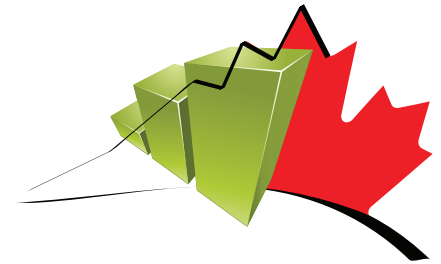


Rapports économiques et sociaux

Profil de l'industrie des jeux vidéo dans les provinces canadiennes



par Rupert Allen et Jenny Watt

Date de diffusion : le 27 août 2025



Statistique
Canada

Statistics
Canada

Canada

Comment obtenir d'autres renseignements

Pour toute demande de renseignements au sujet de ce produit ou sur l'ensemble des données et des services de Statistique Canada, visiter notre site Web à www.statcan.gc.ca.

Vous pouvez également communiquer avec nous par :

Courriel à infostats@statcan.gc.ca

Téléphone entre 8 h 30 et 16 h 30 du lundi au vendredi aux numéros suivants :

- | | |
|---|----------------|
| • Service de renseignements statistiques | 1-800-263-1136 |
| • Service national d'appareils de télécommunications pour les malentendants | 1-800-363-7629 |
| • Télécopieur | 1-514-283-9350 |

Normes de service à la clientèle

Statistique Canada s'engage à fournir à ses clients des services rapides, fiables et courtois. À cet égard, notre organisme s'est doté de normes de service à la clientèle que les employés observent. Pour obtenir une copie de ces normes de service, veuillez communiquer avec Statistique Canada au numéro sans frais 1-800-263-1136. Les normes de service sont aussi publiées sur le site www.statcan.gc.ca sous « Contactez-nous » > « [Normes de service à la clientèle](#) ».

Note de reconnaissance

Le succès du système statistique du Canada repose sur un partenariat bien établi entre Statistique Canada et la population du Canada, les entreprises, les administrations et les autres organismes. Sans cette collaboration et cette bonne volonté, il serait impossible de produire des statistiques exactes et actuelles.

Publication autorisée par la ministre responsable de Statistique Canada

© Sa Majesté le Roi du chef du Canada, représenté par la ministre de l'Industrie, 2025

L'utilisation de la présente publication est assujettie aux modalités de l'[entente de licence ouverte](#) de Statistique Canada.

Une [version HTML](#) est aussi disponible.

This publication is also available in English.

Profil de l'industrie des jeux vidéo dans les provinces canadiennes

par Rupert Allen et Jenny Watt 

DOI : <https://doi.org/10.25318/36280001202500800001-fra>

Résumé

Malgré la participation du gouvernement canadien à l'industrie des jeux vidéo, le public dispose de relativement peu de renseignements sur les types d'entreprises qui composent cette industrie. La présente étude fournit de nouvelles statistiques sur l'industrie des jeux vidéo dans les provinces canadiennes de 2013 à 2022, en mettant l'accent sur trois principaux domaines d'intérêt. Premièrement, elle permet d'examiner les variations du nombre d'entreprises, des revenus et des emplois selon plusieurs dimensions : la propriété (propriété canadienne ou étrangère), l'activité (conception ou édition), la taille et la région géographique. Deuxièmement, elle présente des statistiques sur le pourcentage d'employées et le pourcentage de la rémunération des employés versée à des femmes au fil du temps. Troisièmement, elle compare les taux d'entrée et de sortie des entreprises de jeux vidéo aux taux d'entrée et de sortie de toutes les entreprises privées canadiennes comptant des employés. L'article met en lumière plusieurs changements observés dans l'industrie des jeux vidéo au fil du temps, dont l'augmentation rapide du nombre de petites entreprises canadiennes, l'abandon de l'édition de jeux vidéo au profit de la conception, et la hausse de la proportion d'employées et du pourcentage de la rémunération des employés versée à des femmes.

Mots clés : jeux vidéo, dynamique des entreprises, employées

Auteurs

Rupert Allen travaille à la Direction de la politique stratégique, de la planification et de la recherche, à Patrimoine canadien. Jenny Watt travaille à la Division de l'analyse et de la modélisation économiques et sociales, à Statistique Canada.

Remerciements

Patrimoine canadien a soutenu cette étude. Les opinions exprimées dans la présente étude sont celles des auteurs et ne reflètent pas nécessairement celles du ministère du Patrimoine canadien. Les auteurs tiennent à remercier Arthur Ehlinger et Robert Campbell pour leurs commentaires utiles.

Introduction

L'industrie mondiale des jeux vidéo est l'industrie des médias connaissant la croissance la plus rapide; elle représente une partie significative et de plus en plus importante de la création et de la diffusion de la culture (Wesley et Barczak, 2016). Dans le contexte canadien, les jeux vidéo ont été traités comme d'autres industries culturelles, comme le cinéma et la télévision, de deux façons. Premièrement, les administrations publiques canadiennes à divers ordres ont cherché à attirer et à aider les développeurs de jeux vidéo au moyen d'avantages fiscaux et d'autres mesures de soutien public (Paul, 2005; Wolf, 2015). Deuxièmement, en vertu de la *Loi sur l'investissement Canada*, le gouvernement du Canada examine les acquisitions étrangères d'entreprises canadiennes de jeux vidéo dans le but de protéger la création et la rétention de la propriété intellectuelle canadienne (Black et Backus, 2024).

