages avec les autres secteurs

La présence d'un écosystème diversifié de studios de jeux vidéo a le potentiel de propulser l'innovation dans d'autres secteurs de la société. Ces entreprises possèdent des expertises variées dont peuvent bénéficier des entreprises et des organisations publiques.

Le Québec compte déjà quelques exemples de maillage qui mettent à profit leur savoir-faire pour développer des solutions innovantes, mais nous pouvons aller plus loin. En multipliant les occasions de rencontre entre les studios et les autres secteurs d'activités, nous pourrions faire rayonner l'expertise de l'industrie et générer des occasions de partenariat au cours des prochaines années.

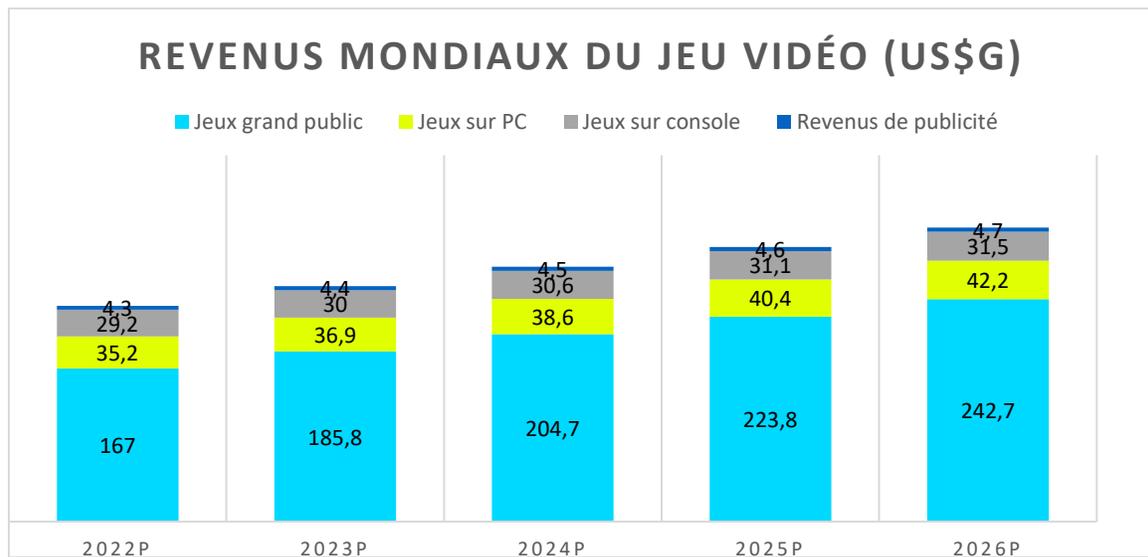


GROS PLAN SUR LE JEU VIDÉO

Un marché mondial en forte croissance

Le jeu vidéo est aujourd'hui le plus important secteur du divertissement au monde. Avec des revenus directs estimés à 180 milliards de dollars américains en 2022, il dépasse les domaines du cinéma et du sport nord-américains combinés.¹

Les perspectives de croissance du marché sont positives selon les diverses analyses. Selon PwC, le marché mondial du jeu vidéo devrait croître de 36% entre 2022 et 2026.



Source: PwC, Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026

Le ralentissement anticipé de l'économie devrait avoir des effets limités sur la croissance du marché. En effet, les données historiques démontrent la résilience du secteur lors de récessions en raison du caractère abordable des jeux vidéo par rapport aux autres formes de divertissement.

Selon une étude de novembre 2022 de Morgan Stanley, la vente de jeux vidéo a largement résisté aux ralentissements économiques passés. La firme estime que les consommateurs demeureront au rendez-vous malgré les incertitudes économiques.²

Un divertissement grand public

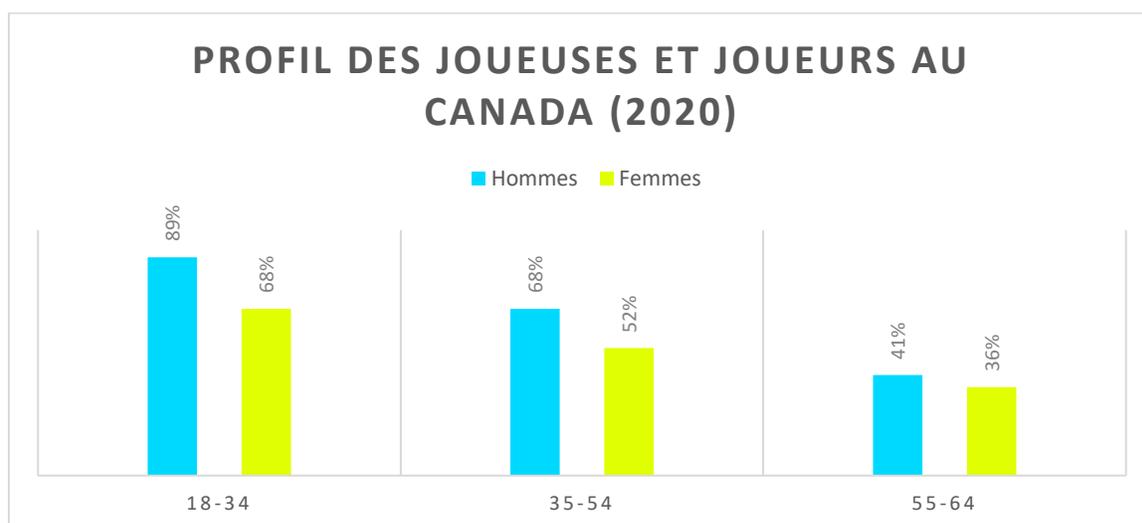
La croissance soutenue du marché du jeu vidéo s'explique en grande partie par l'élargissement et la diversification de l'auditoire intéressé par cette forme de divertissement. Autrefois associé aux enfants, aux adolescents et aux hommes,

¹ Newzoo, *Global Games Market Report*, novembre 2022. Wallace Witkowski, *Videogames are a bigger industry than movies and North American sports combined, thanks to the pandemic*, Market Watch, 2 janvier 2021.

² Morgan Stanley, *Video Game Stocks : A Play for Growth*, 14 novembre 2022.

le jeu vidéo rejoint aujourd'hui un large public aux profils sociodémographiques et aux goûts différents. Selon certaines études, le monde compte plus de 3,11 milliards de joueur.euse.s, autant de consommateur.trice.s d'origine, de genre et d'âge différents.³

Cette croissance du bassin de joueur.euse.s et sa diversification sont évidentes tant au Canada qu'aux États-Unis. Les plus récentes statistiques démontrent que 53% de la population canadienne et 66% de celle des États-Unis se définit comme des joueur.euse.s de jeux vidéo.⁴ Au Québec, cette proportion atteint même 57% parmi les adultes de plus de 18 ans.⁵ Enfin, les femmes composent 51% de la communauté de joueur.euse.s au Canada.⁶



Source : Association canadienne du logiciel de divertissement

L'évolution de la démographie des joueur.euse.s transforme également la façon de consommer cette forme de divertissement. Selon le rapport annuel de l'Association canadienne du logiciel de divertissement, une majorité de parents utilisateur.trice.s de jeux vidéo (71%) disent jouer avec leurs enfants dans une proportion de 83% chez les parents d'enfants de 6 à 12 ans et de 63% pour les parents d'enfants de 13 à 17 ans. Ainsi, la génération qui a connu les premières consoles et ordinateurs personnels dans les années 1980 et 1990, et qui est aujourd'hui parent, a intégré le jeu vidéo dans les activités en famille et profite de ce moment partagé pour tisser des liens avec les enfants.⁷

³ Statista, Number of video gamers worldwide in 2021, by region, <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>, août 2021.

⁴ ACLD, *Rapprocher les Canadiens par le jeu : Faits essentiels 2022*, 2022. ESA, *Essential Facts about the Video Game Industry*, 2022.

⁵ ACLD, *Faits essentiels 2020*, 2020.

