

L'emploi dans l'industrie du jeu électronique au Québec en 2009

*Un portrait sommaire de la
situation*

TECHNO *Compétences*

*Comité sectoriel de main-d'œuvre
en technologies de l'information
et des communications*

Août 2009

Éditeur

TECHNOCOMPÉTENCES, LE COMITÉ SECTORIEL DE MAIN-D'ŒUVRE EN TECHNOLOGIES DE L'INFORMATION ET DES COMMUNICATIONS, SYLVIE GAGNON, DIRECTRICE GÉNÉRALE.

Élaboration et réalisation

Jean-François Dumais, directeur de projets, TECHNOCompétences

Collecte de données

Magali Demers, TECHNOCompétences

Remerciements

TECHNOCompétences remercie de leur précieuse collaboration les entreprises qui ont contribué à la réalisation de cette étude.

TECHNOCOMPÉTENCES

550, rue Sherbrooke Ouest, bureau 100
Montréal (Québec) H3A 1B9
Téléphone : 514 840-1237
Télécopieur : 514 840-1244
info@technocompetences.qc.ca
www.technocompetences.qc.ca

La Commission des partenaires du marché du travail contribue au financement des activités du Comité sectoriel de main-d'œuvre en technologies de l'information et des communications.



TECHNOCompétences

Comité sectoriel de main-d'œuvre
en technologies de l'information
et des communications

© L'EMPLOI DANS L'INDUSTRIE DU JEU ÉLECTRONIQUE AU QUÉBEC EN 2009.

ISBN-13 978-2-922902-11-2

Note : Le masculin pour désigner des personnes est utilisé à titre épïcène.

TECHNOCompétences

L'emploi dans l'industrie du jeu électronique au Québec en 2009

Table des matières

Sommaire.....	4
1. Situation actuelle.....	5
2. Prévisions en matière d'emploi.....	8
3. Données régionales.....	10
4. Données par profession.....	12
5. Difficultés de recrutement	14
6. Évolution récente et perspectives de l'industrie.....	15
7. Combler les écarts entre l'offre et la demande.....	19
8. Conclusion.....	19

SOMMAIRE

Selon le recensement sommaire établi par TECHNO*Compétences*, il y avait, en juin 2009, 6 293 emplois directement reliés à l'industrie du jeu électronique au Québec dans 39 entreprises participantes (l'industrie dans son ensemble compterait près de 60 entreprises):

- 5 183 emplois dans 33 entreprises de développement de jeux électroniques;
- 779 emplois dans 3 entreprises de test et d'assurance qualité;
- 331 emplois dans 3 entreprises de logiciels et services de support aux entreprises de jeux électroniques;
- 5 061 emplois dans 25 entreprises de la région de Montréal;
- 936 emplois dans 7 entreprises de la région de Québec;
- 296 emplois dans 7 entreprises des autres régions du Québec.

L'industrie des jeux électroniques comptait donc 6 293 emplois en 2009 par rapport aux 6 045 emplois de 2008. Ces 248 nouveaux emplois représentent donc un taux de croissance de 4 %, beaucoup moins que prévu à cause notamment de l'importante décroissance des emplois dans les entreprises de logiciels reliés au jeu électronique. La croissance globale de l'industrie des jeux électroniques devrait être de 14 % d'ici juin 2010. Ce taux de croissance devrait amener plus de 900 nouveaux emplois d'ici juin 2010; l'industrie des jeux électroniques devait alors compter près de 7 200 employés. L'industrie des jeux électroniques devrait donc compter près de 8 000 emplois en juin 2011, après une croissance de plus de 10 % entre juin 2010 et juin 2011.

Les emplois du jeu se répartissent en plusieurs domaines.

- Les programmeurs, avec 32 % des postes, représentent près de 2 000 emplois.
- Les emplois spécialisés en contrôle de la qualité (testeurs, techniciens assurance qualité, etc.) représentent plus de 1 500 emplois, ce qui représente 24 % des travailleurs.
- Les emplois spécialisés en production artistique (artistes 3D, illustrateurs, animateurs 3D, concepteurs d'interfaces, etc.) représentent 23 % des postes et donc près de 1 460 emplois.
- Les concepteurs de jeux (scénaristes, concepteurs de jeux, concepteurs de niveaux) représentent 10 % des emplois et près de 660 postes.
- Les emplois en gestion de la production (chefs de la production, producteurs, gestionnaires de projets, directeurs créatifs, directeurs artistiques, directeurs techniques) étaient au nombre de près de 640 emplois pour environ 10 % des effectifs.

Environ 70 % des entreprises participantes éprouvent des difficultés de recrutement pour certains postes. Le poste de programmeur semble celui qui pose le plus de défis, car plus de la moitié des entreprises nous mentionnent qu'il est difficile d'en recruter. Les entreprises recherchent des programmeurs expérimentés et détenant un diplôme universitaire dans des disciplines comme le génie logiciel, le génie informatique et les sciences informatiques.

