



# Portrait sectoriel

## Industrie de l'information, industrie culturelle, Arts, spectacles et loisirs SCIAN 51 et 71

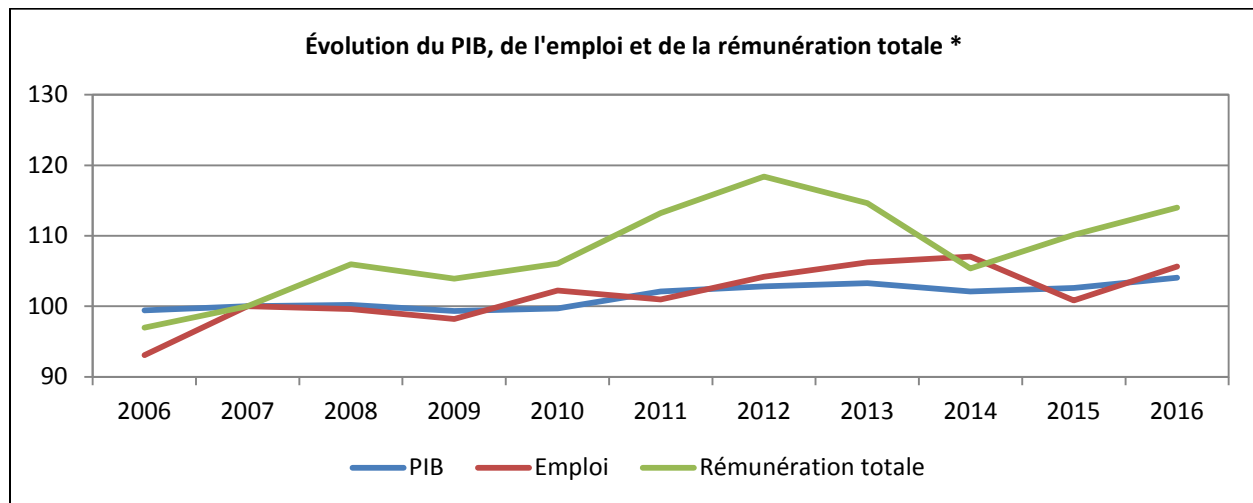
Québec

Horizon 2018-2020\*



- Dans le secteur de l'édition, les produits imprimés connaissent une baisse marquée depuis plus d'une décennie tandis que l'édition de logiciels et de jeux vidéo est en plein essor
- Depuis dix ans, la croissance marquée des investissements dans les arts, spectacles et loisirs a permis d'ajouter des infrastructures et des produits d'appel, entraînant une hausse de l'achalandage et de l'emploi

Ce portrait couvre deux grands groupes d'activités. D'une part, il y a les entreprises liées à la production et à la diffusion de produits d'information et de produits culturels, incluant la diffusion via Internet. De l'autre, on retrouve les exploitants d'installations et les fournisseurs de services en matière d'arts d'interprétation de divertissement et de loisirs.



\* Les données sont exprimées sous forme d'indices où l'année 2007 = 100

Sources : Statistique Canada, PIB – CANSIM 379-0030, Emploi – EPA, Rémunération – CANSIM 383-0031

### Industrie de l'information et industrie culturelle

On y retrouve l'édition (sauf par Internet), l'industrie du film et de l'enregistrement sonore, la radiotélévision (sauf par Internet), les télécommunications, le traitement et l'hébergement de données, et les autres services associés au traitement de l'information.

\* Ce document découle d'analyses réalisées à partir de l'information disponible au 5 avril 2018.

### Édition (sauf par Internet)

Les deux composantes de ce segment évoluent de façon opposée. D'un côté, il y a l'édition de journaux, de périodiques, de livres et de répertoires, qui affiche une baisse marquée de son niveau d'activité depuis des années et qui a vu son effectif reculer de 40 % en 10 ans. De l'autre, il y a l'édition de logiciels et de jeux vidéo qui affiche un essor important depuis l'an 2000. Aujourd'hui, ce volet compte pour 55 % de l'emploi en édition.