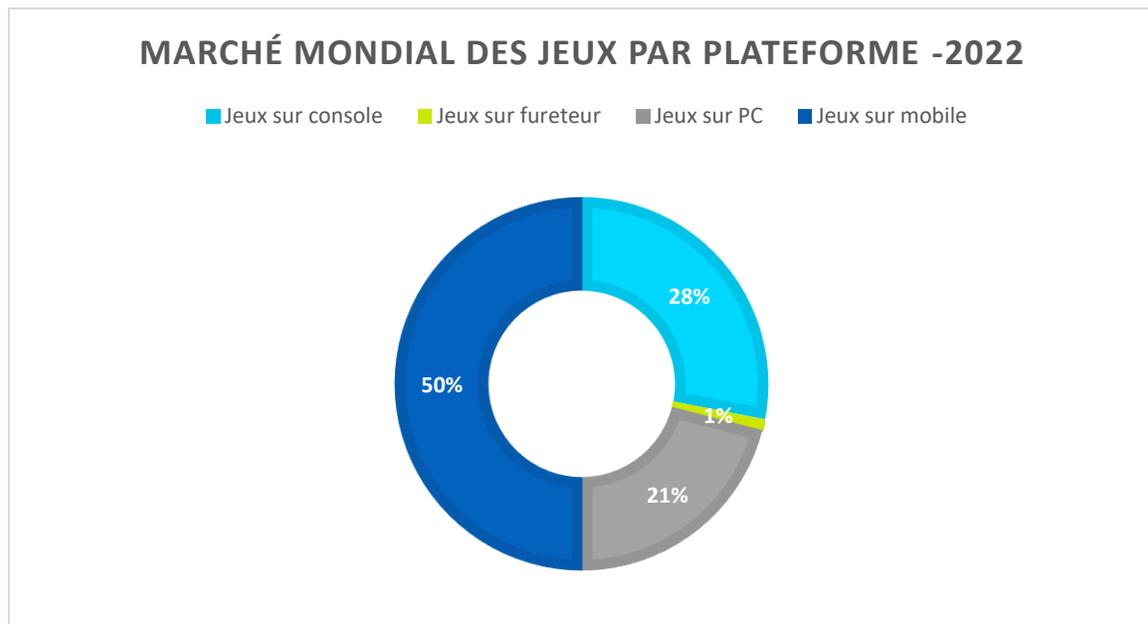
⁶ ACLD, *Rapprocher les Canadiens par le jeu : Faits essentiels 2022*, 2022.

⁷ ACLD, *Rapprocher les Canadiens par le jeu : Faits essentiels 2022*, 2022.

La quantité de gens intéressés par les jeux vidéo est plus importante que jamais, mais les consommateurs demandent des expériences ludiques qui répondent à leurs besoins. Dans ce contexte, des jeux peuvent autant s'adresser à des joueurs sérieux soucieux de vivre une expérience immersive qu'à des personnes cherchant à passer du temps en famille ou à se détendre après une journée de travail. Ainsi, les créateurs peuvent aujourd'hui produire des jeux pour une variété d'auditoires, des néophytes aux plus mordus, mais qui partagent tous une passion pour cette forme de divertissement.

Le mobile, les consoles et le nuage

La multiplication des plateformes de jeu dans le grand public, notamment par le biais des téléphones intelligents, a transformé le marché et a permis aux jeux de sortir des salons à un rythme sans précédent. Alors que les consoles et les ordinateurs attachaient les joueurs à une télévision et à un moniteur, de nouveaux appareils polyvalents, puissants et destinés au grand public permettent de rendre les jeux mobiles et plus accessibles que jamais. Par leur écran tactile, les téléphones intelligents rendent également les jeux moins difficiles d'accès pour de nouveaux amateurs à la recherche de contenus pour se divertir.



Source: Newzoo, Global Games Market Report, 2022

La croissance du marché de jeux mobiles témoigne de sa démocratisation. En quelques années, ce segment estimé à 12,8 milliards de dollars en 2013 dépasse aujourd'hui les 90 milliards de dollars et domine les autres systèmes de jeux.⁸ À

⁸ Newzoo, *Global Games Market Report*, novembre 2022.

lui seul, le *Apple App Store* compte 984 000 jeux, ce qui représente près de 22% des applications disponibles sur la plateforme.⁹

Le domaine des consoles (PlayStation 5 et Xbox Series X) devrait aussi fortement progresser au cours des prochaines années. Selon les prévisions, de plus en plus de jeux seront lancés en 2023 et 2024 afin de répondre à la demande d'une base d'utilisateur.trice.s de plus en plus grande.¹⁰

Au cours de la prochaine décennie, le jeu en infonuagique (cloud gaming) pourrait s'imposer dans le marché grand public. Selon ce modèle, les jeux sont disponibles en flux continu (streaming) directement sur les télévisions intelligentes ou sur d'autres dispositifs tels que l'Apple TV ou le Chromecast. Ainsi, des centres de données dédiés aux jeux vidéo diffuseront les contenus interactifs sur des réseaux filaires et sans-fil (5G) de plus en plus rapides et performants. Ces innovations ont le potentiel d'accroître le bassin de joueur.euse.s en éliminant les coûts associés à l'achat d'une console ou d'un PC.¹¹ À ces perspectives s'ajoutent la réalité virtuelle, de plus en plus accessible avec la baisse du prix des casques VR, et le métavers dont le potentiel demeure largement inexploité par les créateur.trice.s de jeux vidéo.¹²

La démocratisation de la création et de la commercialisation

Les barrières à l'entrée sont moins grandes que jamais pour les petits studios. Deux facteurs sont à l'origine de ce phénomène. D'abord, l'arrivée de logiciels simples et abordables au début des années 2000, comme Unity, a permis aux créateur.trice.s de développer des jeux et des environnements 3D à plus faible coût. Véritable révolution, ces outils dégagent les studios des investissements et des ressources à la programmation de nouveaux engins de jeu (*game engines*) afin qu'ils puissent focaliser les efforts sur les aspects créatifs et l'expérience des joueur.euse.s.¹³ Dans la foulée du succès de l'engin Unity, plusieurs autres logiciels destinés au marché des studios indépendants sont disponibles offrant ainsi une diversité d'outils sans précédent pour la *création* de jeux.¹⁴

La *commercialisation* des jeux pour les studios s'est aussi simplifiée et transforme l'accès au marché. Propulsées par l'essor du commerce électronique et le déploiement de réseaux à haute vitesse (filaire et sans-fil), plusieurs entreprises proposent aujourd'hui des boutiques en ligne (Apple

⁹ <https://www.businessofapps.com/data/app-stores/>

¹⁰ Newzoo, *Global Games Market Report*, novembre 2022.

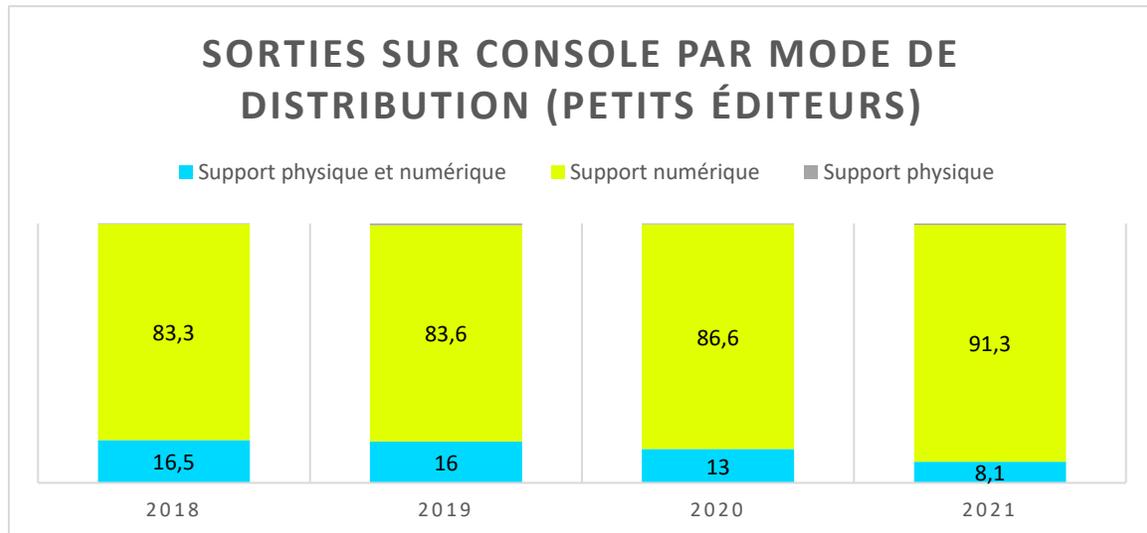
¹¹ Bernard More, « The Five Biggest Gaming Technology Trends In 2022 », Forbes, 28 février 2022, <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2022/02/28/the-five-biggest-gaming-technology-trends-in-2022/?sh=4838f1005fc7>

¹² PwC, *Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026*

¹³ Eric Peckham, « How Unity built the world's most popular game engine », *TechCrunch*, 17 octobre 2019, <https://techcrunch.com/2019/10/17/how-unity-built-the-worlds-most-popular-game-engine/>

¹⁴ <https://www.gamedesigning.org/career/video-game-engines/>

Store, Steam, Playstation Store) pour l'achat de jeux vidéo. En huit ans, les ventes en ligne de jeux sur PC ont supplanté les ventes physiques (CD, cassettes, etc.) en passant de 41% en 2012 à 83% en 2018.¹⁵



Source : Ars Technica / NPD, 2022

Pour les plus petits studios, cette forme de mise en marché est particulièrement attrayante en raison de ses coûts moins élevés, mais elle comporte ses propres défis alors que plusieurs nouveaux titres paraissent chaque semaine. Ainsi, la découvrabilité, c'est-à-dire la possibilité de trouver du contenu sur les plateformes d'achat en ligne, et la capacité de rejoindre son auditoire sont des facteurs déterminants pour la croissance des petites entreprises de plus en plus nombreuses dans un marché de plus en plus grand.¹⁶

La participation gouvernementale mondiale

En raison de la forte croissance du marché mondial du jeu vidéo et de ses effets positifs sur une création d'emplois diversifiés et bien rémunérés, plusieurs gouvernements ont mis en place des mesures incitatives afin d'attirer les entreprises dans leur juridiction. Parallèlement, la stabilité de l'environnement fiscal est cruciale pour ce secteur caractérisé par de constantes transformations technologiques, des habitudes des consommateur.trice.s et des modèles d'affaires. Avec des perspectives de croissance positive au cours des prochaines années, malgré le ralentissement économique anticipé, l'arrivée et la présence de studios de jeu vidéo sont perçues positivement par plusieurs États.