Malgré la participation du gouvernement canadien à l'industrie des jeux vidéo, le public dispose de relativement peu de renseignements sur les types d'entreprises qui composent cette industrie. La principale source de renseignement est un rapport biennal publié par l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD, 2019; ALD, 2021). La présente étude comble des lacunes en matière de renseignements en fournissant de nouvelles statistiques sur l'industrie des jeux vidéo dans les provinces canadiennes de 2013 à 2022, en mettant l'accent sur quelques principaux domaines d'intérêt.

Cette étude commence par un examen des chiffres, des revenus et des emplois dans l'industrie afin de déterminer les types d'entreprises de jeux vidéo qui contribuent à la croissance de l'industrie. Les entreprises étrangères présentent un intérêt particulier, compte tenu de l'examen des acquisitions étrangères par le gouvernement. Un avis de non-responsabilité important est que, malgré un intérêt manifeste pour le soutien des idées et des histoires canadiennes (Black et Backus, 2024), certains auteurs considèrent les entreprises multinationales comme un élément positif pour les industries locales, parce que l'interaction mondiale permet le développement d'une infrastructure commune pouvant être utilisée pour améliorer la qualité (Cohendet et coll., 2018).

Une autre dimension d'intérêt est la taille des entreprises (en termes de nombre d'employés); la production de jeux vidéo peut être de plus en plus présente, en effet, à plus petite échelle pour plusieurs raisons. Premièrement, le développement de jeux vidéo nécessitant relativement peu de capital, des employés ont souvent quitté des entreprises canadiennes établies pour former leurs propres studios (Wolf, 2015). Deuxièmement, les petits studios pourraient jouer un rôle plus important dans l'industrie au fur et à mesure de la présence accrue de jeux mobiles et téléchargeables (Goh et coll., 2023). Troisièmement, les obstacles à l'entrée ont été réduits en raison de la disponibilité de moteurs de jeux, de blocs de ressources et de technologies glisser-déposer accessibles au public, ce qui permet aux développeurs ayant moins d'expertise technique d'entrer sur le marché (Young, 2018). Même si ces petits développeurs (indépendants) ne génèrent peut-être pas d'innovations techniques, ils jouent un rôle important dans l'industrie en innovant en ce qui concerne le style artistique, les histoires et les thèmes, ainsi que la jouabilité (Goh et coll., 2023).

Après avoir examiné la croissance de l'industrie par type d'entreprise, la présente étude fournit ensuite des statistiques sur le pourcentage d'employées et le pourcentage de la rémunération des employés (c.-à-d. traitements et salaires) versés à des femmes au fil du temps. Cette ligne d'analyse est motivée par le fait que l'industrie mondiale des jeux vidéo a été observée comme étant dominée par les hommes (Bulut, 2020).

Enfin, cette étude examine les taux d'entrée et de sortie des entreprises de l'industrie canadienne des jeux vidéo par rapport à toutes les entreprises privées canadiennes comptant des employés. Même s'il est connu que l'industrie mondiale des jeux vidéo a enregistré des turbulences dans les années 1980 et 1990, les mises à pied et les fermetures étant courantes (Zackariasson, 2012), les entreprises de jeux vidéo ne peuvent être cernées dans les données au niveau de l'entreprise avant les années 2010. Toutefois, la présente étude est toujours en mesure de contribuer aux lacunes dans les renseignements concernant l'industrie canadienne des jeux vidéo en examinant les taux d'entrée et de sortie de 2013 à

2022. Ce faisant, elle peut permettre de déterminer si l'industrie des jeux vidéo a été instable au cours des dernières années. Cette étude atteint ces objectifs en utilisant le Fichier de microdonnées longitudinales des comptes nationaux de la Base de données canadienne sur la dynamique employeurs-employés, ensemble de données couplées fondé sur le Registre des entreprises du Canada et les déclarations de revenus des entreprises (Statistique Canada, 2022). Pour que les entreprises soient incluses dans cette analyse, elles doivent produire au moins l'un des documents suivants : une déclaration de revenus des sociétés T2, un feuillet T4 d'État de la rémunération payée ou encore verser des taxes de vente ou encore des retenues sur la paie et des cotisations. Cela signifie que les données portent principalement sur les entreprises constituées en société, mais peuvent comprendre certains travailleurs autonomes ayant des employés ou des revenus suffisamment élevés pour être tenus de verser la taxe de vente. Les entreprises de jeux vidéo sont celles dont les codes du Système de classification des industries de l'Amérique du Nord (SCIAN) sont 513212 (éditeurs de jeux vidéo) ou 541515 (services de conception et de développement de jeux vidéo) (Statistique Canada, 2024b)¹. Ces deux codes ont été introduits en 2012. Avant cette année-là, les entreprises de jeux vidéo devaient produire une déclaration en vertu d'un autre code (comme un code relatif aux logiciels); par conséquent, les entreprises de jeux vidéo ne peuvent pas être localisées de façon fiable dans les données avant cette date. La présente étude utilise plutôt une période d'étude de 10 ans de 2013 à 2022. Cette étude ne comprend pas de données relatives aux territoires en raison de leur petite taille d'échantillon.

