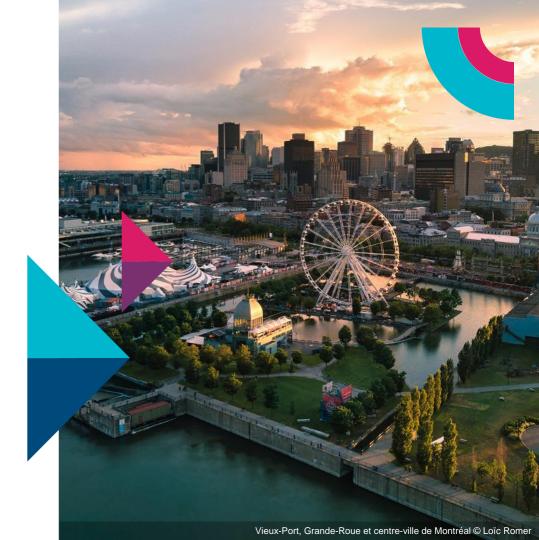


Le Grand Montréal : plaque tournante du secteur de la créativité numérique



La créativité numérique s'articule autour de trois sous-secteurs



Effets visuels (VFX) et animation

comprend les entreprises utilisant des techniques d'animation pour créer une illusion au sein d'un produit cinématographique ou télévisuel, ainsi que les entreprises créant des œuvres cinématographiques ou télévisuelles en animation



Jeux vidéo

comprend les entreprises créant des produits audiovisuels interactifs et ludiques dont le contenu est programmé et diffusé sur un écran, où le joueur contrôle l'action qui s'y déroule à l'aide d'un périphérique de jeu dans un but de divertissement ou de compétition



Expériences numériques¹

comprend les entreprises créant des expériences immersives et interactives dans des environnements publics, ainsi que des expériences narratives dans les espaces physiques ou virtuels, incluant notamment la réalité virtuelle et augmentée (excluant les médias numériques, agences de création, diffuseurs, etc.)

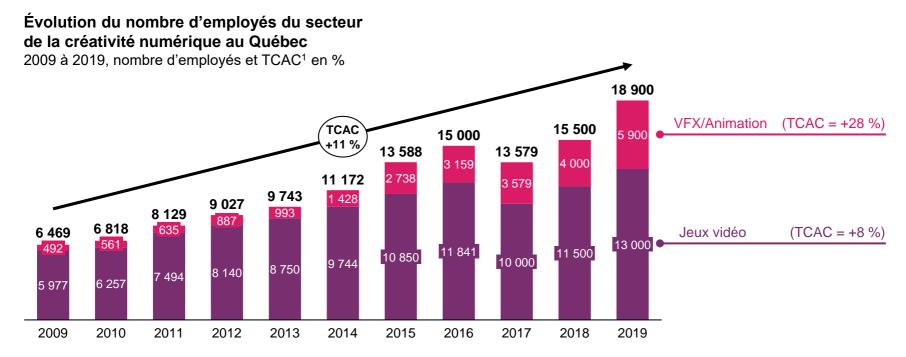
01

Un secteur en forte croissance où le Grand Montréal se démarque



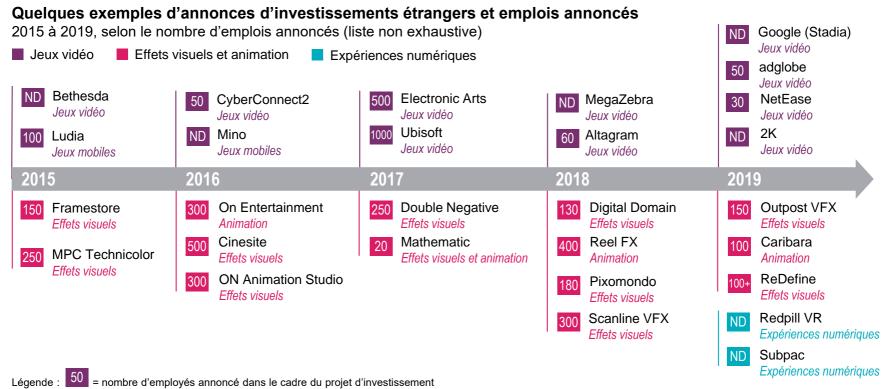


Une croissance de l'emploi de plus de 10 % par année



Note: 1- TCAC: Taux de croissance annuel composé
Source: BCTQ (rapports annuels), ESAC (2019) « Canadian Video Game Sector Profile 2019 », Alliance Numérique (2014) « Perpétuons le miracle québécois: l'avenir de l'industrie
du jeu vidéo au Québec », KPMG (2018) « Industries créatives: réussir dans un environnement en mutation rapide », Xn Québec, Analyse KPMG