¹⁵ Statista, *Distribution of computer and video game sales in the United States from 2009 to 2018, by delivery format*, mai 2019, <https://www.statista.com/statistics/190225/digital-and-physical-game-sales-in-the-us-since-2009/>

¹⁶ Jason Della Rocca, *Discoverability by Design: Rethinking How Video Games Get Noticed*, 22 juin 2020, <https://cmf-fmc.ca/now-next/articles/embedded-discoverability-video-games/>

Plusieurs gouvernements nationaux et locaux proposent des incitatifs fiscaux reliés à la main-d'œuvre. Cette stratégie de développement économique est adaptée, car ce sont les talents créatifs et techniques qui sont à la base de la création, du développement et de la production d'un jeu vidéo.

Europe

L'Union européenne et ses pays membres sont très actifs afin de stimuler la croissance du secteur du jeu vidéo. En 2022, des montants record sont disponibles pour les studios situés dans l'Union européenne à travers une multitude de programmes.

Cette volonté affirmée de soutenir l'industrie et de miser sur le jeu vidéo comme moteur de croissance économique et d'innovation a culminé par l'adoption d'une résolution au Parlement européen le 10 novembre dernier. En effet, ses membres reconnaissent la valeur de son écosystème et appellent à l'élaboration d'une stratégie européenne cohérente en matière de jeux vidéo.¹⁷ Cette annonce européenne ouvre la porte aux États membres de l'UE à avoir plus de latitude dans le cadre de leurs programmes nationaux. Le continent lance donc un message clair : il entend être un acteur incontournable de ce marché en importante croissance et au fort potentiel.

Le Parlement [européen...] souligne que les incitations nationales et le soutien au développement local de jeux vidéo, y compris aux PME, devraient être encouragés et facilités à travers les règles européennes en matière d'aides d'État.

Extrait de la Résolution du Parlement européen du 10 novembre 2022 sur le sport électronique et les jeux vidéo

À ces initiatives européennes s'ajoutent des politiques nationales notamment en France avec le Crédit d'impôt jeux vidéo (CIJV), qui couvre jusqu'à 30% des coûts de développement et le Fonds d'aide au jeu vidéo, qui peut atteindre jusqu'à 50% pour les entreprises admissibles.¹⁸ La Grande-Bretagne (*Video Game Tax Relief*) et l'Irlande avec le Digital Gaming Tax Credit, fixé à 32%, comptent également parmi les autres États européens avec des politiques fiscales pour attirer les studios internationaux, encourager le développement de studios locaux et favoriser la création d'emplois.¹⁹

¹⁷ https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2022-0388_FR.html

¹⁸ Sur le CIJV : https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/jeu-video/credit-dimpot-jeu-video_121078. Sur le FAJV : https://www.cnc.fr/professionnels/aides-et-financements/jeu-video/fonds-daide-au-jeu-video-fajv_191468

¹⁹ Sur le Video Game Tax Relief : <https://www.gov.uk/guidance/claiming-video-games-tax-relief-for-corporation-tax>. Danielle Partis, « Tax credit to support game development launches in Ireland », *Games Industry.Biz*, 21 novembre 2022, <https://www.gamesindustry.biz/tax-credit-to-support-game-development-launches-in-ireland>

Australie

L'Australie désire aussi tirer son épingle grâce à des incitatifs fiscaux. Au printemps 2022, le gouvernement annonçait le *Digital Games Tax Offset* (DGTO) de 30% pour soutenir la croissance de l'industrie dans le pays, soulignant au passage l'importance de ce secteur dans l'économie mondiale.²⁰ Cette mesure fiscale devrait être adoptée au premier trimestre 2023, rétroactive au 1^{er} juillet 2022.²¹

En plus de ces mesures nationales, des États australiens ont aussi des politiques fiscales destinées au secteur du jeu vidéo et complémentaire avec le *Digital Games Tax Offset*. Par exemple, New South Wales a mis en place le *NSW Digital Games Rebate* de 10% pour un soutien totalisant 40% pour les studios de jeu.²² De même, l'État de South Australia et l'État de Queensland offrent un crédit d'impôt de 10% et 15% s'additionnant au 30% du DGTO.²³

États-Unis

Depuis plusieurs années déjà, une vingtaine d'États américains, dont le Texas, la Géorgie, la Louisiane et récemment l'État de New York, proposent des incitatifs fiscaux pour attirer les entreprises sur leur territoire.²⁴ La hauteur des crédits d'impôt peut atteindre jusqu'à 35% au Nouveau-Mexique par exemple.²⁵ Au Massachusetts, le projet de loi HD 3991 est présentement à l'étude et vise l'instauration d'un crédit d'impôt de 25%.²⁶

Le Canada et l'essor de l'Ontario

Mondialement, le Canada est reconnu comme l'un des acteurs importants de l'industrie du jeu vidéo. Toutefois, cette réputation masque la concurrence entre les provinces pour bénéficier des retombées découlant de la présence de studios. À l'instar du Québec, les provinces canadiennes cherchent à assurer leur développement économique et la création d'emplois dans le domaine du jeu vidéo par des incitatifs fiscaux. À l'heure actuelle, 7 des 10 provinces canadiennes offrent un crédit d'impôt, auxquelles s'ajoutera bientôt l'Alberta.

Si le Québec se classe encore premier devant la Colombie-Britannique et l'Ontario, cette dernière a connu une spectaculaire croissance de son écosystème de studios au cours de la dernière décennie. Entre 2019 et 2021, le

²⁰ Hon Tony Burke, Minister for the Arts, *Game on: Digital Games Tax Offset to transform Australian industry*, 28 octobre 2022

²¹ <https://treasury.gov.au/consultation/c2022-255934>

²² <https://www.screen.nsw.gov.au/funding/incentives/nsw-digital-games-rebate>

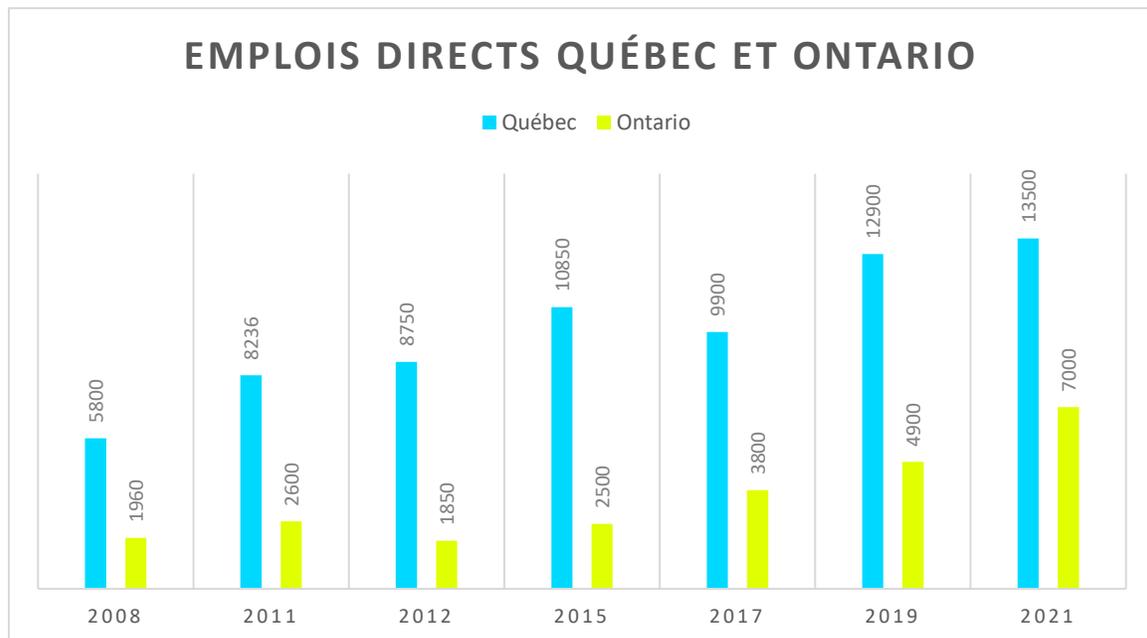
²³ <https://screenqueensland.com.au/games/digital-games-incentive/>

²⁴ Sheppard Mullin Richter & Hampton LLP, *Interactive Gaming Incentives in the United States*, <https://www.jdsupra.com/post/contentViewerEmbed.aspx?fid=445b15c1-3046-4277-aa97-c49a99fbce21>

²⁵ New Mexico Partnership, *Video Game Production in New Mexico*, 2019, <https://www.nmlegis.gov/handouts/ERDT%20070119%20Item%208%20Video%20Gaming.pdf>

²⁶ General Court of the Commonwealth of Massachusetts, *Bill HD.3991 - An act providing incentives to the digital interactive media/entertainment industries*, <https://malegislature.gov/Bills/193/HD3991>

nombre d'emplois directs dans les studios ontariens a bondi de 43%, soit l'équivalent de 2 100 emplois à temps complet, devançant largement les autres provinces canadiennes.