La principale différence entre les rapports publiés par l'ALD et le présent rapport est que ceux de l'ALD utilisent des enquêtes et des recherches secondaires (ALD, 2019; ALD, 2021), tandis que le présent rapport utilise des données administratives pour saisir un plus grand nombre d'entreprises. Il existe également plusieurs différences entre les variables utilisées et la façon dont les résultats sont ventilés. Notamment, le présent rapport indique si l'activité principale de l'entreprise relève de la conception de jeux vidéo ou de l'édition. Il fournit également de nouvelles statistiques sur les taux d'entrée et de sortie et sur la rémunération versée à des employées. Une autre différence est que les données de l'ALD sont recueillies tous les deux ans, tandis que les données administratives peuvent être utilisées pour présenter des statistiques pour chaque année.

Le nombre d'entreprises de jeux vidéo au Canada a plus que doublé au cours d'une période de 10 ans en raison d'une augmentation du nombre de petites entreprises canadiennes

Entre 2013 et 2022, le nombre d'entreprises de jeux vidéo dans les provinces canadiennes est passé de 775 à 1 628, pour un taux de croissance annuel composé (TCAC) de 7,7 % (tableau 1)². Cette augmentation est attribuable aux entreprises canadiennes, aux entreprises dont l'activité principale est la conception de jeux vidéo (contrairement à l'édition de jeux vidéo) et aux petites entreprises de moins de cinq employés. En pourcentage, les entreprises dont l'activité principale est la conception de jeux vidéo étaient le type d'entreprise connaissant la croissance la plus rapide, avec un TCAC de 8,9 %.

1. Les éditeurs de jeux vidéo (code SCIAN 513212) sont des entreprises « dont l'activité principale est l'édition de jeux vidéo. Ces établissements exécutent les opérations nécessaires à la production et à la distribution de jeux vidéo telles que la conception de jeux vidéo, la fourniture de la documentation, et la prestation de services de soutien aux acheteurs de jeux vidéo. » (Statistique Canada, 2024b). Les entreprises de services de conception et de développement de jeux vidéo (code SCIAN 541515) sont des entreprises « dont l'activité principale consiste à concevoir et développer des jeux vidéo en raison d'une ou plusieurs activités, sans en faire l'édition » (Statistique Canada, 2024b). Une entreprise peut mener plusieurs activités; le code SCIAN indique l'activité principale.

2. Le TCAC est calculé comme suit :

$$TCAC = \left(\frac{\text{valeur de fin}}{\text{valeur de départ}} \right)^{\frac{1}{\text{nombre d'années}}} - 1$$

Le taux de croissance des entreprises a diminué au cours des deux premières années de la pandémie de COVID-19³, 2020 et 2021, mais le nombre d'entreprises n'a pas diminué avant 2022. En général, la diminution du nombre d'entreprises s'est répartie uniformément entre les régions et les types d'entreprises. Les entreprises de 20 employés ou plus étaient la seule exception, le nombre de ces entreprises augmentant entre 2021 et 2022.

Comparativement aux chiffres publiés par l'ALD, les chiffres provenant des données administratives sont beaucoup plus élevés. En 2021, par exemple, l'ALD a recensé 957 entreprises, tandis que les données administratives en ont relevé 1 620 (ALD, 2021). Cette différence s'explique principalement par le nombre d'entreprises comptant moins de cinq employés. Les chiffres de l'ALD étant fondés sur des enquêtes et des recherches secondaires, ces petites entreprises peuvent être moins présentes en ligne et sur les plateformes de jeux vidéo traditionnelles et peuvent être plus difficiles à repérer et à atteindre que les grands studios. Malgré cette différence, les tendances sont semblables entre les deux sources de données, les deux indiquant que la plupart des entreprises sont de petite taille et appartiennent à des intérêts canadiens et que la Colombie-Britannique compte un nombre disproportionné d'entreprises par rapport à sa population (ALD, 2019; ALD, 2021).

Tableau 1**Nombre d'entreprises de jeux vidéo, selon les caractéristiques et l'année**

	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
Total	775	915	1 050	1 195	1 329	1 469	1 549	1 620	1 700	1 628
Propriété										
Canadienne	752	896	1 027	1 170	1 302	1 439	1 519	1 582	1 657	1 586
Étrangère	23	19	23	25	27	30	30	38	43	42
Activité principale										
Conception	625	761	896	1 041	1 177	1 306	1 379	1 445	1 526	1 462
Édition	150	154	154	154	152	163	170	175	174	166
Taille (nombre d'employés)										
Moins de 5	600	718	823	963	1 082	1 199	1 260	1 306	1 347	1 261
5 à 19	88	103	139	133	140	156	166	184	214	200
20 ou plus	87	94	88	99	107	114	123	130	139	167
Région géographique										
Provinces de l'Atlantique	34	43	47	55	59	62	63	66	70	67
Québec	148	186	220	260	285	307	327	344	355	338
Ontario	296	329	392	453	515	581	616	643	661	638
Provinces des Prairies	74	87	97	106	123	136	141	149	164	159
Colombie-Britannique	223	270	294	321	347	383	402	418	450	426

Source : Statistique Canada, calculs des auteurs.