Avec près de 90 % des gens branchés à Internet, l'imprimé a perdu la cote. Le format change aussi puisque la consultation de contenus se fait le plus souvent à l'aide d'un appareil mobile, d'un téléphone ou d'une tablette. La migration numérique a entraîné des abolitions de postes, incluant des journalistes puisque les plateformes électroniques facilitent la convergence des produits. Des impacts ont aussi été ressentis dans des secteurs connexes tels l'impression, la distribution et la fabrication du papier.

La publicité, principale source de revenus pour les imprimés, a suivi le déplacement du lectorat vers les produits numériques. On a été dans l'obligation de cesser la publication de plusieurs journaux, hebdomadaires et revues. Il y a eu fusion et optimisation des contenus, partagés entre différentes plateformes et sites. La restructuration se poursuit, et les pertes d'emplois aussi. Le gouvernement du Québec a annoncé du soutien pour le transfert vers le numérique, ce qui pourrait freiner, voire arrêter la décroissance. Mais cela n'arrêtera pas la transformation de l'industrie.

En ce qui a trait au segment de l'édition de logiciels et de jeux vidéo, l'industrie a profité de conditions qui ont favorisé son expansion, notamment par l'engouement international pour l'économie numérique, Internet et l'innovation technologique, et le crédit d'impôt remboursable du gouvernement du Québec en regard d'une partie des dépenses de main d'œuvre en production multimédia. Des entreprises d'envergure internationale se sont jointes au noyau d'entrepreneurs établis, et des établissements de formation se sont ajoutés. Le tout a permis d'élever le niveau d'activité de cette partie de l'industrie.

Le succès de l'industrie du jeu vidéo a moussé la popularité du Québec à titre de terre d'accueil pour la production de titres multimédia et l'établissement de firmes d'effets spéciaux pour les tournages télé et cinéma. Avec la formation maintenant disponible, le Québec a développé une masse critique importante dans le domaine.

La croissance demeurera, mais le rythme pourrait fléchir car plusieurs industries se livrent une concurrence sévère pour le personnel, ce qui peut encourager des entreprises à s'établir ailleurs au Canada et bénéficier d'autres bassins potentiels de main d'œuvre. Pour l'instant, avec le tiers des entreprises canadiennes et 46 % des emplois, le Québec tire profit de la taille de la grappe et des institutions de formation établies dans la province pour s'imposer dans ce marché. La réalité virtuelle et l'intelligence artificielle orientent le développement actuel, pour augmenter l'interactivité avec et entre les joueurs, et faire en sorte que le jeu soit influencé par le comportement des joueurs.

### Industrie du film et de l'enregistrement sonore

Le *Bureau du cinéma et de la télévision du Québec* signale que les retombées provenant de la production d'effets spéciaux sont presque aussi élevées que celles des productions cinématographiques. La reconnaissance internationale du travail effectué par les entreprises d'effets visuels du Québec entraîne la croissance du nombre de studios et des contrats. Il est même possible d'établir en 2018 de nouveaux records quant à la valeur des productions cinématographiques et des contrats en effets spéciaux dans la province.

La décroissance semble terminée du côté de l'industrie de la distribution de films et de l'exploitation cinématographique. Les indicateurs affichent une certaine stabilité depuis 2014 : assistances et revenus vont et vien-

ment et le taux d'occupation des salles se maintient autour de 10 % – ceci dit, il s'agit du plus faible taux depuis 1975. L'accès facile à toute une gamme de produits via Internet a fortement affecté ce segment.

Enfin, dans le volet de l'enregistrement sonore, le gouvernement du Québec a bonifié son aide pour soutenir les entreprises de productions musicales qui désirent prendre le virage numérique, en plus d'ajouter un budget pour faire la promotion de la musique francophone au sein de festivals et autres événements publics. Ce budget ne couvre que l'horizon 2017-2019, mais il pourrait permettre de stabiliser les effectifs sur la période.

### Radiotélédiffusion

La diffusion traditionnelle n'est plus satisfaisante pour plusieurs. Internet a libéré les consommateurs des contraintes : on choisit ce qu'on veut regarder sans être lié à un abonnement, on le regarde au moment où on est disponible et à son rythme. Au cours des prochaines années, les chaînes générales et spécialisées feront face au même enjeu : attirer et conserver un auditoire sinon la perte d'abonnés se poursuivra. On cherche toujours à réduire les coûts, à maximiser les synergies et à optimiser l'utilisation des contenus sur différentes plateformes. La diffusion électronique permet de modeler le contenu selon les intérêts des groupes qu'on cherche à attirer. On semble avoir arrêté la glissade des effectifs, mais cela ne pourrait être que partie remise.