Une croissance propulsée par l'arrivée d'entreprises étrangères



Source : Étude KPMG portant sur le secteur de la créativité numérique du Grand Montréal réalisée pour le compte de Montréal International (août 2020)





96%

Part des exportations sur l'ensemble des revenus des entreprises en jeu vidéo

75 000s

Salaire annuel moyen du secteur de la créativité numérique

1,8_{G\$}

Retombées économiques au Québec (incluant les jeux vidéo, les VFX et l'animation)

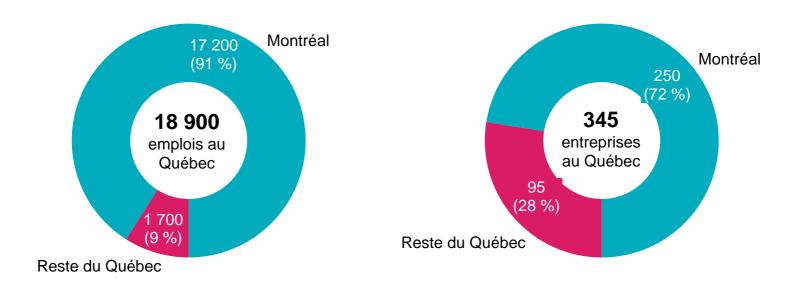


Source: Estimations KPMG à partir de l'Alliance Numérique (2014) « Perpétuons le miracle québécois: l'avenir de l'industrie du jeu vidéo au Québec », ESAC (2019) « The Canadian Video Game Industry 2019 », BCTQ (enquête 2020 auprès des entreprises), PwC (2014) « Étude d'évaluation du potentiel du secteur des effets visuels au Québec », résultats ajustés à l'inflation à partir de ISQ (27 février 2020) « Taux d'inflation dans les provinces et dans certaines villes »

Le Grand Montréal : au cœur de la créativité numérique du Québec grâce à ses 17 200 emplois

Répartition des studios et des emplois de la créativité numérique

2019, nombre d'entreprises et d'emplois, répartition en %

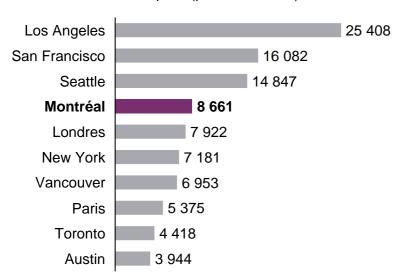


Source : BCTQ, TechnoCompétences « Profil de la main-d'œuvre dans l'industrie du jeu électronique au Québec en 2016 », ESAC (2019) « The Canadian Video Game Industry 2019 », Étude KPMG portant sur le secteur de la créativité numérique du Grand Montréal réalisée pour le compte de Montréal International (août 2020)

Un pôle qui se distingue à l'international, alors que Montréal compte parmi les 10 principaux centres mondiaux

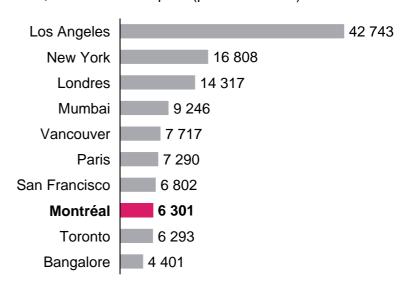
Professionnels spécialisés en jeux vidéo pour une sélection de régions métropolitaines¹

2020, en nombre d'emplois (profils LinkedIn)



Professionnels spécialisés en VFX et animation pour une sélection de régions métropolitaines

2020, en nombre d'emplois (profils LinkedIn)