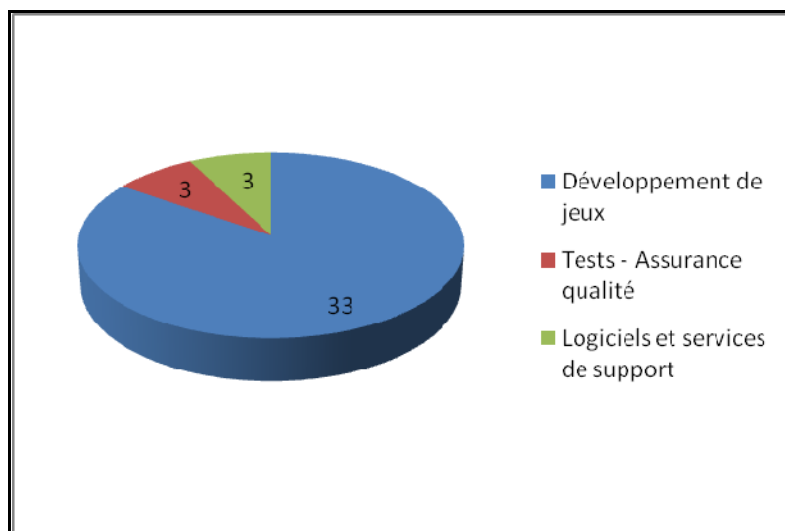
1. SITUATION ACTUELLE

Une enquête a été conduite en juin 2009 afin de dresser le portrait sommaire et actuel de la main-d'œuvre dans le secteur des jeux électroniques, en plus d'évaluer les perspectives de croissance des entreprises du secteur.

À l'occasion de cette enquête, 39 entreprises ont accepté de répondre. L'industrie des jeux électronique au Québec compterait environ 60 entreprises. Il est important de noter que les données incluent les réponses au sondage de *TECHNOCompétences* de 39 entreprises comparativement à 73 entreprises en 2008¹. L'écart est explicable par deux causes principales. Premièrement, 26 entreprises répertoriées en 2008 ne sont plus soit en activité, soit présentes dans le domaine des jeux électroniques selon leur déclaration au sondage. Certaines ont été fusionnées avec d'autres. La très grande majorité de celles-ci était de très petites entreprises. Deuxièmement, 8 petites entreprises n'ont pas voulu répondre à cette enquête.

Parmi les 39 entreprises répondantes, 33 étaient spécialisées dans le développement de jeux électroniques, 3 dans les tests et l'assurance qualité et 3 dans les logiciels et les services de support liés au développement de jeux électroniques.

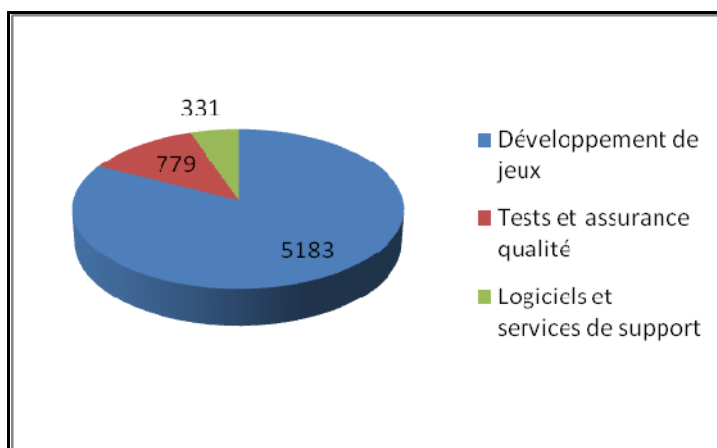
Graphique 1 : Nombre d'entreprises selon le type d'activité



¹ *TECHNOCompétences*, L'emploi dans l'industrie du jeu électronique au Québec en 2008.

En 2009, les 33 entreprises de développement de jeux comptaient 5 183 employés, soit une croissance de 11 % par rapport à 2008, où le secteur comptait 4 674 emplois pour 58 entreprises. Les 3 entreprises spécialisées en tests et assurance qualité comptaient 779 emplois, une augmentation de 58 % comparativement aux 492 emplois de 2008 (4 entreprises répondantes en 2008)². Enfin, les 3 entreprises spécialisées en logiciels et services de support comptaient 331 emplois, une diminution de 62 % par rapport à 2008, où les 11 entreprises répondantes comptaient 879 emplois³. L'industrie des jeux électroniques comptait donc 6 293 emplois en 2009, par rapport à 6 045 en 2008. Ces 248 nouveaux emplois représentent donc un taux de croissance de 4 %. Comme nous le verrons plus loin dans ce rapport, la restructuration du domaine de l'édition du logiciel relié au jeu électronique et le contexte économique sont deux des éléments qui semblent avoir affecté l'industrie, puisque le taux de croissance prévu dans l'enquête de 2008 était de 25 %⁴.

Graphique 2 : Nombre d'emplois en 2009 selon le type d'activité de l'entreprise



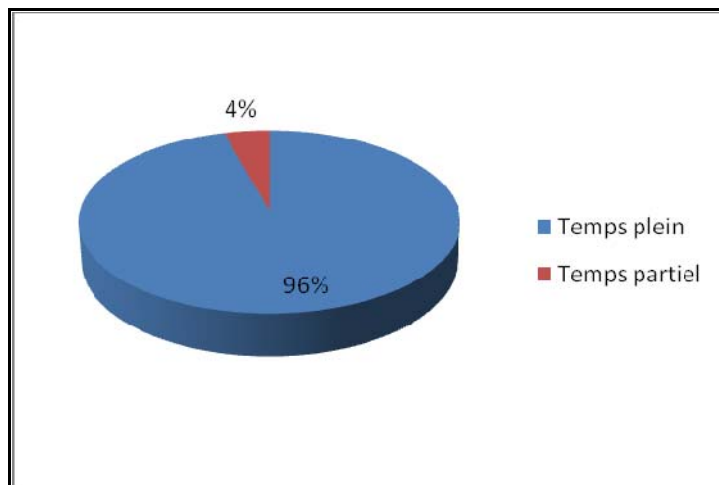
En 2009, comme nous le démontre le graphique 3, 96 % des emplois dans l'industrie des jeux électroniques étaient des emplois à temps plein. Les emplois à temps partiel ne représentent que 4 % des emplois. Les données par secteur d'activité sont confidentielles pour des raisons de taille d'échantillon, mais notons que le secteur des tests et de l'assurance qualité est celui qui compte le plus d'emplois à temps partiel.