Les revenus des entreprises de jeux vidéo ont augmenté de façon disproportionnée par rapport au nombre d'entreprises, plus que triplant entre 2013 et 2022, avec un TCAC de 13,6 % (tableau 2). Malgré leur nombre plus élevé, les entreprises canadiennes généraient moins que les entreprises étrangères la plupart des années. Toutefois, les entreprises canadiennes enregistraient un TCAC en termes de revenus plus élevé que les entreprises étrangères (respectivement 15,1 % contre 12,7 %). Les revenus générés par les entreprises de conception de jeux vidéo ont augmenté de plus de huit fois, avec un TCAC de 22,7 %, tandis que les revenus générés par les entreprises d'édition de jeux vidéo ont diminué (TCAC de -4,5 %). Les autres groupes à forte croissance en termes de revenus étaient les entreprises

3. L'Organisation mondiale de la Santé a déclaré le début de la pandémie de COVID-19 en mars 2020 et la fin de l'urgence sanitaire mondiale en mai 2023 (Wise, 2023).

de moins de cinq employés (20,3 %) et les entreprises de l'Ontario (18,3 %)⁴. Les revenus de la plupart des groupes ont augmenté au cours des années coïncidant avec la pandémie de COVID-19 (2020 à 2022). Les entreprises de jeux vidéo dont l'activité principale était l'édition n'ont toutefois pas obtenu de bons résultats, leurs revenus ayant diminué considérablement en 2021 et demeurant faibles en 2022.

Comparativement aux rapports de l'ALD, les estimations des revenus à partir des données administratives sont plus élevées parce qu'elles tiennent compte d'un plus grand nombre d'entreprises. Dans son rapport de 2021, l'ALD estime les revenus totaux à 4,3 milliards de dollars en 2021 (ALD, 2021), tandis que les données administratives estiment ces revenus à 6,7 milliards de dollars.

Tableau 2

Revenus des entreprises de jeux vidéo, selon les caractéristiques et l'année

	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
millions de dollars										
Total	1 968,3	2 277,0	2 831,9	3 326,3	3 839,5	4 452,6	5 223,6	5 915,0	6 677,3	7 069,7
Propriété										
Canadienne	733,8	913,4	1 392,9	1 618,1	2 046,0	2 352,2	2 666,9	2 557,3	2 942,2	2 981,9
Étrangère	1 234,5	1 363,6	1 439,1	1 708,2	1 793,5	2 100,4	2 556,7	3 357,7	3 735,1	4 087,8
Activité principale										
Conception	676,9	878,7	1 106,6	1 327,0	2 068,3	2 411,8	2 901,3	3 492,6	5 345,8	5 833,4
Édition	1 291,4	1 398,3	1 725,4	1 999,3	1 771,2	2 040,9	2 322,3	2 422,4	1 331,5	1 236,3
Taille (nombre d'employés)										
Moins de 5	72,9	106,4	153,3	185,2	273,7	281,8	401,5	502,1	684,1	462,6
5 à 19	110,6	121,8	397,8	155,2	158,6	201,0	293,1	375,1	453,4	454,0
20 ou plus	1 784,8	2 048,7	2 280,8	2 985,8	3 407,2	3 969,8	4 529,0	5 037,8	5 539,8	6 153,2
Région géographique										
Provinces de l'Atlantique	44,9	44,5	39,3	36,7	35,1	40,8	54,4	72,6	77,2	51,4
Québec	877,4	1 041,5	1 143,1	1 366,5	1 485,4	1 586,5	1 735,7	2 146,0	2 386,8	2 606,6
Ontario	258,2	342,5	681,0	877,1	1 146,8	1 426,0	1 556,8	1 380,6	1 902,7	1 384,7
Provinces des Prairies	78,4	77,0	82,2	94,1	98,2	108,5	131,4	140,8	143,6	155,5
Colombie-Britannique	709,4	771,5	886,3	951,9	1 074,0	1 290,8	1 745,3	2 175,0	2 167,0	2 871,5

Source : Statistique Canada, calculs des auteurs.

Le nombre d'emplois est calculé comme le total des unités individuelles de main-d'œuvre (UIM), représentant chaque personne ayant reçu un feuillet T4 au cours d'une année se voit attribuer une UIM de 1,0. Si la personne reçoit un seul feuillet T4 au cours de l'année, l'intégralité de l'UIM de 1,0 est attribuée à l'entreprise ayant émis le feuillet T4. Si l'employé reçoit plusieurs feuillets T4, l'UIM est divisée entre les entreprises émettant les feuillets T4, peu importe si les entreprises font partie ou non de l'industrie des jeux vidéo (Statistique Canada, 2024a)⁵. L'augmentation du nombre d'emplois dans

4. Pour les estimations des revenus concernant la géographie, les revenus des entreprises constituées en société sont attribués en fonction de l'annexe 5 du feuillet T2, sur laquelle les entreprises déclarent les revenus générés dans chaque province. Si le total des revenus indiqués dans le feuillet T2 de déclaration de revenus des sociétés dépasse le total déclaré dans les provinces, les revenus restants sont attribués à la province d'exploitation de l'entreprise. Si une entreprise ne remplit pas l'annexe 5 du feuillet T2 (p. ex. si elle n'est pas constituée en société), tous les revenus sont attribués à la province d'exploitation.
5. Plus précisément, l'UIM de chaque personne est divisée proportionnellement aux salaires et traitements versés à la personne par chaque entreprise (Statistique Canada, 2024a). Cela contraste avec la méthode de dénombrement des entreprises, qui compte le nombre de feuillets T4 émis par chaque entreprise, ce qui peut être trompeur dans certaines situations. Par exemple, selon la méthode de dénombrement des effectifs, une entreprise comptant cinq postes et un taux élevé de roulement du personnel semblerait plus grande qu'une entreprise comptant cinq postes et un faible roulement du personnel. Comme les feuillets T4 ne reflètent pas directement le nombre d'heures ou le nombre de mois travaillés, les UIM avec feuillet T4 servent à fournir un rajustement indirect pour les employés susceptibles d'avoir travaillé à temps partiel ou une partie de l'année.