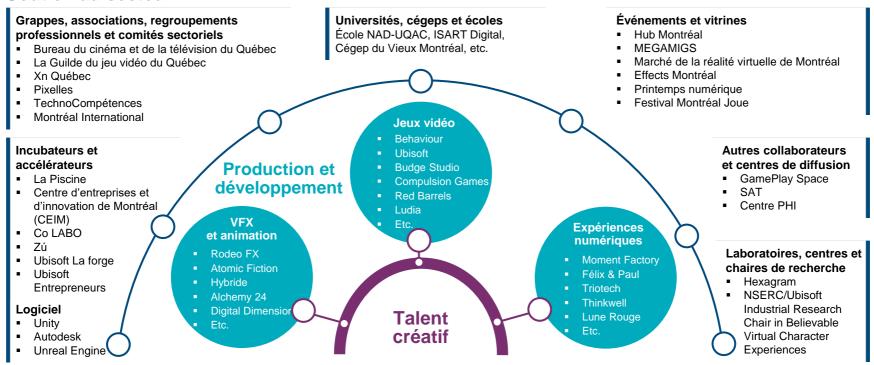


Note: 1- La Russie (5 774 professionnels) et l'Ukraine (6 311 professionnels) ont été exclues du palmarès, puisque les résultats n'étaient pas disponibles par région métropolitaine. Les résultats pour la Chine et pour le Japon ont également été exclus, puisque le nombre d'utilisateurs pourrait être biaisé en raison d'un taux inférieur d'utilisation de la plateforme dans ces régions. Ces changements n'affectent pas le positionnement du Grand Montréal.

Source : Analyse Montréal International, à partir de la base de données de LinkedIn Talent Insights en date du 24 juin 2020

Un écosystème complet développé autour d'un noyau de talents

Soutien au secteur



02

Les travailleurs étrangers : un rôle indispensable dans la croissance des entreprises

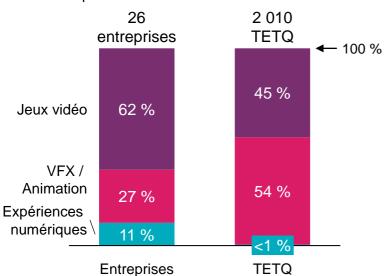




2 010 travailleurs étrangers recensés au sein de 26 entreprises

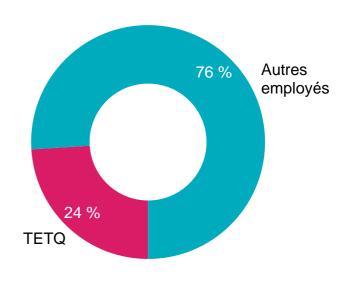
Répartition des entreprises répondantes et des TETQ embauchés selon le sous-secteur

2020, en nombre d'entreprises et de travailleurs, n = 26 entreprises



Répartition des TETQ dans l'emploi total des entreprises qui les embauchent

2020, en %, n = 26 entreprises

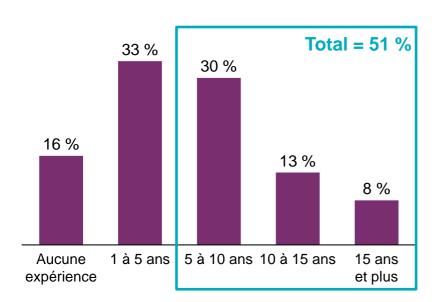


Note: TETQ = Travailleur étranger temporaire qualifié

Une main-d'œuvre de choix, composée de travailleurs expérimentés et qualifiés

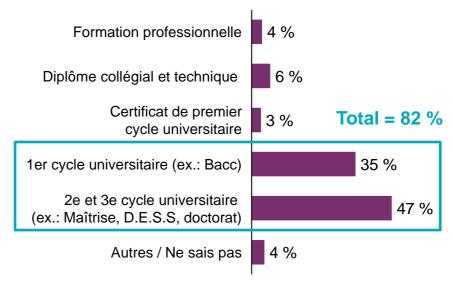
Répartition des TETQ selon l'expérience de travail en lien avec le poste occupé

2020, n = 254 travailleurs, en %



Répartition des TETQ selon le plus haut niveau de diplôme obtenu

2020, n = 253 travailleurs, en %

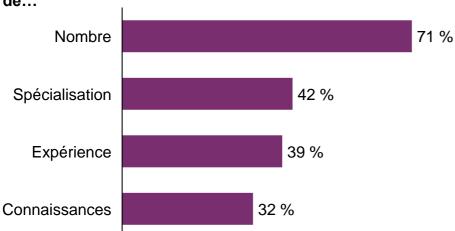


Un effet de levier sur les activités des entreprises

Principales motivations justifiant l'embauche de TETQ

2020, n = 26 entreprises, % ayant accordé une très grande importance

Une question de...