² Ibidem.

³ Ibidem.

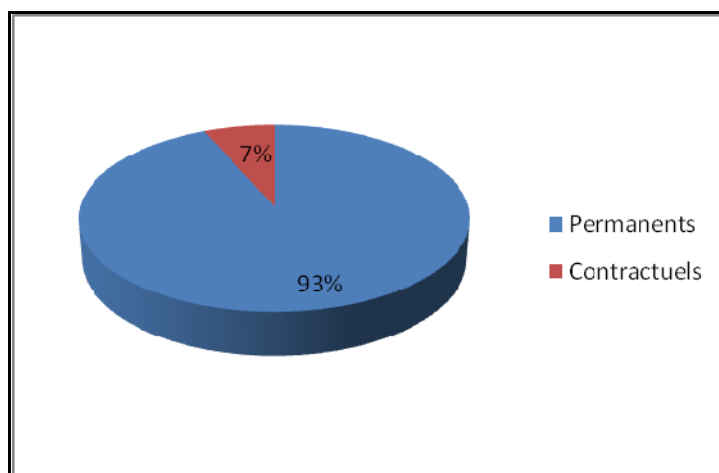
⁴ Ibidem.

Graphique 3 : Emplois en 2009 selon les heures travaillées



Au niveau du statut d'emploi, 93 % des postes occupés en 2009 étaient permanents, contre seulement 7 % d'emplois contractuels. Le secteur des tests et de l'assurance qualité est celui qui compte le plus d'emplois contractuels.

Graphique 4 : Emplois en 2009 selon le statut d'emploi



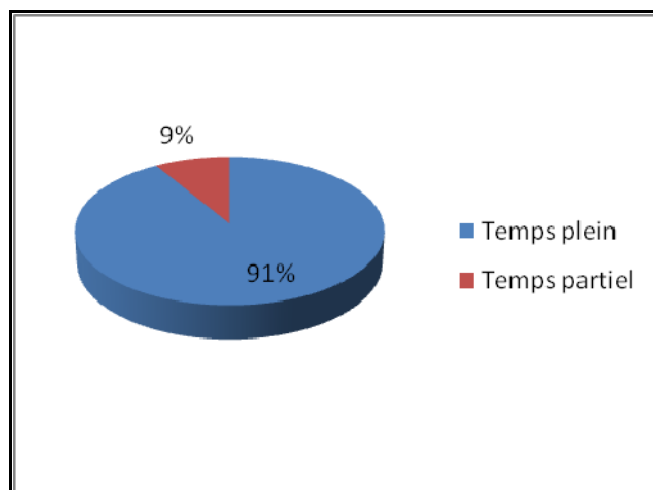
2. PRÉVISIONS EN MATIÈRE D'EMPLOI

Prévisions d'ici juin 2010

Selon TECHNOCompétences, la croissance globale de l'industrie des jeux électroniques devrait être de 14 % d'ici juin 2010. Après une année 2008 relativement calme, l'industrie devrait renouer avec un taux de croissance plus important. Ce taux de croissance devrait amener plus de 900 nouveaux emplois d'ici juin 2010; l'industrie des jeux électroniques devait alors compter près de 7 200 employés. Ce taux de croissance fort intéressant est toutefois en deçà de la tendance des dernières années, qui avoisinait 25 %. C'est le secteur du développement de jeux qui devrait connaître la plus grande croissance, avec une prévision de 756 nouveaux emplois en 2010, pour un taux de croissance de 15 %⁵. Le secteur des tests et de l'assurance qualité tirera son épingle du jeu avec un taux de croissance de 19 % et 145 nouveaux emplois. Enfin, les entreprises de logiciels et de services de support prévoient embaucher un total de 3 personnes. Ce secteur sera donc très stable dans la prochaine année avec un taux de croissance de seulement 1 %. Au niveau des prévisions pour 2009-2010, 35 des 39 entreprises ayant répondu au sondage ont accepté de nous fournir des données prévisionnelles.

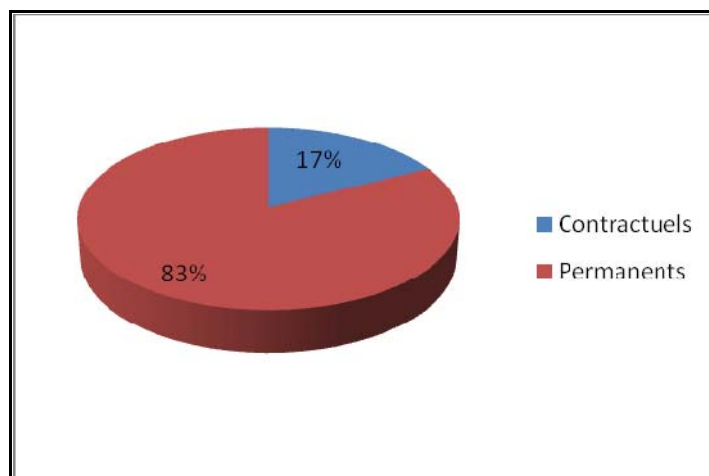
Il est important de noter que 83 % des nouveaux emplois seront permanents. De plus, 91 % des nouveaux emplois seront des emplois à temps plein. Le nombre d'emplois à temps partiel et contractuels sera, comme en 2009, plus élevé du côté des entreprises de tests et d'assurances qualité.