l'industrie des jeux vidéo a été inférieure à la hausse des revenus au fil du temps, avec un TCAC de 8,0 % (tableau 3). Comme pour les revenus, les groupes à forte croissance étaient les entreprises de jeux vidéo dont l'activité principale était la conception (15,9 %), les entreprises de l'Ontario (11,9 %) et les entreprises de moins de cinq employés (14,6 %)⁶. Le nombre total d'emplois a continué de croître en 2020 et 2021, malgré la pandémie de COVID-19, mais a diminué entre 2021 et 2022. Cette diminution entre 2021 et 2022 s'est produite pour tous les sous-groupes, à l'exclusion des entreprises dont le siège social était situé dans les Prairies (Alberta, Manitoba et Saskatchewan).

Les rapports de l'ALD ne fournissent pas le nombre d'emplois selon les UIM, mais utilisent plutôt des équivalents temps plein (ALD, 2019; ALD, 2021). Néanmoins, ces deux rapports révèlent que le Québec compte le plus grand nombre d'emplois. De plus, les deux rapports font état d'une augmentation de l'emploi entre 2019 et 2021, malgré la pandémie de COVID-19. Comme les enquêtes utilisées pour les rapports de l'ALD sont recueillies tous les deux ans, il n'existe pas d'estimations de l'ALD pour 2022 à des fins de comparaison.

Tableau 3

Emploi dans les entreprises de jeux vidéo, selon les caractéristiques et l'année

	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
	nombre									
Total	27 612	28 616	36 484	37 189	47 256	50 378	57 378	58 221	58 279	59 689
Propriété										
Canadienne	12 519	14 286	22 403	22 830	30 709	31 445	31 995	28 020	26 410	26 944
Étrangère	15 094	14 331	14 081	14 359	16 547	18 932	25 383	30 202	31 869	32 744
Activité principale										
Conception	10 902	12 994	15 908	18 509	28 173	29 312	33 499	34 882	44 962	47 716
Édition	16 711	15 622	20 576	18 680	19 083	21 064	23 879	23 340	13 318	11 973
Taille (nombre d'employés)										
Moins de 5	1 025	1 458	1 929	2 080	4 188	5 194	3 937	3 361	5 010	4 018
5 à 19	2 300	2 188	7 976	2 645	2 829	3 206	4 164	4 945	5 940	5 123
20 ou plus	24 287	24 970	26 579	32 464	40 239	41 977	49 277	49 916	47 329	50 547
Région géographique										
Provinces de l'Atlantique	940	757	596	534	482	535	655	683	663	653
Québec	14 643	14 554	16 066	15 939	20 384	19 670	22 712	24 645	23 591	25 598
Ontario	4 169	4 919	11 231	11 756	15 505	15 686	16 693	13 005	15 396	12 860
Provinces des Prairies	1 121	869	827	1 141	1 109	1 268	1 450	1 419	1 333	1 499
Colombie-Britannique	6 739	7 517	7 764	7 819	9 776	13 219	15 868	18 469	17 296	19 079

Note : L'emploi est exprimé en unités individuelles de main-d'œuvre.

Source : Statistique Canada, calculs des auteurs.

6. Pour les estimations d'emplois concernant la géographie, les UIM relatives à chaque entreprise sont attribuées aux régions en fonction de la proportion de salaires payés dans chaque région déclarée à l'annexe 5 du feuillet T2. Si la somme des salaires déclarés dans l'annexe 5 du feuillet T2 est inférieure au total des salaires déclarés dans les T4 émis par une entreprise, les UIM restantes sont attribuées à la province d'exploitation de l'entreprise. Si une entreprise ne remplit pas l'annexe 5 du feuillet T2, tous les emplois sont attribués à la province d'exploitation.

Au cours de la période à l'étude, les concepteurs de jeux vidéo ont créé une proportion croissante d'emplois, comparativement aux éditeurs de jeux vidéo