Source : Association canadienne du logiciel du divertissement

Au cours des 15 dernières années, l'Ontario a mis les bouchées doubles pour devenir le principal centre du jeu vidéo au Canada. En 1999, la province imite le Québec avec le *Interactive Digital Media Tax Credit*, qui sera bonifié à 25% en 2006, pour les dépenses admissibles incluant les volets marketing et distribution, deux éléments absents du crédit d'impôt pour les titres multimédias (CTMM) québécois.²⁷

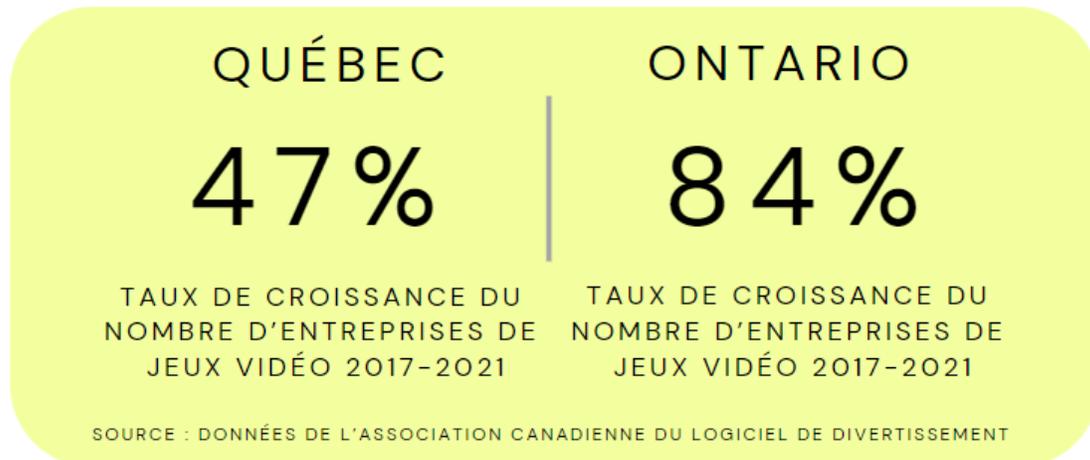
En 2013, la province met en place l'*Ontario Interactive Digital Media Tax Credit* (OIDMTC), un crédit d'impôt remboursable à hauteur de 40% des dépenses admissibles.²⁸ De plus, les dépenses liées à la commercialisation des titres de studios demeurent admissibles, ce qui permet le développement d'une expertise locale de mise en marché des jeux vidéo. L'obtention d'autres formes de soutien public, comme celui du Fonds des médias du Canada, ne pénalise pas les entreprises bénéficiant du OIDMTC.²⁹

²⁷ Entertainment Software Association of Canada, *Canada's Software Industry: The Opportunities and Challenges of a Growing Industry*, 25 mars 2009, <https://theesa.ca/wp-content/uploads/2022/11/Economic-Impact-report-2009.pdf>

²⁸ ESAC, *2015 Economic Impact Report*, août 2015, <https://theesa.ca/wp-content/uploads/2022/11/ESAC-Video-Games-Profile-2015-FINAL.pdf>

²⁹ <https://www.ontariocreates.ca/tax-incentives/oidmtc>

Tableau 1 : Taux de croissance du nombre d'entreprises de jeux vidéo : Québec et Ontario (2017-2021)



Cet écart du taux de croissance pourrait s'expliquer par l'absence de plafond sur les salaires admissibles au OI DMTC, par les différences de paramètres relativement au financement par le Fonds des médias du Canada et par l'admissibilité des dépenses du marketing et de distribution relative aux jeux vidéo.³⁰

D'autres provinces comme le Manitoba veulent développer des écosystèmes composés de studios locaux et internationaux grâce à des mesures fiscales. Ainsi, le gouvernement manitobain a récemment bonifié son *Interactive Digital Media Tax Credit* à 40% des dépenses admissibles dans son budget de 2021.³¹ De son côté, l'Alberta s'est engagée à réintroduire des incitatifs fiscaux trois ans après leur abolition.³²

« Alberta needs to develop a tax credit proposal for the video game/digital media industry to outline what it would take to ensure Alberta is competitive with Ontario, Quebec, and British Columbia in attracting new investment and jobs, and increasing Alberta's market share of this fast-growing, multi-billion dollar industry. »³³

Danielle Smith, Première ministre de l'Alberta

³⁰ <https://www.canada.ca/en/revenue-agency/services/tax/businesses/topics/corporations/provincial-territorial-corporation-tax/ontario-provincial-corporation-tax/ontario-refundable-media-tax-credits/ontario-interactive-digital-media-tax-credit.html>

³¹ <https://www.gov.mb.ca/jec/busdev/financial/midmtc/index.html>

³² <https://www.cbc.ca/news/canada/calgary/video-game-digital-media-tax-credit-1.6656845>

³³ <https://open.alberta.ca/dataset/71ebe02e-bda3-46f3-8ddd-6bf3a0d3d7ca/resource/7e1272b6-68e0-4d50-8f07-9df538ebc4d1/download/ti-mandate-letter-technology-and-innovation.pdf>

Bien que le Québec possède encore le plus important nombre total de studios et d'emplois, ainsi que la plus importante concentration de studios internationaux au Canada, la concurrence est féroce pour attirer les investissements étrangers et encourager la création de nouvelles entreprises dans un secteur en forte croissance.

Un secteur convoité en besoin de stabilité

Les perspectives de croissance du marché du jeu vidéo et les retombées générées par l'activité des studios ont stimulé la mise en place de mesures incitatives par divers gouvernements à travers le monde. Bien que certains de ces incitatifs fiscaux soient en place depuis plusieurs années, ces derniers mois se distinguent par une multitude de nouveaux crédits d'impôt et la bonification des mesures existantes. Par exemple, l'Australie, l'Irlande et l'État de New York ont tous annoncé, au cours de la dernière année, des incitatifs spécifiques au secteur du jeu vidéo.

Tableau 2 : Quelques mesures fiscales annoncées en 2022



* 30% récemment annoncé par le fédéral + 10% à 15% dans les États

Le manque de compétitivité de l'environnement d'affaires peut avoir des effets délétères sur l'emploi comme le témoignent les exemples de la France et de la Grande-Bretagne au début des années 2000. Malgré l'effervescence du marché du jeu vidéo, ces deux pays ont connu une baisse drastique du nombre d'emplois sur une période de 15 ans. Il faudra plus d'une décennie et l'introduction de mesures fiscales pour que ces deux pays reconstruisent leur secteur du jeu vidéo.

Aujourd'hui, les gouvernements étrangers constatent les impacts positifs du secteur du jeu vidéo et cherchent à faire émerger des écosystèmes composés de studios locaux et internationaux. Cette prise de conscience génère une effervescence sans précédent sur le plan des politiques de développement économique reliées à l'industrie. De plus, ils sont conscients des exemples historiques (pertes d'emplois, effritement de l'écosystème, etc.) associés au manque de compétitivité dans un domaine hautement convoité. Dans ce contexte, le Québec doit demeurer avant-gardiste afin de conserver et faire fructifier les acquis de près de trois décennies de travail.

LE MIRACLE QUÉBÉCOIS

La place que nous occupons aujourd'hui est le fruit de plus de 25 ans d'efforts, de confiance en nos moyens, de notre volonté d'aller chercher le meilleur de l'étranger tout en cultivant nos talents locaux. Ce regard sur le chemin parcouru suscite la fierté parmi les bâtisseur.euse.s de notre industrie, mais il témoigne surtout de notre capacité à atteindre les plus hauts sommets et être une référence internationale dans un domaine de pointe. Cette histoire qui a fait du Québec l'un des pôles mondiaux est notre tremplin vers l'avenir.