Graphique 5 : Nouveaux emplois en 2010 selon les heures travaillées



⁵ Ibidem.

Graphique 6 : Nouveaux emplois en 2010 selon le statut d'emploi



Prévisions de juin 2010 à juin 2011

Les données prévisionnelles de 2010-2011 sont fournies à titre indicatif, car seulement 21 des 35 entreprises répondantes étaient en mesure de fournir de telles données. Le taux de croissance prévu de 2010 à 2011 est donc de 10 % pour un total de 740 nouveaux emplois. L'industrie des jeux électroniques devrait donc compter près de 8 000 emplois en juin 2011. Il est important de souligner que les données prévisionnelles concernent uniquement les nouveaux emplois et non les embauches liées au roulement du personnel (démissions, licenciements, départs à la retraite, etc.). Les besoins annuels en matière de ressources humaines peuvent donc être plus importants.

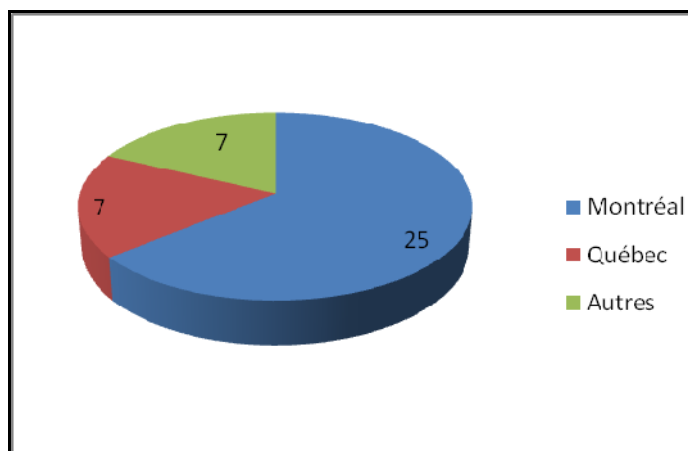
Tableau 1 : Emplois et croissance selon le type d'activité

Type d'activité	Emplois 2009	Embauches prévues d'ici juin 2010	Emplois prévus juin 2010	Croissance prévue 2009-2010	Embauches prévues juin 2010 à juin 2011	Emplois prévus juin 2011	Croissance prévue juin 2010 à juin 2011
Développement de jeux	5 183	756	5 939	15 %	625	6 564	11 %
Tests et assurance qualité	779	145	924	19 %	110	1 034	12 %
Logiciels et services de support	331	3	334	1 %	5	339	1 %
Total global au Québec	6 293	904	7 197	14 %	740	7 937	10 %

3. DONNÉES RÉGIONALES

En 2009, sur les 39 entreprises répondantes, 25 étaient dans la région de Montréal, 7 dans la région de Québec et 7 dans les autres régions.

Graphique 7 : Nombre d'entreprises selon la région



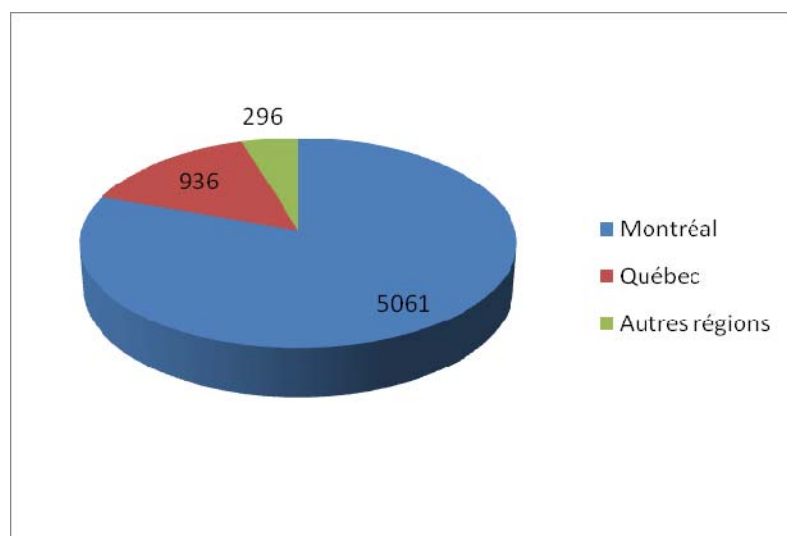
Il y avait 5 061 emplois dans les entreprises de la région de Montréal, 936 emplois dans la région de Québec et 296 dans les autres régions du Québec. La région de Montréal a donc connu une croissance de 897 nouveaux emplois, soit une hausse de près de 22 %, alors que nos prévisions étaient de 25 % en 2008⁶. Du côté de la région de Québec, les 237 nouveaux emplois comparativement aux 699 emplois en 2008 représentent une hausse de 34 %, un peu en deçà des 42 % prévu en 2008⁷. Enfin, les autres régions du Québec ont connu une décroissance de 2 % avec 7 emplois perdus. Les prévisions étaient de 22 % dans notre enquête de 2008 sur les jeux électroniques⁸.

⁶ Ibidem.

⁷ Ibidem.

⁸ Ibidem.