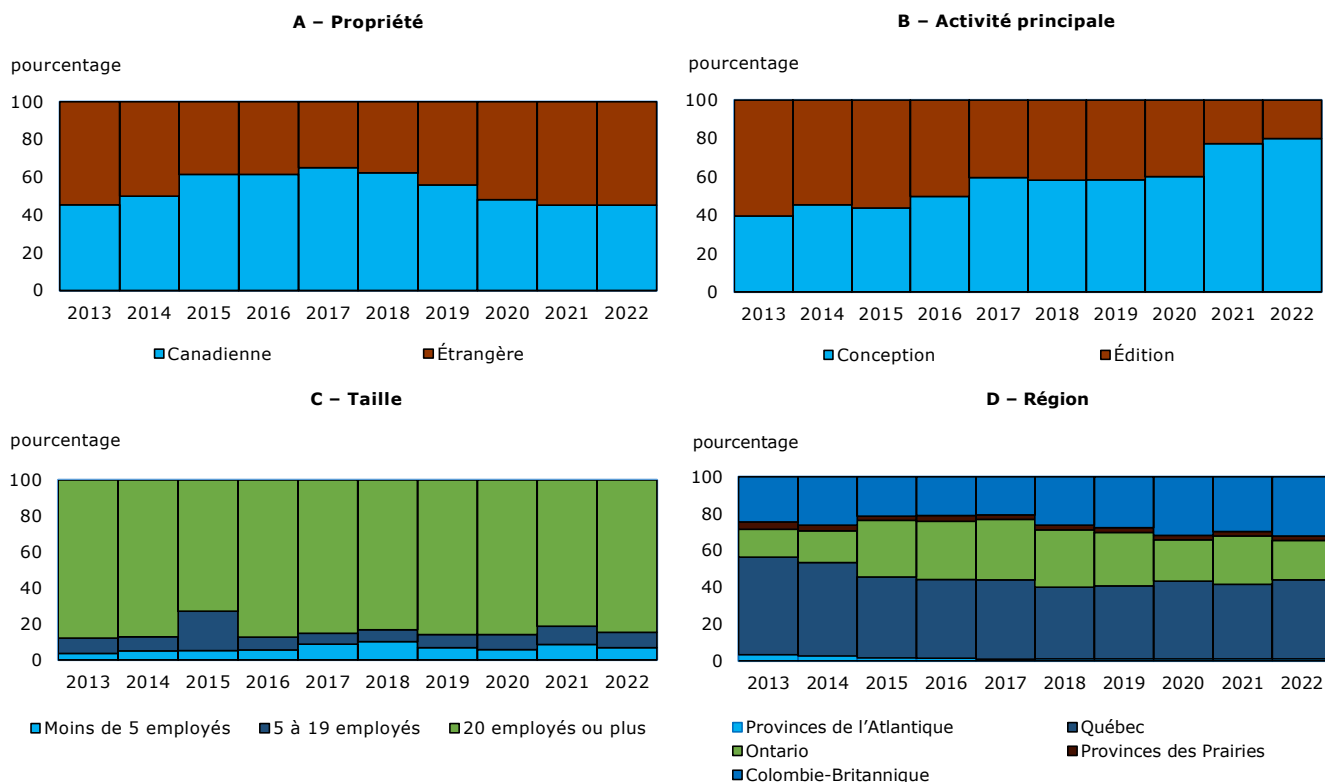
En ce qui concerne la proportion d'emplois attribués aux différents types d'entreprises de jeux vidéo, les tendances semblent avoir été influencées par la pandémie de COVID-19. Les entreprises canadiennes ont créé plus d'emplois que les entreprises étrangères entre 2014 et 2019, mais moins d'emplois que les entreprises étrangères entre 2020 et 2022. Au cours de la période totale, les entreprises de jeux vidéo dont l'activité principale était la conception ont représenté une proportion croissante d'emplois (comparativement aux entreprises de jeux vidéo dont l'activité principale était l'édition), mais cette redistribution semble s'être accélérée pendant la pandémie (entre 2020 et 2022).

La proportion d'emplois attribués aux entreprises de 20 employés ou plus a diminué temporairement en 2021, même si les chiffres et les revenus de ce groupe n'ont pas diminué. Ce constat concorde avec un scénario selon lequel les grandes entreprises sont demeurées ouvertes pendant la pandémie de COVID-19, mais ont diminué temporairement leur nombre d'employés.

Comme le rapport de l'ALD est biennal et ne produit pas de chiffres sur l'emploi dans les catégories de taille utilisées dans la présente étude, il est difficile de comparer les résultats. Toutefois, le rapport de l'ALD de 2021 indique que les entreprises comptant moins de cinq employés représentent 1 % des emplois (ALD, 2021), comparativement à 9 % des emplois selon les données administratives. Ce résultat concorde avec le fait que les données administratives utilisées dans le rapport saisissent un plus grand nombre de très petites entreprises que les enquêtes de l'ALD.

Graphique 1

Pourcentage d'emplois dans l'industrie, entreprises de jeux vidéo, selon les caractéristiques et l'année, 2013 à 2022