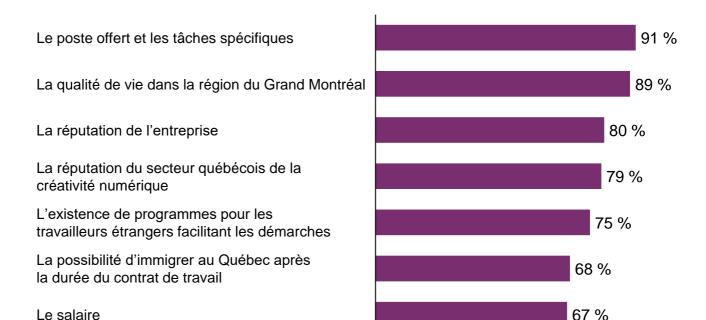
Au-delà du nombre, l'apport stratégique des TETQ se concrétise par :

- Un accès à des expertises, compétences et spécialisations de pointe
- Une intégration des meilleures pratiques
- Un accès à un réseau international
- Une diversité culturelle des équipes de travail
- Une meilleure connaissance des marchés internationaux
- Une compétitivité accrue et une opportunité d'innovation

Le Grand Montréal dispose de plusieurs atouts pour attirer les travailleurs étrangers

Principales raisons ayant motivé le choix d'accepter un emploi au Québec

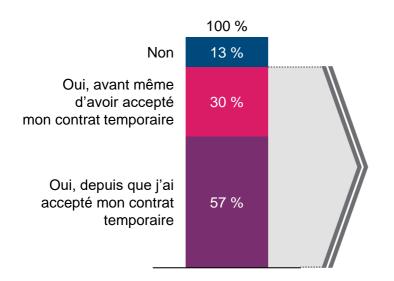
2020, n = 254 travailleurs, % des répondants ayant répondu important ou très important



87 % des TETQ sondés désirent s'établir au Québec à plus long terme, décuplant ainsi leurs retombées pour le secteur

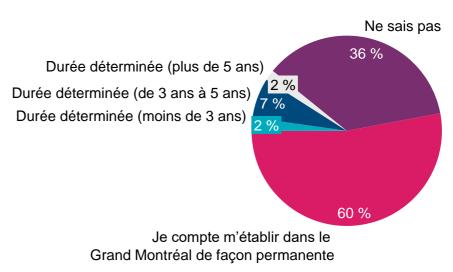
TETQ envisageant des démarches de résidence permanente

2020, n = 249 travailleurs, % des répondants



Période pendant laquelle les TETQ envisagent résider au Québec après l'immigration

2020, n = 217 travailleurs, % des répondants



Objectifs de l'étude et méthodologie







Objectif de l'étude et approche méthodologique

Objectif

Le but de l'étude était d'analyser l'évolution récente du secteur de la créativité numérique du Grand Montréal, ainsi que d'identifier les leviers stratégiques soutenant sa compétitivité à l'échelle internationale

Approche méthodologique

Pour atteindre ces objectifs, l'approche s'appuyait sur les outils suivants :

- Une revue des grandes tendances et une collecte de données secondaires
- Deux enquêtes menées auprès de 26 entreprises et 254 travailleurs étrangers temporaires qualifiés (TETQ) entre le 9 mars et le 5 mai 2020
- Des entrevues avec les membres du comité de pilotage



Une étude réalisée par KPMG pour le compte de Montréal International et de ses partenaires



RÉALISATION

Caroline Charest, Associée, KPMG Joëlle Chatel-DeRepentigny, Directrice, KPMG Jérémy Palevsky, Conseiller principal, KPMG Carole Deniger, Experte sectorielle

AVEC LE SOUTIEN DES MEMBRES DU COMITÉ DE PILOTAGE

Francis Bouchard, Directeur, Stratégie et affaires économiques, Montréal International Daye Diallo, Analyste, Affaires économiques, Montréal International Romain Paulais, Directeur du secrétariat de la Grappe audiovisuelle, BCTQ Nadine Gelly, Directrice générale, La Guilde du jeu vidéo du Québec Jenny Thibault, Directrice générale, Xn Québec Suzanne Bertrand, Chef de la direction financière, Rodeo FX Émilie Dussault, Chef nationale et présidente, Technicolor Geneviève Poulin, Conseillère principale, Affaires corporatives, Ubisoft Dominique Lebel, Vice-président et Chef de la stratégie, Behaviour Interactive



Pour nous joindre



Montréal International Montréal International 380, rue Saint-Antoine Ouest

bureau 8000 Montréal (Québec) H2Y 3X7

t +1 514-987-8191 www.montrealinternational.com

Ce document est la propriété de Montréal International. Vous êtes autorisé à reproduire, en tout ou en partie, ce document sous réserve de ne pas modifier son contenu et d'identifier clairement Montréal International en tant que source du matériel. Vous ne pouvez en aucun cas utiliser le matériel de manière à créer une impression fausse ou trompeuse quant à la source du matériel, notamment, mais sans limitation, par l'apposition de marque ou de mention autre que celles de Montréal International.