Graphique 7 : Nombre d'emplois en 2009 selon la région



Les autres régions du Québec et la région de Québec devraient avoir une plus grande croissance relative, soit respectivement 21 % et 20 % d'ici juin 2010. De son côté, la région de Montréal aura une croissance qui devrait s'élever à 13 %; sous l'angle des effectifs, il s'agit de 654 nouveaux emplois d'ici juin 2010. Par la suite, entre juin 2010 et juin 2011, la région de Montréal devrait connaître une création de 563 nouveaux postes (croissance de 10 %), la région de Québec devrait voir la création de 129 nouveaux postes (croissance de 11 %) et les autres régions du Québec, 48 nouveaux postes (croissance de 13 %). En juin 2011, la région de Montréal devrait donc compter 6 278 emplois (79 % des effectifs), la région de Québec 1 254 emplois (16 % des effectifs) et les autres régions du Québec 405 emplois (5 % des effectifs).

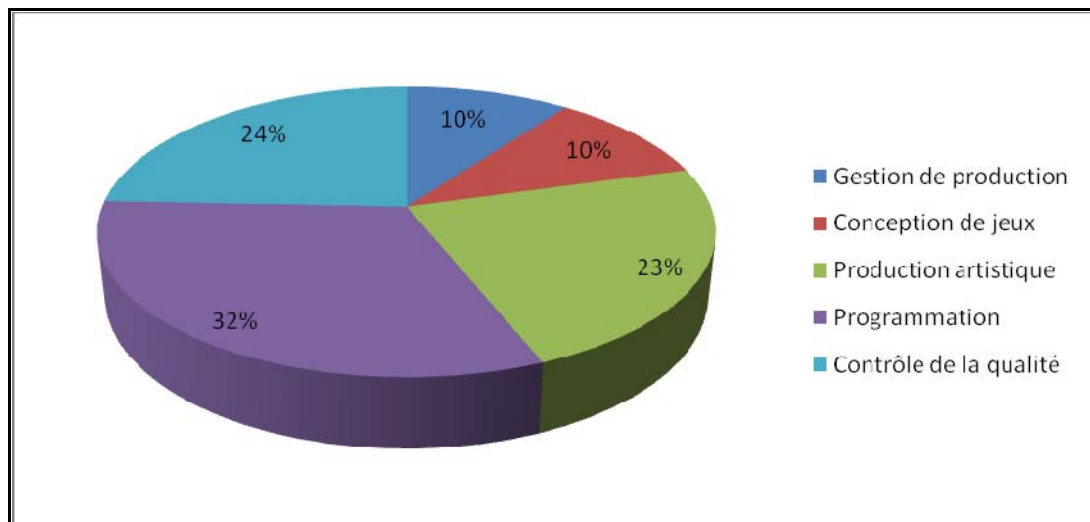
Tableau 2 : Nombre d'emplois selon la région

	Emplois 2009	Embauches prévues d'ici juin 2010	Emplois prévus juin 2010	Croissance prévue 2009-2010	Embauches prévues juin 2010 à juin 2011	Emplois prévus juin 2011	Croissance prévue juin 2010 à juin 2011
Montréal	5 061	654	5 715	13 %	563	6 278	10 %
Québec	936	189	1 125	20 %	129	1 254	11 %
Autres régions	296	61	357	21 %	48	405	13 %
Grand total au Québec	6 293	904	7 197	14 %	740	7 937	10 %

4. DONNÉES PAR PROFESSION

La profession qui occupe le plus grand nombre de postes en 2009 est celle de programmeur, avec 32 % des postes, soit près de 2 000 emplois⁹. Les emplois spécialisés en contrôle de la qualité (testeurs, technicien assurance qualité, etc.) représentent le deuxième groupe de travailleurs le plus important, avec plus de 1 500 emplois en 2009 (24 % des emplois). De leur côté, les emplois spécialisés en production artistique (artistes 3D, illustrateurs, animateurs 3D, concepteurs d'interfaces, etc.) représentent le troisième groupe en importance, avec 23 % des postes et donc près de 1 465 emplois. Les concepteurs de jeux (scénaristes, concepteurs de jeux, concepteurs de niveaux) représentaient 10 % des emplois et près de 660 postes. Enfin, les emplois en gestion de la production (chefs de la production, producteurs, gestionnaires de projets, directeurs créatifs, directeurs artistiques, directeurs techniques) étaient au nombre de près de 640, c'est-à-dire environ 10 % des effectifs.

Graphique 8 : Proportion des professions en 2009 par spécialité



Comme nous l'avons vu plus tôt, entre juin 2009 et juin 2010, plus de 900 nouveaux emplois seront créés. Ces emplois seront spécialisés dans les domaines suivants (en ordre d'importance) : contrôle de la qualité, production artistique, programmation, conception de jeux et gestion de la production. Les nouvelles embauches devraient donc modifier quelque peu la répartition des emplois au Québec dans le

⁹ 37 des 39 entreprises ayant participé à l'enquête ont répondu à cette question. Nous avons donc réalisé des estimations pour arriver au nombre d'emplois pour l'ensemble de notre échantillon.

secteur du jeu électronique. Les programmeurs seront toujours les plus nombreux : 30 % des emplois avec près de 2 200 travailleurs¹⁰, soit près de 200 nouveaux postes par rapport à 2009. Le deuxième groupe le plus nombreux sera toujours celui du contrôle de la qualité. En effet, les travailleurs en contrôle de la qualité passeront de 1 533 en 2009 à près de 1 900 en 2010. Cette hausse d'environ 24 % représente plus de 360 nouveaux emplois, principalement des testeurs. Ces spécialistes représenteront 26 % de la main-d'œuvre en 2010. Les travailleurs en production artistique occuperont toujours 23 % des emplois en 2010. Près de 1 690 artistes seront donc employés dans l'industrie, contre 1 465 en 2009, ce qui représente près de 225 nouveaux postes. Les emplois en gestion de la production et en conception de jeux représenteront toujours chacun environ 10 % des emplois. Les spécialistes en conception de jeux devraient être environ 740 en 2010, soit près de 80 personnes de plus que les 660 de 2009. Enfin, les postes de gestion de la production devraient passer de 640 à 684, soit plus de 40 nouveaux postes entre juin 2009 et juin 2010.