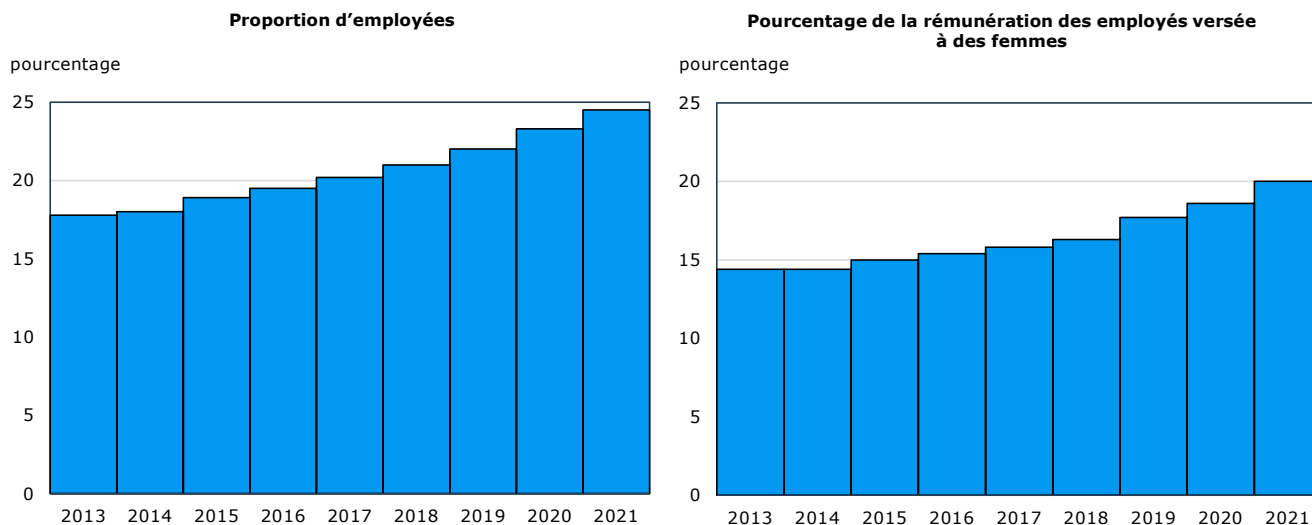


Entre 2013 et 2022, le pourcentage d'employées dans l'industrie est passé de 17,8 % à 24,5 %

Des recherches antérieures menées aux États-Unis ont indiqué que les employés de l'industrie des jeux vidéo étaient majoritairement des hommes (Bulut, 2020). Le graphique 2 présente le pourcentage d'employées de l'industrie et le pourcentage de la rémunération des employés de l'industrie versée à des femmes. Entre 2013 et 2021, le pourcentage d'employées de l'industrie qui sont des femmes est passé de 17,8 % à 24,5 %, et le pourcentage de la rémunération des employés de l'industrie versée à des femmes est passé de 14,4 % à 20,0 %. Autrement dit, la part de l'emploi des femmes a augmenté plus rapidement que la part de la rémunération des femmes. Il s'agit d'un résultat attendu, car les nouveaux employés d'une industrie occupent généralement des postes de premier échelon caractérisés par des salaires plus faibles. Il est donc possible que la part de la rémunération des femmes augmente à mesure que ces nouvelles employées accèdent à des postes de niveau intermédiaire ou supérieur. Pour ce graphique, il est important de noter que la rémunération est fondée sur les feuillets T4 et comprend donc seulement les employés, et non les entrepreneurs. De plus, la rémunération est fondée sur les feuillets T4 de la rémunération payée et comprend les salaires et traitements, mais pas les autres formes de rémunération, comme les options d'achat d'actions. Les rapports de l'ALD montrent une tendance semblable pour les employées, mais le pourcentage dans les données administratives est un peu plus élevé (24,5 % contre 23,0 % en 2021; ALD, 2021). Les rapports de l'ALD ne contiennent pas de statistiques sur la rémunération versée à des femmes.

Graphique 2

Pourcentage d'employées étant des femmes et pourcentage de la rémunération des employés versée à des femmes, industrie du jeu vidéo, par année, 2013 à 2021



Source : Statistique Canada, calculs des auteurs.

Au cours de la période à l'étude, les entreprises canadiennes de jeux vidéo ont quitté l'industrie à des taux plus faibles que ceux de toutes les entreprises privées canadiennes comptant des employés

L'industrie mondiale des jeux vidéo a connu une période de perturbations financières dans les années 1980 et 1990, coïncidant avec l'éclatement de la bulle des entreprises point-com (Zackariasson, 2012). Même si cette période a entraîné de nombreuses fermetures de studios, elle a également entraîné la création de nouvelles entreprises, lorsque les employés ont quitté les entreprises en difficulté pour former leurs propres studios. Au Canada plus précisément, l'acquisition d'un grand studio à Vancouver

en 1991 a entraîné le départ de plusieurs employés qui ont créé des entreprises dérivées (Wolf, 2015). Comme les entreprises de jeux vidéo ne peuvent être isolées dans les données canadiennes qu'à partir de 2012, il n'est pas possible de calculer les taux d'entrée et de sortie pour ces périodes antérieures et apparemment instables. Toutefois, les taux d'entrée et de sortie présentés au tableau 4 peuvent indiquer si l'industrie canadienne des jeux vidéo a été stable au cours des dernières années.

Le taux d'entrée représente la proportion d'entreprises observées au cours d'une année donnée et n'étant pas observées l'année précédente; le taux de sortie représente la proportion d'entreprises non observées une année donnée et étant observées l'année précédente⁷. Les taux d'entrée pour les entreprises de jeux vidéo sont plus élevés que les taux d'entrée pour toutes les entreprises privées comptant des employés entre 2014 et 2018 et plus faibles entre 2019 et 2021 (les taux d'entrée ne sont pas encore disponibles pour toutes les entreprises privées comptant des employés pour 2022). Les taux de sortie des entreprises de jeux vidéo sont beaucoup plus faibles que pour toutes les entreprises privées comptant des employés entre 2014 et 2021, ce qui indique que les fermetures de studios dans l'industrie canadienne des jeux vidéo sont relativement rares.