L'ère des pionniers : avant 1997

Le marché mondial du jeu vidéo connaît un essor au cours des années 1980 et 1990. À cette époque, le Québec est largement absent de cette nouvelle industrie qui prend son envol au sud de la frontière, en Asie et en Europe. Quelques studios voient le jour, dont Megatoon fondé à Québec en 1992, et Multimedia Interactive ouvert à Montréal en 1995. Les perspectives d'emploi dans le jeu vidéo au Québec sont très limitées. La poursuite d'une carrière dans l'industrie signifie partir à l'étranger pour rejoindre les studios en forte croissance ailleurs dans le monde.

L'incarnation d'une vision : 1997-2006

Le milieu des années 1990 marque un tournant important dans l'industrie du jeu vidéo tant au niveau international que pour le Québec. Pour le Québec, la mise en place d'une politique de développement économique ciblée sur le secteur multimédia en 1997 aura un effet décisif sur l'essor de l'industrie au Québec.

Les impacts de cette initiative audacieuse se font sentir autant dans l'attractivité du Québec pour les studios internationaux que sur la création de studios québécois. Soucieux d'encourager la création d'emplois à la sortie de la récession des années 1990, le ministre de l'Économie et des Finances Bernard Landry veut positionner Montréal en tant que pôle du multimédia en attirant des entreprises internationales. Dans le secteur du jeu vidéo, l'arrivée d'Ubisoft à Montréal en 1997 s'inscrit dans cette stratégie. Il s'agit du premier studio international à venir s'installer au Québec, suivi de Gameloft en 2000.

Le signal lancé par Bernard Landry se répercute aussi sur l'industrie locale. Une nouvelle vague de studios québécois fait son apparition tant à Québec qu'à Montréal. Dans la Capitale nationale, Beenox et Frima ouvrent leurs portes en 2000 et en 2003 respectivement. À Montréal, Hexacto et Turbulent comptent parmi la dizaine de nouveaux studios qui verront le jour dans la métropole au cours de la période. Ceux-ci contribueront aussi à l'émergence du Québec comme pôle international au cours de la prochaine décennie.

Ces débuts prometteurs masquent toutefois certaines réalités en matière d'expertise. Si le Québec regorge de talents bien formés et créatifs, les premier.ère.s artisan.e.s ne possèdent pas une longue expérience dans le

développement de jeu ni les nombreuses expertises nécessaires à leur conception.

Dès ses origines, l'écosystème de l'industrie du jeu vidéo est un alliage de studios locaux et internationaux dont les racines sont autant à Québec qu'à Montréal. Le lancement par Bernard Landry d'une politique de développement économique axée sur le jeu vidéo aura à la fois permis au Québec de se positionner mondialement, comme le démontre l'arrivée d'*Electronic Arts* à Montréal en 2004, et de donner l'envie aux entrepreneur.e.s québécois.es de faire leur place dans une industrie de plus en plus convoitée.

L'émergence d'un écosystème : 2007-2013

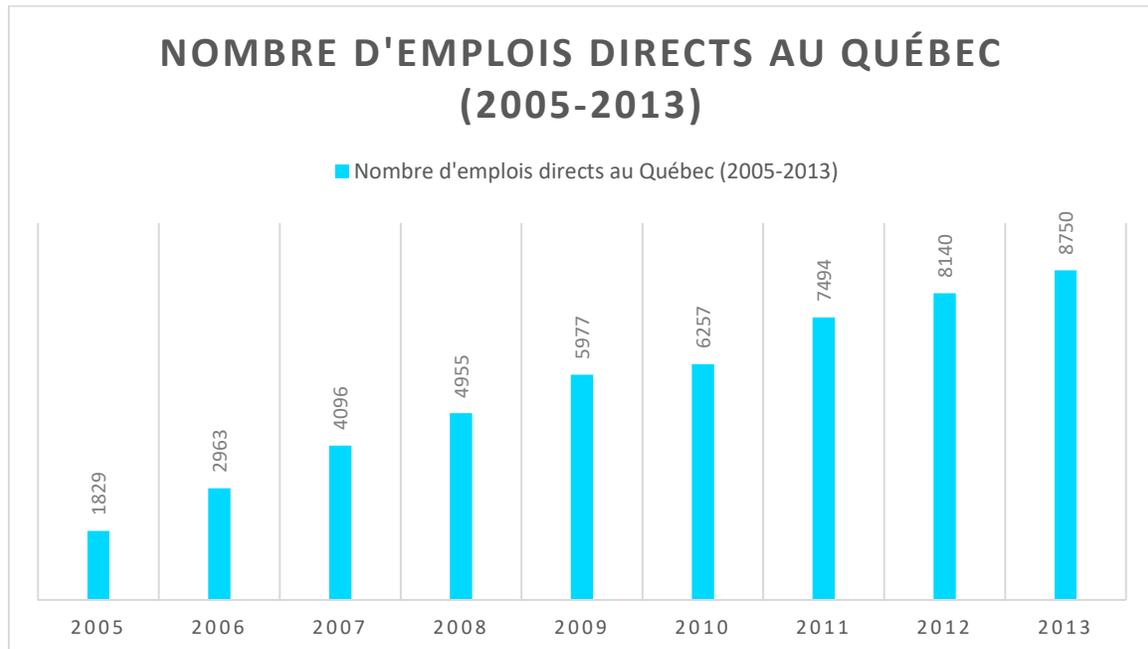
Au milieu des années 2000, le marché du jeu vidéo poursuit sa croissance propulsée par l'arrivée de consoles plus performantes. Cette période de rapides transformations technologiques sera surtout marquée par l'essor des jeux en ligne et des jeux sur mobile qui connaîtront une grande popularité à la suite de l'introduction des téléphones intelligents. Ces nouvelles plateformes, de plus en plus puissantes et accessibles, doivent être alimentées par des contenus capables d'utiliser ces appareils à leur plein potentiel et répondre à une demande d'un marché en croissance exponentielle.

Grâce aux fondations solides mises en place en 1997 et à l'expertise acquise dans les studios locaux et internationaux, le Québec a les outils pour devenir un incontournable. Ainsi, le maintien de l'environnement fiscal, malgré le changement de gouvernement au milieu des années 2000, procure la stabilité nécessaire pour stimuler la création de studios québécois et l'attraction de nouvelles entreprises.

À partir de 2007, une nouvelle vague de studios internationaux s'installe à Montréal et à Québec. Cette effervescence se traduit aussi par la multiplication de studios indépendants au Québec. Généralement fondés par des vétérans issu.e.s des studios internationaux, ces entrepreneur.e.s ont développé leurs compétences au sein de grandes entreprises et ont acquis une crédibilité au sein de l'industrie découlant de leur contribution à des titres de grande envergure.

La multiplication de studios et l'expansion de leurs activités au Québec pendant cette phase d'accélération ont des retombées positives sur les emplois dans le secteur. Entre 2005 et 2013, le nombre d'emplois directs dans l'industrie passe de 1800 à plus de 8750 en 2013, soit une augmentation de 7000 emplois créés en huit ans. À partir de 2009, le taux d'augmentation se situe à 10% annuellement. Cette hausse soutenue place le Québec en première place au Canada devant la Colombie-Britannique (5150 emplois) et l'Ontario (1850 emplois). Internationalement, la province rivalise avec la Grande-Bretagne, un pays de 65 millions d'habitant.e.s en 2013, en matière d'emplois directs. À la

lumière de ces données, il est manifeste que le Québec bénéficie concrètement de l'essor du marché mondial du jeu vidéo au cours de ces années.



Source : KPMG/Secor, *L'industrie du jeu vidéo : un moteur pour le Québec*, 2014

Parallèlement au foisonnement du nombre de studios, de nouveaux jeux imaginés et produits au Québec mettent en vitrine le talent créatif et accumulent les succès critiques et commerciaux. En plus de la stabilité de l'environnement d'affaires et de la qualité des formations, les titres issus des studios situés au Québec contribuent à son attractivité et à sa réputation au sein de l'industrie.