Graphique 8 : Proportion des professions en 2010 par spécialité

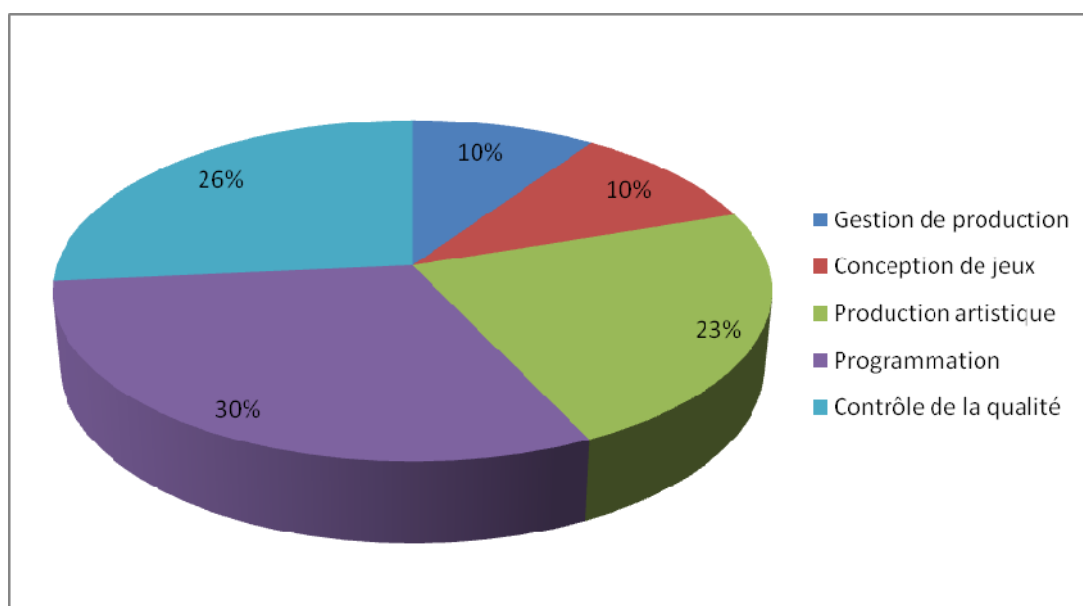


Tableau 3 : Création d'emploi par profession

	Emplois 2009	Emploi 2010	Nombre d'embauches prévues
Contrôle de la qualité	1 533	1 896	363
Production artistique	1 464	1 686	222
Programmation	1 997	2 193	196
Conception de jeux	659	737	78
Gestion de production	639	684	45

¹⁰ 33 des 39 entreprises ayant participé à l'enquête ont répondu à cette question. Nous avons donc réalisé des estimations pour arriver au nombre d'emplois pour l'ensemble de notre échantillon.

5. DIFFICULTÉS DE RECRUTEMENT

Environ 70 % des entreprises participantes éprouvent des difficultés de recrutement pour certains postes.

Même s'il occupe le troisième rang en matière d'embauche, le poste de programmeur semble celui qui pose le plus de défis au niveau du recrutement. En effet, plus de la moitié des entreprises mentionnent qu'il est difficile de recruter des programmeurs. La majorité des entreprises recherche des programmeurs intermédiaires (1 à 3 années d'expérience) ou seniors (3 ans et plus d'expérience). Les principales difficultés rencontrées sont, en ordre d'importance : le manque de candidats ayant l'expérience recherchée, la formation appropriée et le niveau de talent recherché. La très grande majorité des entreprises exigent un baccalauréat dans des disciplines comme le génie logiciel, le génie informatique et les sciences informatiques. La maîtrise est aussi considérée comme un atout. Enfin, certaines entreprises exigent de leur côté un DEC en techniques de l'informatique. Diverses spécialités sont aussi convoitées : programmation 3D, intelligence artificielle, *SCHEME*, physique, *Game Play*, programmation pour jeux cellulaires (*Java*), jeux en ligne, *back end*, serveur en ligne, programmation graphique, Flash, programmation web, *Java Script*, PHP, As2, As3, My SQL, ASP.net, *Action Script* et programmation engin.

Les artistes, deuxième groupe le plus important en matière d'embauche, sont aussi le deuxième groupe le plus difficile au niveau du recrutement. En effet, un peu plus du tiers des entreprises éprouve des difficultés de recrutement pour des postes d'artistes en animation, création, design, illustration, artistes 3D, direction artistique, etc. La plupart des artistes recherchés sont de niveau intermédiaire (1 à 3 années d'expérience) ou senior (3 ans et plus d'expérience). Les individus recherchés doivent posséder un AEC, un DEC ou un baccalauréat dans des disciplines comme : animation 3D, infographie, intégration multimédia, musique, arts, arts numériques ou graphisme. Plusieurs entreprises ont mentionné que les formations du Centre NAD étaient très convoitées. Les difficultés de recrutement pour ces postes sont liées aux causes suivantes : manque de candidats ayant l'expérience recherchée, le niveau de talent recherché et la formation appropriée. Les spécialités les plus demandées sont : animateur *Rigger*, 3D, SR et modélisation.