Tableau 4

Taux d'entrée et de sortie d'entreprises de jeux vidéo et de toutes les entreprises privées comptant des employés, par année

	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
	taux								
Entreprises de jeux vidéo									
Taux d'entrée	23,0	17,4	16,0	15,5	14,2	13,2	9,6	8,9	9,4
Taux de sortie	3,0	4,5	4,6	5,0	4,1	5,0	4,8	4,8	7,2
Toutes les entreprises privées avec employés									
Taux d'entrée	12,7	12,3	12,1	12,7	12,7	14,1	11,5	13,7	13,9
Taux de sortie	11,5	11,5	12	11,4	11,5	11,8	13,9	12,1	10,8

Sources : Statistique Canada, calculs des auteurs et tableau 33-10-0164-01 (Statistique Canada, 2024c).

En conclusion, l'industrie canadienne des jeux vidéo a connu une croissance rapide entre 2013 et 2022 sur le plan des chiffres, des revenus et des emplois. Les petites entreprises canadiennes de conception de jeux vidéo (contrairement à l'édition de jeux vidéo) ont stimulé la croissance en termes de nombre d'entreprises; toutefois, tant les entreprises appartenant à des intérêts canadiens que les entreprises étrangères ont été importantes pour la croissance des revenus et des emplois de l'industrie.

Dans l'ensemble, l'industrie s'est bien comportée pendant la pandémie de COVID-19, en excluant les entreprises dont l'activité principale était l'édition de jeux vidéo, qui ont connu des réductions de chiffres, de revenus et d'emplois. L'emploi attribué aux entreprises de 20 employés ou plus a diminué temporairement en 2021, indiquant que certaines entreprises ont peut-être temporairement réduit leur main-d'œuvre. Néanmoins, l'industrie des jeux vidéo a été relativement stable, avec des taux de sortie beaucoup plus faibles que toutes les entreprises privées comptant des employés, y compris entre 2020 et 2022. Le pourcentage d'employées et le pourcentage de rémunération (c.-à-d. salaires et traitements) versée à des femmes ont légèrement augmenté chaque année, ce qui indique un changement soutenu et graduel de la composition de l'effectif dans l'industrie des jeux vidéo.

7. Le dénominateur est le nombre moyen d'entreprises entre l'année en cours et l'année précédente. Le code SCIAN des entreprises de jeux vidéo n'ayant été introduit qu'en 2012, on craint que certaines des entrées soient de fausses entrées, causées par des entreprises précédemment désignées comme des entreprises de logiciels passant au code SCIAN d'entreprises de jeux vidéo. Si une entreprise passe d'un autre code SCIAN à un code d'entreprise de jeux vidéo (513212 ou 541515) entre 2012 et 2022, on suppose qu'elle a été une entreprise de jeux vidéo entre 2012 et 2022. Les taux d'entrée et de sortie ne sont donc calculés qu'à partir de 2014, en excluant les deux premières années suivant l'introduction des codes SCIAN des entreprises de jeux vidéo.

Bibliographie

- ALD (Association canadienne du logiciel de divertissement). (2019). [*The Canadian Video Game Industry, 2019*](#).
- ALD (Association canadienne du logiciel de divertissement). (2021). [*The Canadian Video Game Industry, 2021*](#).
- Black, R. et G. Backus. (2024). [*Canada signals heightened reviews of gaming sector foreign investment*](#). DLA Piper.
- Bulut, E. (2020). *A precarious game: The illusion of dream jobs in the video game industry*. Ithaca : ILR Press.
- Cohendet, P., D. Grandadam, C. Mehouchi et L. Simon. (2018). « [*The local, the global and the industry common: The case of the video game industry*](#) ». *Journal of Economic Geography*, vol. 18, n° 5, p. 1045 à 1068.
- Goh, E., O. Al-Tabbaa et Z. Khan. (2023). « [*Unravelling the complexity of the video game industry: An integrative framework and future research directions*](#) ». *Telematics and Informatics Reports*, vol. 12.
- Paul, L. J. (2005). « [*Canadian content in video games*](#) ». Dans *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views: Worlds in Play*.
- Statistique Canada. (2022). [*Base de données canadienne sur la dynamique employeurs-employés \(BDCDEE\) : Introduction*](#).
- Statistique Canada. (2024a). [*Programme d'analyse longitudinale de l'emploi \(PALE\)*](#).
- Statistique Canada. (2024b). [*Système de classification des industries de l'Amérique du Nord \(SCIAN\) Canada 2022 version 1.0*](#).
- Statistique Canada. (2024c). [*Tableau 33-10-0087-01 Mesures dynamiques des entreprises, par industrie, par province ou territoire*](#) [Tableau de données].
- Wesley, D. et G. Barczak. (2016). *Innovation and marketing in the video game industry: Avoiding the performance trap*. Burlington : Gower Publishing.
- Wise, J. (2023). « [*Covid-19: WHO declares end of global health emergency*](#) ». *BMJ*, vol. 381, p. 1041.
- Wolf, M. J. (éd.) (2015). *Video games around the world*. Cambridge : The MIT Press.
- Young, C. J. (2018). [*Game changers: Everyday gamemakers and the development of the video game industry*](#) (thèse de doctorat, Université de Toronto).
- Zackariasson, P. (2012). *The Video Game Industry: Formation, Present State, and Future*. Oxfordshire : Routledge.