

# PORTRAIT DE L'ÉCOSYSTÈME QUÉBÉCOIS DU JEU VIDÉO

PAR



*LE REGROUPEMENT DES DÉVELOPPEURS DE JEUX VIDÉO  
INDÉPENDANTS ET INTERNATIONAUX, LES CRÉATEURS, LES  
ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT ET LES ENTREPRENEURS  
DES DOMAINES CONNEXES ÉTABLIS AU QUÉBEC.*



# ÉCOSYSTÈME DU JEU VIDÉO AU QUÉBEC



Le Québec possède un écosystème du jeu vidéo **unique au monde** en raison de sa taille, de la diversité des entreprises qui le composent et de sa culture de collaboration.

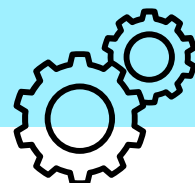
En 25 ans, **le Québec est devenu le 3e pôle mondial de production de jeux.**

**14 500+**  
EMPLOIS DIRECTS

**290+**  
STUDIOS

**200%**  
CROISSANCE DU NOMBRE  
DE STUDIOS DEPUIS 2014

## RETOMBÉES ÉCONOMIQUES



Les studios de jeu génèrent des retombées économiques importantes pour l'économie du Québec et les finances de l'État. Avec **90% des revenus** provenant des exportations, **les studios d'ici rayonnent à travers le monde et se distinguent par leur productivité.**

Enfin, le soutien fiscal de 311,2M\$ de dollars dont bénéficie le secteur à travers le CTMM génère **des revenus et des retombées économiques pour le gouvernement québécois.**

**370 M\$**

REVENUS FISCAUX BRUTS  
(QUÉBEC)

**1,19**

RATIO REVENU FISCAL QUÉBEC  
/ COÛT CTMM (2021)

**1,31 G\$**

CONTRIBUTION  
AU PIB DU QUÉBEC

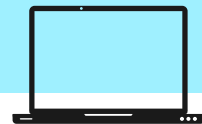
**4,21\$**

DOLLARS GÉNÉRÉS POUR  
CHAQUE DOLLAR INVESTI  
DANS LE CTMM

**298 M\$**

APPORT AU PIB EN RAISON  
DES EFFETS DE GRAPPE

# RÉGIONALISATION, ENTREPRENEURIAT ET FORMATIONS



L'industrie du jeu vidéo étend ses activités dans **d'autres régions** et sème les graines de **nouveaux écosystèmes locaux** soutenus par l'accès à de la formation de haute qualité et l'arrivée de studios structurants.

## SAGUENAY SHERBROOKE

PÔLES ÉMERGENTS

### 35%

DES NOUVEAUX STUDIOS  
SONT FONDÉS HORS DE  
MONTRÉAL DEPUIS 2018

### 75+

PROGRAMMES DE  
FORMATIONS  
POSTSECONDAIRES  
POUR LE JEU VIDÉO

Entre **2015 et 2022**, le nombre de studios au Québec **a doublé**.  
La **vaste majorité** de ces nouveaux studios indépendants sont fondés par des **entrepreneurs locaux**.

Cet essor est en partie attribuable à **la stabilité de l'environnement d'affaires**,  
à **une fibre entrepreneuriale émergente** et aux **divers programmes pour  
soutenir les jeunes pousses du jeu vidéo**.

## NOTRE MARCHÉ



Le marché du jeu vidéo est **mondial et en croissance**.  
Il **dépasse** aujourd'hui ceux de **la musique et du cinéma combinés**.  
**Le Québec est un chef de file de cette industrie**.

### 3,11

#### MILLIARDS

DE JOUEUR.EUSE,S  
DANS LE MONDE

### 180 G\$

MARCHÉ MONDIAL  
EN 2022

### 36%

PRÉVISION DE  
CROISSANCE  
2022-2026

# NOTRE COMPÉTITION



Plusieurs gouvernements rivalisent pour créer des écosystèmes de studios locaux et internationaux. L'annonce de mesures fiscales au cours des derniers mois est une démonstration éloquente de cette tendance en accélération. L'Europe se montre très active afin de faire croître l'industrie du jeu vidéo sur son territoire :

« *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

**30%**

**FRANCE**

CRÉDIT D'IMPÔT JEUX VIDÉO

JUSQU'À **45%**

**AUSTRALIE**

DIGITAL GAMES TAX OFFSET  
ET PROGRAMMES DES ÉTATS

**32%**

**IRLANDE**

DIGITAL GAMING TAX CREDIT

**40%**

**ONTARIO**

ONTARIO INTERACTIVE DIGITAL  
MEDIA TAX CREDIT

**40%**

**MANITOBA**

INTERACTIVE DIGITAL  
MEDIA TAX CREDIT

# NOTRE VISION



**Le Québec est sur une lancée et est bien positionné pour tirer les bénéfices d'un marché en forte croissance.** La vision de La Guilde s'appuie sur cet élan et a pour objectif de contribuer à notre prospérité et à notre rayonnement.

- 1.Assurer** un environnement d'affaires stable et compétitif en maintenant les crédits d'impôt à leur niveau actuel.
- 2.Appuyer** le développement et la pérennité des studios du Québec
- 3.Soutenir** la régionalisation de l'industrie et l'émergence de nouveaux pôles.
- 4.Améliorer** la capacité de commercialisation des productions québécoises.
- 5.Favoriser** les maillages avec d'autres secteurs et industries pour propulser l'innovation.

## Références

- Association canadienne du logiciel de divertissement, Le secteur canadien du jeu vidéo, 2021
- Aviso, Retombées économiques du secteur du jeu vidéo au Québec, 2023
- Habo, Étude sur le regroupement du secteur des arts et de la créativité numériques, 2022.
- KPMG/Secor, L'industrie du jeu vidéo : un moteur pour le Québec, 2014
- Newzoo, Global Games Market Report, 2022
- PwC, Global Entertainment & Media Outlook 2022-2026, 2022
- Statista, Number of Gamers Worldwide in 2021 by Region, 2022