Au niveau de la gestion de production, certains postes semblent poser des défis pour le quart des entreprises. Il s'agit des postes de gestion de projets, direction de production, cadre et gestionnaire du marketing et des ventes. La majorité des travailleurs recherchés sont de niveau intermédiaire (1 à

3 années d'expérience) ou senior (3 ans et plus d'expérience). En ce qui concerne les difficultés de recrutement pour ces postes, elles sont liées aux causes suivantes : manque de candidats ayant l'expérience recherchée, la formation appropriée et le niveau de talent recherché. Les gestionnaires de projets connaissant la méthode SCRUM sont particulièrement demandés.

En ce qui concerne la conception de jeux, 5 entreprises, soit près de 13 %, nous ont affirmé avoir des difficultés à recruter des spécialistes en *Level Design* ou *Game Designer*. La plupart des employés recherchés sont de niveau intermédiaire (1 à 3 années d'expérience) ou senior (3 ans et plus d'expérience). La raison principale des difficultés de recrutement est liée au manque de candidats ayant le niveau de talent recherché. Les candidats recherchés doivent posséder un AEC, un DEC ou un baccalauréat dans l'une des disciplines suivantes : conception de jeux, animation 2D-3D, intégration multimédia, cinéma ou informatique.

Bien que les testeurs de jeu et les spécialistes du contrôle de la qualité forment le groupe qui connaîtra la plus grande croissance d'emploi entre 2009 et 2010, ces postes ne semblent pas poser de problème de recrutement. Selon nous, cette situation est due en grande partie aux exigences d'embauche moins élevées que pour les autres emplois de l'industrie. Les exigences concernant les diplômes obtenus, les compétences et l'expérience sont moins grandes pour la plupart des emplois de ce groupe.

6. ÉVOLUTION RÉCENTE ET PERSPECTIVES DE L'INDUSTRIE

Lors de notre dernière étude sur les entreprises du jeu électronique effectuée au printemps 2008, la fin de l'année 2008 et le début de l'année 2009 devaient annoncer une année faste. À l'époque, nos prévisions 2009¹¹ faisaient état d'une croissance de plus de 25 %, avec près de 1 500 nouveaux emplois, pour un total de plus de 7 500 emplois en 2009. Or, notre enquête actuelle nous apprend qu'il y a actuellement près de 6 300 emplois dans l'industrie du jeu électronique, pour un taux de croissance de 4 % par rapport à 2008.

¹¹ TECHNOCompétences, L'emploi dans l'industrie du jeu électronique au Québec en 2008.

Tableau 3 : Prévisions et réalité 2009 du nombre d'effectifs

Type d'activité	Prévisions 2009 en 2008 ¹²	Nombre d'emplois réel 2009
Développement de jeux	5 685	5 183
Tests et assurance qualité	900	779
Logiciels et services de support	944	331
Total global au Québec	7 529	6 293

Des entreprises spécialisées dans les tests et l'assurance qualité ont bien tiré leur épingle du jeu avec un taux de croissance fort impressionnant de 58 %, mais tout de même en deçà du 83 % prévu. Le secteur du développement des jeux a réalisé une belle performance, avec une croissance de 11 %, ce qui est cependant inférieur au 22 % prévu. Enfin, le secteur des logiciels et des services de support, qui a connu quelques difficultés récemment, a vu son taux de croissance prévu de 7 % se transformer en une décroissance de 62 %. Certaines entreprises ont vécu une consolidation, d'autres ont cessé leurs activités dans le domaine des jeux électroniques.

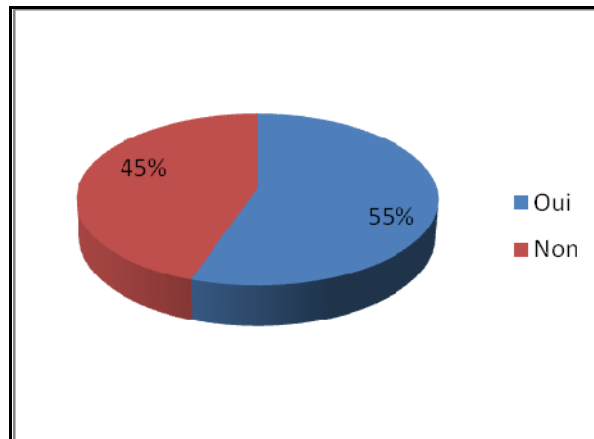
Tableau 4 : Prévisions et réalité 2009 au niveau du taux de croissance

Type d'activité	Croissance 2009 prévue	Croissance 2009 réelle
Développement de jeux	22 %	11 %
Tests et assurance qualité	83 %	58 %
Logiciels et services de support	7 %	-62 %
Total global au Québec	25 %	4 %

Les résultats bien en deçà des prévisions sont confirmés par notre sondage, car 17 des 39 entreprises répondantes, soit 45 %, n'ont pas atteint les prévisions faites en 2008 pour la fin de 2008 et le début de 2009.

¹² Ibidem.

