



## **Le secteur canadien du jeu vidéo est un volet essentiel de la nouvelle économie numérique et source de fierté nationale; il injecte 2,3 milliards de dollars dans le PIB**

**OTTAWA, le 31 mai 2013** – Dans le discours liminaire qu’il a prononcé dans le cadre du Congrès international sur le jeu d’Ottawa (Ottawa International Game Conference – OIGC), Jayson Hilchie, président-directeur général de l’Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD), a divulgué aujourd’hui les résultats d’une nouvelle recherche sur le secteur canadien du jeu vidéo. Cette recherche révèle que l’ensemble du secteur canadien du jeu vidéo affiche toujours une croissance modérée, même s’il continue d’évoluer, tout comme ses modèles opérationnels.

« Ce secteur, qui allie des disciplines créatives, artistiques et techniques hautement spécialisées, est source de fierté nationale, a déclaré M. Hilchie. Nombreux sont ceux qui s’étonnent encore de voir que le Canada est le plus grand producteur de jeux vidéo par habitant, avec des titres couronnées de succès, développés pour pratiquement toutes les plates-formes et appréciés partout dans le monde. »

Divulguant les principaux résultats d’une nouvelle recherche réalisée par Nordicity pour le compte de l’ALD, M. Hilchie a expliqué que les 329 studios de jeux vidéo du Canada représentaient un volet essentiel de la nouvelle économie numérique du pays, injectant plus de 2,3 milliards de dollars en PIB dans l’économie canadienne en 2012.

« Il y a 16 500 femmes et hommes qui travaillent à plein temps dans le secteur canadien du jeu vidéo, soit 5 % de plus qu’en 2011, a souligné M. Hilchie. Mais l’on doit à notre secteur quelque 27 000 emplois dans l’ensemble de l’économie canadienne. Il s’agit d’emplois très bien rémunérés, avec des salaires moyens d’un peu plus de 72 000 \$, dans des domaines de création, des arts, de la technologie, de la gestion et de l’administration », a-t-il ajouté.

L’âge moyen des personnes qui travaillent dans le secteur canadien du jeu vidéo est d’à peine plus de 30 ans.

« Les développeurs et éditeurs de jeux vidéo se font une idée positive de l’avenir. Quatre participants sur dix prévoient une croissance de plus de 25 % au cours des 24 prochains mois, alors que 17 % d’entre eux s’attendent à une croissance de 15 à 24 % au cours de cette même période », a indiqué M. Hilchie. Même si des studios ont fermé et d’autres ont changé les types de jeux développés ici, l’optimisme règne au sein du secteur canadien quant à l’avenir. »

Plus de 84 % des studios canadiens développent actuellement des jeux pour appareils mobiles (téléphones et tablettes), alors qu’à peine plus de 48 % d’entre eux allouent certaines de leurs

ressources aux jeux pour console. Les studios canadiens développent aussi des jeux pour PC (66 %), ainsi que pour le Web (46 %) et les réseaux sociaux (29 %). Même si l'ensemble du secteur canadien accorde une plus grande attention aux jeux mobiles et occasionnels, les jeux pour consoles à grand budget reçoivent encore la part du lion de ces ressources. Les studios indiquent que le budget moyen des jeux pour consoles est de 8,7 M\$, et qu'ils sont développés par une équipe regroupant en moyenne 65 personnes en l'espace de 583 jours, comparativement à un budget moyen de 300 000 \$ pour les jeux mobiles, une équipe de 7 personnes et une période de production de 156 jours.

On doit encore au secteur canadien du jeu vidéo certains des jeux les plus vendus dans le monde, telles des franchises comme *Assassin's Creed*, *Batman Arkham*, *NHL* et *FIFA*.

L'ALD s'est associée à Nordicity pour réaliser l'une des études les plus complètes sur le secteur canadien du jeu vidéo. Nordicity a interrogé des studios de tout le pays et a interviewé des experts du secteur et du gouvernement. Le rapport complet sera publié cet été.

L'ALD est le porte-parole du secteur canadien du jeu vidéo. En injectant 2,3 milliards de dollars dans notre économie et en cultivant des travailleurs dotés d'un ensemble de compétences artistiques, techniques et administratives, le secteur du jeu vidéo renforce la position du Canada dans une économie mondiale en pleine évolution. L'ALD travaille pour le compte de ses membres pour leur assurer un milieu juridique et réglementaire favorable au développement à long terme du secteur canadien des jeux vidéo. Les membres de l'Association regroupent les plus grands développeurs et éditeurs de logiciels interactifs du pays, entre autres **Electronic Arts**, **Ubisoft**, **Activision Blizzard**, **Microsoft Canada**, **Nintendo du Canada**, **Sony Computer Entertainment**, **Disney Interactive Studios**, **Take Two Interactive**, **Warner Bros. Interactive Entertainment**, **Frontier Developments**, **United Front Games** et **Gameloft**, ainsi que les distributeurs **Solutions 2 Go** et **Team One Marketing**.

-30-

Pour plus de renseignements, communiquez avec :

**Julien Lavoie**, Directeur des relations publiques de l'ALD  
[jlavoie@theesa.ca](mailto:jlavoie@theesa.ca) ou 416-620-7171 poste 248 ou (c) 647-860-1841