### Télécommunications

Les possibilités de croissance du nombre de consommateurs sont très restreintes : le taux de pénétration des services est déjà très élevé. Le potentiel de nouveaux abonnés a beaucoup diminué au fil des années. Par contre, l'engouement pour les téléphones multifonctions et les tablettes fait en sorte que la demande est élevée pour l'accès à un réseau sans fil, de communication rapide, et à du contenu diversifié.

Les entreprises de télécommunications investissent beaucoup pour augmenter leur offre, tant au niveau de la capacité que des contenus. On a développé son rôle à titre d'intégrateur de contenus et de services, on offre à la fois des services de téléphonie, la distribution d'émissions par câble ou satellite, des chaînes de télévision traditionnelles et spécialisées, des services de télé à la carte et de vidéo sur demande, des services Internet, etc. Avec le public, on note une concurrence féroce en ce qui a trait aux contenus et moyens. Après des entreprises, on mise, entre autres, sur l'optimisation des réunions virtuelles et les solutions intégrées couvrant l'ensemble des besoins en communication d'une entreprise. Cette situation se poursuivra jusqu'au moment où la concurrence amènera, de nouveau, le besoin de réaliser des économies sur les coûts et services.

Les gouvernements fédéral et du Québec et des entreprises des télécommunications investissent pour brancher des villes et des villages ruraux ou éloignés dans les régions du Québec. Le gouvernement du Québec a déposé un plan sur six ans pour développer les infrastructures numériques nécessaires de sorte que plus de 90 % des Québécois auront accès à Internet très haute vitesse, et que le réseau sera disponible en appui au développement économique des régions.

### Autres services d'information

Les services de traitement de données, l'hébergement de données et les autres services d'information tel que les agences de presse, les bibliothèques et archives, et la diffusion de contenu par Internet font aussi partie du groupe de l'industrie de l'information et l'industrie culturelle. Tout ce qui a trait à la gestion électronique de l'information présente un potentiel de croissance élevé et le Québec en tirera profit au cours de prochaines années. En comparaison de l'ensemble de l'industrie, les gains attendus ne sont pas très élevés. Mais ce n'est que pour l'instant car ce segment est en pleine éclosion dans la province et les gains prendront de l'importance à moyen et à long terme.

## Arts, spectacles et loisirs

Deuxième grand secteur d'activité de ce portrait, l'industrie des arts, des spectacles et des loisirs comprend les compagnies d'arts d'interprétation (théâtres, opéra), les équipes sportives, les établissements du patrimoine (musées par exemple), ainsi que les entreprises de divertissement (parcs, golfs, marinas, centres de ski) et de jeux de hasard (loteries, casinos). Le financement est largement dépendant des gouvernements (subventions) et des dépenses discrétionnaires ménages. Bonne nouvelle, les Québécois ont augmenté leur consommation de services de loisirs de façon marquée. Ainsi, la part du budget consacré à ce type de dépenses a légèrement augmenté. Cependant, ce ne sont pas tous les produits qui ont bénéficié de la hausse.

Les institutions muséales tirent parti du grand nombre de visiteurs et du soutien des administrations publiques. L'engouement pour les lieux d'interprétation et les musées d'art a permis de développer l'offre qui, en retour, a entraîné un achalandage plus élevé. Mais tout n'est pas gagné : les établissements du patrimoine ont souvent une très faible marge bénéficiaire et dépendent beaucoup des subventions, des dons et des abonnements. Voilà pourquoi plusieurs développent d'autres offres de service tel l'organisation de réunions d'affaires ou d'activités de commémoration (célébration, anniversaire, cérémonie, etc.) afin de dégager d'autres revenus.

L'industrie des jeux de hasard et d'argent s'ajuste aux changements dans les habitudes des consommateurs : des produits ont moins d'attrait et les alternatives sont multiples par le biais d'Internet. Après avoir procédé à des ajustements dans sa structure de coûts, Loto-Québec a relancé certains produits comme les casinos grâce à une offre de service revue.