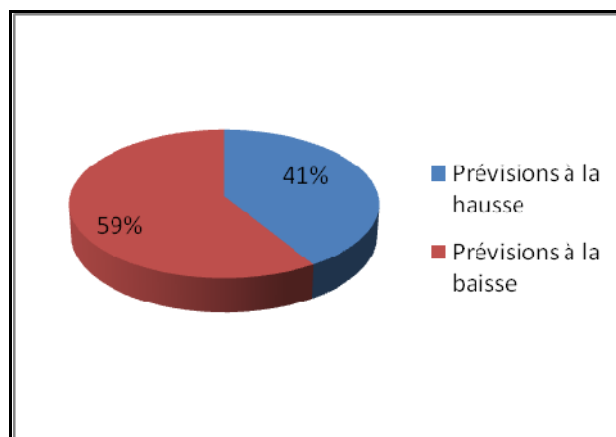
Graphique 9 : Proportion des entreprises qui ont confirmé ou non les prévisions d'embauche 2008



Des 17 entreprises qui n'ont pas atteint les prévisions établies en 2008 pour 2009, 59 % ont dû les réviser à la baisse. Les principales raisons évoquées sont la récession, la diminution du nombre de projets, la diminution du nombre de contrats ou demandes des clients (principalement américains et européens), la difficulté à trouver des programmeurs et les réorganisations internes.

Cependant, 41 % des entreprises qui n'ont pas atteint les prévisions 2009 les ont revues à la hausse en raison de certains facteurs : avantage concurrentiel au niveau du prix dans un contexte de récession, plus de contrats, plus de projets et plus de facilité à trouver des employés.

Graphique 10 : Proportion des entreprises qui ont dû revoir leurs prévisions 2008 à la hausse ou à la baisse



Malgré les événements récents qui ont affecté l'industrie du jeu électronique, il est important de souligner que le Québec a assisté à la création de près de 1 800 emplois dans les deux dernières années, soit une croissance de près de 40 %. À elle seule, la région de Québec a vu sa main-d'œuvre presque doubler

dans cette industrie, passant de 491 emplois en 2007 à 936 en 2009. Malgré une baisse de quelques emplois en 2009, les autres régions du Québec ont vu le nombre d'emplois presque tripler, passant de 105 emplois en 2007 à 296 emplois en 2009. La région de Montréal n'est pas en reste, avec une croissance de près de 27 % et le passage de 3 992 emplois en 2007 à 5 061 emplois en 2009.

Tableau 5 : Croissance entre 2007 à 2009 par région

	Emplois 2007	Emplois 2008*	Emplois 2009
Montréal	3 992	4 164*	5 061
Québec	491	699*	936
Autres régions du Québec	105	303*	296
Grand total au Québec	4 518	5 166*	6 293

* Excluant les entreprises de logiciels et de services de support.

Malgré des chiffres en deçà des attentes en 2009, les prévisions de croissance restent fortement positives pour 2010 et 2011. L'ensemble du secteur devrait croître de 14 % en 2010 et de 10 % en 2011. De plus, les deux secteurs au cœur de l'industrie du jeu électronique, soit les entreprises de développement de jeux et celles de tests et d'assurance qualité, connaîtront de bonnes années, avec des taux de croissance respectifs de 15 % et 19 % en 2010. En 2011, le secteur du développement de jeux devrait croître de 11 % et celui des tests et de l'assurance qualité, de 12 %. Notons que, puisque le nombre de répondants est inférieur pour 2011, ces données sont probablement sous-estimées. Enfin, le secteur des logiciels et des services de support ne devrait pas renouer avec une croissance importante puisque les prévisions sont de 1 % par année pour 2010 et 2011.

L'embauche pourrait être momentanément difficile si les nouvelles entreprises annoncées viennent s'implanter. La main-d'œuvre expérimentée pourrait être fortement convoitée.

Tableau 6 : Croissance 2007 à 2009 selon le type d'activité

Employés selon le type d'activité							
Type d'activité	Emplois 2007	Emplois 2008	Emplois 2009	Croissance 2008	Croissance 2009 réelle	Croissance prévue 2009-2010	Croissance prévue 2010-2011
Développement de jeux	3 229	4 674	5 183	45 %	11 %	15 %	11 %
Tests et assurance qualité	426	492	779	15 %	58 %	19 %	12 %
Logiciels et services de support	863	879	331	2 %	-62 %	1 %	1 %
Total global au Québec	4 518	6 045	6 293	34 %	4 %	14 %	10 %

7. COMBLER LES ÉCARTS ENTRE L'OFFRE ET LA DEMANDE

De son côté, TECHNO*Compétences* poursuit son travail afin de combler les écarts entre l'offre et la demande de main-d'œuvre. Par exemple, TECHNO*Compétences* collabore étroitement avec le milieu de l'enseignement à l'élaboration de nouveaux programmes de formation afin qu'ils puissent répondre adéquatement aux besoins de l'industrie. Depuis 2006, une campagne de promotion des carrières est en cours sous la dénomination « Ma carrière en jeux ». Les jeunes répondent favorablement à l'invitation de poursuivre une carrière dans l'industrie du jeu et la fréquentation de la formation artistique au collégial est excellente. Comme dans l'industrie des technologies de l'information et des communications, ce sont les profils de l'informatique de niveau universitaire qui sont les plus convoités dans l'industrie du jeu électronique. La concurrence avec les professionnels des TIC, qui sont près de 195 000, se fait sentir.

8. CONCLUSION

En conclusion, ce portrait sommaire de l'industrie du jeu électronique au Québec nous informe que celle-ci devrait connaître une croissance fort intéressante au cours des prochaines années. Toutefois, ce genre d'étude est difficile à réaliser puisque plusieurs entreprises ne font pas d'exercice de gestion prévisionnelle de la main-d'œuvre. Ce type d'exercice pourrait grandement aider les entreprises dans la planification de leurs activités.