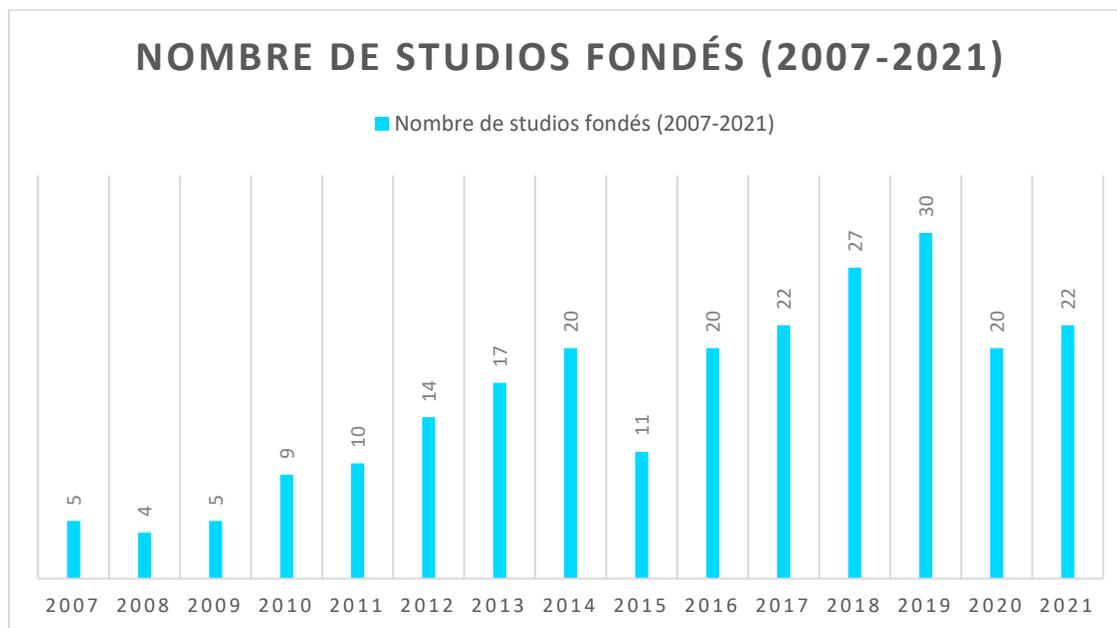
Les studios locaux amorcent également un virage graduel avec la conception et la mise en marché de titres originaux. Behaviour lance son premier jeu pour console et le studio montréalais Red Barrels connaît un succès critique et commercial pour son jeu *Outlast*. Ce sont plus de 130 titres qui seront lancés par ces studios au cours de la période 2010-2014.³⁴

Des turbulences et de l'ambition : 2014 – aujourd'hui

L'ascension du Québec dans le marché du jeu vidéo et le dynamisme de son écosystème de studios locaux et internationaux sont bousculés par les modifications à l'environnement d'affaires et une remise en question du modèle qui a permis son essor. La réduction du CTMM remet en cause la stabilité cruciale à l'attraction d'investissements et la création de nouveaux studios par les entrepreneur.e.s locaux.ales dans un contexte de croissance du marché mondial. En effet, alors que le nombre de nouveaux studios connaît une augmentation constante, la brisure se fait sentir en 2015 avec une baisse

³⁴ Momentum R&D, *Étude sur le jeu vidéo local émergent*, 2014

de 50% de nouveaux studios fondés.³⁵ Il faudra attendre la pandémie de COVID-19 pour observer une réduction similaire.



Source : La Guilde du jeu vidéo du Québec

Les travaux menant au rétablissement des mesures fiscales permettent de mieux comprendre la contribution de l'industrie du jeu vidéo à la création de richesse et à ses effets sur la société québécoise. Ils permettent aussi de dégager de nouvelles pistes pour soutenir le développement de propriétés intellectuelles locales et l'apparition de nouveaux studios. Les résultats de ces initiatives seront spectaculaires et s'appuient sur un élan bien présent dans l'industrie.

À partir du milieu des années 2010, le nombre de studios au Québec connaît un essor remarquable. Les investissements internationaux reprennent, un signal que la province cherche à maintenir sa place de chef de file mondial avec l'arrivée d'entreprises comme Bethesda et Quantic Dreams.

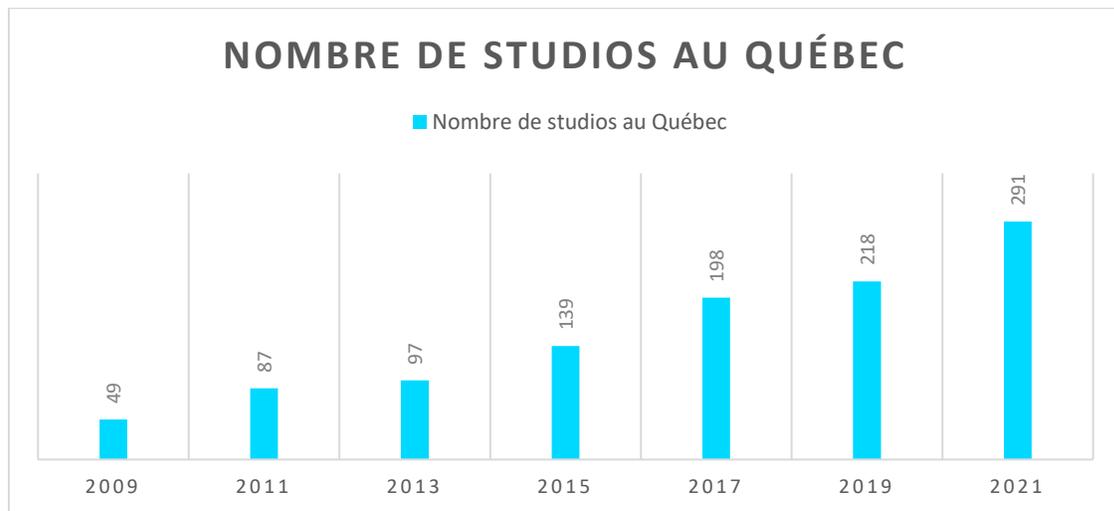
Les studios locaux contribuent également, et de manière importante, à la création de nouvelles entreprises au cours de la période. Alors que le Québec compte une cinquantaine de studios indépendants en 2014, ce sont près de 150 studios locaux, toujours en activité à ce jour, qui sont fondés entre 2014 et 2022.³⁶

Comme à ses origines, l'écosystème québécois du jeu vidéo d'aujourd'hui se démarque par sa diversité. Il est le résultat d'un alliage de studios internationaux qui ont misé sur le savoir-faire et la détermination des

³⁵ La Guilde du jeu vidéo du Québec, *Données sur les membres de La Guilde*, 2022.

³⁶ La Guilde du jeu vidéo du Québec, *Répertoire des membres*, 2022

créateur.trice.s d'ici et de studios locaux fondés par des entrepreneur.e.s ambitieux.ses et motivé.e.s à faire leur place dans un marché mondial. La multiplication du nombre d'entreprises témoigne du chemin parcouru au cours des 25 dernières années. Cependant, dans un secteur en rapide évolution, de nouvelles tendances prennent racine au Québec.



Source : Association canadienne du logiciel du divertissement

Des centres urbains hors de Montréal et de Québec commencent à voir apparaître les bases d'un écosystème local de studios. Bien que certaines villes comptent déjà quelques studios, l'arrivée de chefs de file de l'industrie à Saguenay avec Ubisoft en 2018 et à Sherbrooke (Eidos-Sherbrooke en 2021 et Ubisoft en 2022) et la présence d'universités et de cégeps offrant des formations spécifiques au jeu vidéo laissent présager l'émergence de nouvelles entreprises qui se grefferont aux grands et petits studios déjà présents.³⁷

Après une période d'incertitude au milieu des années 2010 attribuable aux modifications à l'environnement d'affaires, l'écosystème québécois du jeu vidéo a retrouvé son élan à partir de 2015 avec le rétablissement du CTMM à son niveau original et la confiance renouvelée des décideur.euse.s à son égard. Aujourd'hui, nous pouvons prendre la pleine mesure des effets de l'essor des dernières années sur plusieurs volets de la société et de l'économie du Québec.

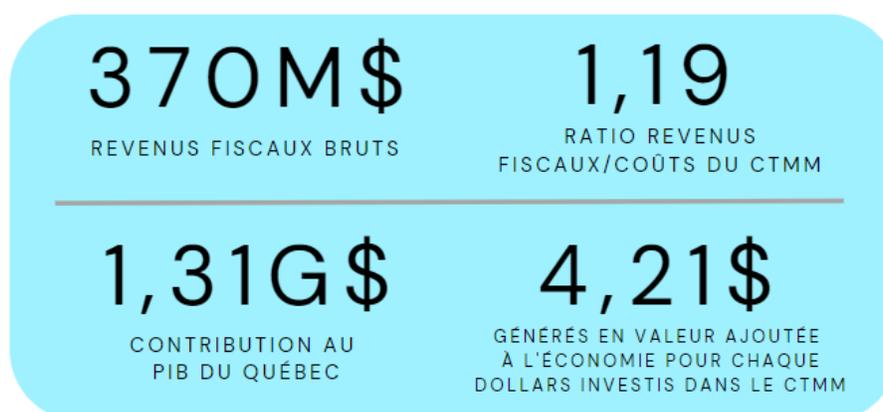
³⁷ <https://www.journaldequebec.com/2021/11/24/ubisoft-poursuit-sa-croissance-au-saguenay-1>, <https://www.gamekult.com/actualite/square-enix-annonce-la-creation-du-studio-de-r-d-eidos-sherbrooke-3050828777.html>, <https://www.latribune.ca/2021/11/16/ubisoft-creera-un-nouveau-studio-a-sherbrooke-5f18315b1e92486ec4f2e804c40a7cef>

LA CONTRIBUTION À L'ÉCONOMIE DU QUÉBEC

L'écosystème de studios participe à la prospérité par la création d'emplois de qualité et ses retombées fiscales pour les gouvernements provincial et fédéral. En effet, l'industrie contribue à hauteur de 1,31 milliard de dollars au PIB du Québec, notamment en raison de l'effet de grappe qui caractérise le secteur du jeu vidéo.

Le Québec accompagne le développement et la compétitivité de l'industrie principalement par le CTMM de 37,5%. Cette mesure fiscale est rentable pour le gouvernement, car les revenus générés par l'activité des studios dépassent largement les coûts associés au crédit d'impôt. Les revenus fiscaux bruts de 369,7 millions de dollars ont excédé le coût du CTMM de 311,2 millions de dollars en 2021. Quant à lui, le ratio des revenus fiscaux / coût du CTMM est de 1,19 pour le Gouvernement du Québec.

En termes de contribution au PIB, le secteur contribue à la hauteur de 1,31 milliards de dollars. Ainsi, pour chaque dollar investi dans le CTMM, ce sont 4,21\$ qui sont générés comme valeur ajoutée dans l'économie québécoise.



Source : Aiseo, *Retombées économiques du secteur du jeu vidéo au Québec, 2022*

Selon une étude d'Aiseo, le secteur du jeu vidéo au Québec s'est structuré autour du concept de grappe. En effet, de nombreux maillages organiques, regroupements et initiatives du milieu ont permis la croissance du secteur. Cette grappe se compose entre autres d'entreprises locales et internationales, de programmes de formation, d'incubateurs et d'accélérateurs, de centres de recherche et de laboratoire, ainsi que d'organismes indépendants. À lui seul, cet effet de grappe génère des retombées de plus de 298 millions de dollars.³⁸

La stabilité de cette mesure fiscale entre 1997 et 2014 a jeté les bases de notre écosystème en stimulant les investissements, la création d'une expertise en création de jeux vidéo, la création d'emplois et la naissance de studios locaux.

³⁸ Aiseo, *Retombées économiques du secteur du jeu vidéo au Québec, 2022*.

Son rétablissement à son taux initial en 2015 a donné des effets significatifs sur l'emploi et la création de nouveaux studios et d'ainsi saisir les opportunités d'un marché en forte croissance.

2013	2022	%
8 750 EMPLOIS DIRECTS	14 544 EMPLOIS DIRECTS	+66%
97 STUDIOS	291 STUDIOS	+200%

Sources : Association canadienne du logiciel de divertissement et Habo

En plus de Montréal, les régions du Québec bénéficient de cette croissance des dernières années. Depuis 2019, 35% des nouveaux studios sont fondés hors de Montréal et leurs activités contribuent à l'économie régionale. En effet, 37% des retombées économiques du secteur du jeu vidéo sont à l'extérieur de Montréal. L'arrivée de grands studios à Saguenay et Sherbrooke, l'apparition de jeunes pousses en région et la présence de cégeps et d'universités dans ces villes ont le potentiel d'accroître les retombées économiques hors de la région métropolitaine.



Le secteur du jeu vidéo participe également à la prospérité du Québec en raison des salaires. Avec des salaires moyens de près de 88 000\$, notre domaine dépasse largement la moyenne québécoise, qui correspond à un peu moins de 56 000\$. La présence de plus en plus importante d'emplois bien rémunérés dans le jeu vidéo hors de Montréal contribue à la vitalité économique régionale.

Enfin, nos studios carburent à l'exportation pour assurer leur rentabilité. Selon une étude de la firme Habo, les studios du Québec génèrent 91% de leurs revenus à l'étranger, notamment en Asie et aux États-Unis.³⁹

DES FORMATIONS DE CLASSE MONDIALE

Le développement d'un écosystème diversifié de studios locaux et internationaux dépend de la disponibilité de talents spécifiques et bien préparés à la création de jeu vidéo. De plus, la conception et la production requièrent autant des personnes capables de programmer que des employé.e.s doté.e.s d'un sens créatif et artistique. Au début de l'industrie au Québec, la province dénombre des formations en informatique, mais très peu de programmes en lien avec l'animation et le design de jeu, à l'exception de l'École NAD-UQAC.

Une véritable explosion suivra après 1997 avec la multiplication des programmes au sein des cégeps et des universités québécoises afin de répondre aux besoins des studios, mais surtout à l'intérêt grandissant pour des carrières dans l'industrie. Alors que le Québec compte déjà 61 formations (45 collégiales et 16 universitaires) spécifiques au domaine en 2014, le Pôle synthèse en recense aujourd'hui plus de 75 accessibles partout sur le territoire québécois.⁴⁰ De plus, de nouveaux programmes voient encore le jour dans les nouveaux pôles régionaux comme à Sherbrooke où l'École NAD-UQAC ouvrira un campus et le lancement prochain d'une formation en test de jeux vidéo par le cégep du Séminaire de Sherbrooke.⁴¹



Source : Pôle synthèse

Les établissements d'enseignement bénéficient également de la présence d'une industrie dynamique. Les cégeps et les universités peuvent compter sur l'apport de vétérans de l'industrie en mesure de partager avec la relève leurs

³⁹ Habo, *Étude sur le regroupement du secteur des arts et de la créativité numériques*, 2022.

⁴⁰ Alliance numérique, *Perpétuons le miracle québécois*, octobre 2014.

https://polesynthese.com/fr/etudier/formations/?production_content%5BrefinementList%5D%5Bsectors%5D%5B0%5D=Jeux%20vid%C3%A9o

⁴¹ <https://www.lequotidien.com/2022/10/12/une-formation-de-luqac-en-jeu-video-deployee-a-sherbrooke-cac6b3f2c327bafd81bf604be4dd2c51>. <https://www.seminair.mywhc.ca/edp/programmes-aec/testeur-jeux-videos.php>

connaissances acquises sur le terrain. De plus, la présence de grands studios capables d'accueillir un nombre important de nouveaux.elles diplômé.e.s et de stagiaires permet de les exposer aux plus récentes évolutions technologiques et de compléter la formation théorique avec une expérience concrète sur le marché du travail.

En outre, la présence d'un secteur du jeu vidéo dynamique au Québec a un impact positif sur la persévérance scolaire. Dans une enquête du Ministère de l'Éducation, 40% des répondant.e.s affirment que la possibilité de faire carrière dans le jeu vidéo a un impact positif sur leur parcours scolaire, notamment pour les garçons.⁴²

Aujourd'hui, la relève a plusieurs options lors de son entrée sur le marché du travail. Elle peut choisir de rejoindre les rangs d'un grand studio international et travailler sur les franchises les plus connues dans le monde. Elle peut également rejoindre un studio local indépendant et s'impliquer dans plusieurs phases de la production d'un jeu. Enfin, elle peut fonder sa propre entreprise pour concrétiser sa vision. Mais ces trois voies ont un point en commun : la possibilité de faire une longue et belle carrière au Québec.



DES MAILLAGES NOVATEURS

La présence de plusieurs studios au Québec a aussi des effets positifs sur d'autres secteurs sociaux et économiques. L'expertise de l'industrie du jeu vidéo est ainsi mise à contribution afin de propulser l'innovation au sein d'autres entreprises comme le démontre le partenariat annoncé entre Behaviour Interactif et CAE pour le développement de technologies de formation plus immersives.⁴³

⁴² Aiseo, *Retombées économiques du secteur du jeu vidéo au Québec*, 2022.

⁴³ <https://www.cae.com/fr/nouvelles-et-evenements/communiqu-e-de-presse/cae-partners-with-behaviour-interactive-to-implement-new-immersive-digital-solutions-to-improve-safety-and-operational-efficiency/>

Des maillages émergent également dans le domaine de la santé, avec la collaboration entre Eidos-Sherbrooke et le Centre de recherche sur le vieillissement par exemple⁴⁴. De son côté, toujours en santé, Ubisoft a un partenariat avec l'Université McGill et Novartis dans un projet pour le traitement de l'amblyopie.⁴⁵

Le secteur des finances personnelles est également propice à de nouveaux partenariats comme le démontre la collaboration entre Desjardins et le studio indépendant Borealys pour le lancement d'une plateforme ludifiée d'éducation financière.⁴⁶

Tableau 3 : Exemples de partenariats entre les studios et d'autres organisations

Studio	Partenaire	Projets
Affordance et Outerminds	Office québécois de la langue française	Développement du premier lexique français du jeu vidéo.
Borealys	Desjardins	Développement d'une plateforme ludifiée d'éducation financière
Behaviour Interactif	CAE	Développement de technologies de formations immersives
Eidos-Sherbrooke	Centre de recherche sur le vieillissement de l'Université de Sherbrooke	Projet ERA : rétablissement des patients à la suite d'un AVC.
Ubisoft	Novartis et Université McGill	Traitement de l'amblyopie.

Ces quelques cas démontrent le potentiel que représentent les près de 300 studios du Québec et qui demeure encore méconnu et inexploité.

⁴⁴ Projet ERA, <https://ne-np.facebook.com/EidosSherbrooke/videos/projet-era-eidos-sherbrooke/449227803264873/>

⁴⁵ <https://www.novartis.com/news/media-releases/novartis-acquires-amblyotech-pursuing-novel-digital-therapy-children-and-adult-patients-lazy-eye>

⁴⁶ <https://www.laguilde.quebec/fr/le-studio-borealys-remporte-lappel-a-projets-desjardins-de-750-000-pour-la-creation-dun-jeu-video-deducation-financiere/>

UN MOTEUR ENTREPRENEURIAL

L'écosystème québécois du jeu vidéo contribue activement à l'émergence de nouvelles entreprises par le soutien qu'il apporte à l'entrepreneuriat. Bien que des développements technologiques (Unity, plateformes de commerce en ligne, etc.) facilitent la création de nouveaux studios locaux, des initiatives de La Guilde, des grands studios et de partenaires soutiennent de manière importante la multiplication des petits studios et leur capacité à se démarquer.

- Au cours de ses sept éditions, la Série Indie Ubisoft présentée par Banque Nationale a remis 525 000\$ en prix, du mentorat et des conseils financiers aux récipiendaires.
- Le Programme innovation de La Guilde, une initiative en partenariat avec le CDRIN, CAE, Loto-Québec et Eidos-Montréal, a distribué plus de 60 000\$ en bourses et les studios sélectionnés bénéficient d'un accompagnement pour le montage financier de leurs projets.
- Mis en place en 2014, le Programme Catapulte de Québec international soutient les studios indépendants de la Capitale-Nationale. À ce jour, plus de \$350 000 ont été remis en argent et plus de 550 000\$ en prix et services. Catapulte a grandement contribué à l'apparition de nouveaux studios indépendants à Québec, donc plusieurs reconnus à travers le monde comme Sabotage, Polymorph, Fika, et RageCure.
- En juin 2022, Ubisoft lançait le fonds d'investissement Ubisoft RADAR doté d'une enveloppe de 10 millions de dollars pour soutenir exclusivement les studios indépendants du Québec. Déjà, cinq studios indépendants ont reçu 1,45 million de dollars en aide financière et bénéficieront d'un accompagnement personnalisé. Il s'agit du premier fonds de capital de risque au Québec spécifiquement conçu pour l'industrie du jeu vidéo. De plus, les studios retenus gardent la pleine propriété intellectuelle de leur création.
- Au cours de ses cinq éditions, La Caravane de la Guilde a remis plus de 100 000\$ et soutient les studios gagnants pour des déplacements internationaux.



Au total, ces diverses initiatives, toujours actives à ce jour, ont remis plus de 2,5 millions de dollars en prix. En comptabilisant l'accompagnement et les autres services connexes, le montant dépasse les 3 millions de dollars. Avec près de 275 petits et moyens studios locaux que compte le Québec aujourd'hui, l'effet combiné de ces divers programmes, ainsi que du rétablissement du CTMM à son taux de 37,5%, est remarquable.

LA REVITALISATION URBAINE ET LA RÉGIONALISATION

L'arrivée et la présence de studios ont eu des effets positifs sur le dynamisme de quartiers autrefois dévitalisés. À Montréal, le Mile-End a connu une véritable transformation au cours des 25 dernières années en raison de l'arrivée d'Ubisoft et compte depuis plusieurs commerces de proximité et de services. De manière similaire, l'ouverture des nouveaux studios de Behaviour dans le Mile-Ex en 2019 s'inscrit également dans cette dynamique.



À Québec, la renaissance du quartier St-Roch découle de plusieurs années d'efforts des administrations municipales successives. L'arrivée de Beenox, Frima et Ubisoft au début des années 2000 concrétise la vision d'un quartier dynamique et vibrant. Depuis, plusieurs petits studios, comme Polymorph, Sarbakan et Sabotage, s'y sont installés, faisant de St-Roch l'un des endroits les plus diversifiés en matière de taille de studios.



CC BY-SA 3.0

Saguenay et Sherbrooke, les deux nouveaux pôles émergents, sont aux balbutiements des transformations qu'ont connues Montréal et Québec. Les studios qui s'y installent optent pour les quartiers centraux au cœur de projets de revitalisation urbaine visant à dynamiser les commerces locaux et générer

des synergies par la présence de petites et grandes d'entreprises innovantes. En effet, les studios s'inscrivent dans les initiatives locales visant à stimuler le développement économique et la revitalisation urbaine comme le Quartier numérique à Saguenay⁴⁷ et le Quartier général de l'entrepreneuriat à Sherbrooke.⁴⁸

En février 2022, la Ville de Sherbrooke annonçait avoir reçu une aide financière de 1,2 million de dollars du gouvernement du Québec afin de revitaliser son centre-ville, incluant le développement d'un hub créatif et d'un bâtiment regroupant diverses entreprises du domaine des technologies.⁴⁹ En novembre 2022, la Ville lance une démarche de développement socioéconomique inclusif du centre-ville qui permettra de caractériser la situation du secteur et de mettre en place, avec les diverses parties prenantes du milieu, un plan d'action dédié. Ubisoft propose une somme de 333 000 \$ sur cinq ans à la Ville de Sherbrooke afin de participer à la démarche.⁵⁰

Le Séminaire de Sherbrooke, en partenariat avec Eidos-Sherbrooke, offre désormais une formation en test de jeux vidéo, un programme exclusif au Québec.⁵¹ L'école NAD-UQAC, en collaboration avec Ubisoft, a annoncé en octobre 2022 la mise en place d'un nouvel espace de formation au centre-ville de Sherbrooke. Ubisoft investira 1 million de dollars sur cinq ans pour contribuer à la mise en place de cette initiative.⁵²

À terme, d'autres studios locaux et internationaux pourront se greffer à ces écosystèmes naissants à l'instar des exemples de Québec et de Montréal contribuant d'autant plus à l'économie locale.

⁴⁷ <https://www.lequotidien.com/2021/08/20/10m-pour-le-developpement-dun-quartier-numerique-a-chicoutimi-0faa4cc0dea599a79640bef8319083c8>

⁴⁸ <https://www.sherbrooke.ca/fr/projets-majeurs/1/projet-du-quartier-general-de-l-entrepreneuriat>

⁴⁹ <https://www.sherbrooke.ca/fr/vie-municipale/actualites/communiqués-de-presse/806/plan-de-revitalisation-du-centre-ville-une-aide-financiere-de-1-2-m-demandee>

⁵⁰ <https://www.sherbrooke.ca/fr/vie-municipale/actualites/communiqués-de-presse/895/une-demarche-pour-favoriser-l-inclusion-sociale-au-centre-ville>

⁵¹ <https://www.seminaire-sherbrooke.qc.ca/edp/programmes-aec/testeur-jeux-videos.php>

⁵² <https://www.newswire.ca/fr/news-releases/nouvel-espace-de-formation-a-sherbrooke-l-ecole-nad-uqac-deploie-une-premiere-offre-de-formation-en-jeu-video-dans-la-region-de-l-estrie-868489096.html>

CONCLUSION

En ciblant le jeu vidéo comme industrie d'avenir il y a 25 ans, le Québec entamait une aventure économique et sociale aux effets insoupçonnés. Personne n'aurait prédit que nous aurions été capables de nous hisser parmi les chefs de file mondiaux d'une industrie dynamique et créative et devenir une référence pour les autres États. Personne n'aurait prédit des impacts aussi importants sur notre économie, sur nos institutions d'enseignement et sur nos villes. Ce miracle québécois est le résultat d'années de travail et d'investissements soutenus en plus d'une confiance inébranlable en nos moyens. Il montre à la face du monde de quoi nous sommes capables quand les conditions pour réussir sont réunies.

Dans un environnement d'affaires et technologique en constante évolution, et face à une compétition féroce, nous devons continuer à tracer la voie. Les studios du Québec sont fiers et ambitieux. Ils sont prêts à passer au prochain niveau. Avec une vision claire et la mise en commun de nos énergies, la première place est à notre portée.