### Dynamique sectorielle pour les régions

Horizon 2018-2020 au Québec	Dans les régions économiques	TCAM
<p>Croissance annuelle moyenne : 0,8 %</p> <p>Gain d'environ : 4 500 postes</p> <p>Dynamique annuelle : 2018 : ↗ 2019 : ↗ 2020 : ↗</p>	Estrie	1,5 %
	Lanaudière	0,9 %
	Montréal RMR	0,9 %
	Laurentides	0,9 %
	<b>QUÉBEC</b>	0,8 %
	Bas-Saint-Laurent	0,7 %
	Montérégie	0,7 %
	Gaspésie–Les-Îles	0,7 %
	Capitale-Nationale	0,6 %
	Chaudière-Appalaches	0,5 %
	Saguenay–Lac-Saint-Jean	0,5 %
	Centre-du-Québec	0,5 %
	Mauricie	0,4 %
	Côte-Nord / Nord-du-Québec	0,2 %
	Outaouais	0,2 %
Abitibi-Témiscamingue	0,0 %	

n/a : ne s'applique pas

Source : Exercice annuel des *Perspectives sectorielles 2018-2020*,

Direction de l'Analyse du marché du travail, Service Canada – région du Québec, 5 avril 2018.

Les professions suivantes de l'industrie de l'information, de l'industrie culturelle, des arts, des spectacles et des loisirs sont les plus susceptibles d'être touchées par la dynamique attendue (selon la matrice des professions par industrie) :

**Industrie de l'information et industrie culturelle**

- 6552 Autres préposés aux services d'information et aux services à la clientèle
- 7246 Installateurs et réparateurs de matériel de télécommunications
- 5131 Producteurs, réalisateurs, chorégraphes et personnel assimilé
- 2174 Programmeurs et développeurs en médias interactifs
- 5123 Journalistes
- 0131 Directeurs d'entreprises de télécommunications
- 1451 Commis et assistants dans les bibliothèques
- 5225 Techniciens en enregistrement audio et vidéo
- 6411 Représentants des ventes et des comptes - commerce de gros (non-technique)
- 2281 Techniciens de réseau informatique
- 5226 Autre personnel technique et personnel de coordination du cinéma, de la radiotélédiffusion et des arts de la scène
- 5241 Designers graphiques et illustrateurs

**Arts, spectacles et loisirs**

- 5254 animateurs et responsables de programmes de sports, de loisirs et de conditionnement physique
- 5133 Musiciens et chanteurs
- 6722 Opérateurs et préposés aux sports, aux loisirs et dans les parcs d'attractions
- 5136 Peintres, sculpteurs et autres artistes des arts visuels
- 6533 Personnel préposé au jeu dans les casinos
- 1123 Professionnels en publicité, en marketing et en relations publiques
- 5121 Auteurs, rédacteurs et écrivains
- 0513 Directeurs de programmes et de services de sports, de loisirs et de conditionnement physique
- 1226 Planificateurs de congrès et d'événements
- 5135 Acteurs et comédiens
- 5252 Entraîneurs.

**IMPORTANCE, RÉPARTITION ET ÉVOLUTION DE L'EMPLOI DE L'INDUSTRIE AU QUÉBEC**

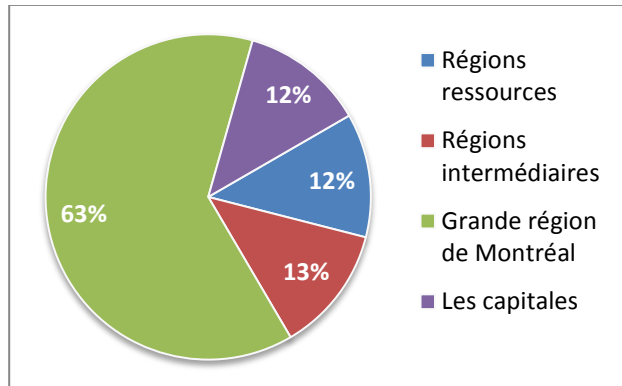
	Emploi dans l'industrie moyenne 2015-2017			Évolution de l'emploi sur 10 ans	
	Emploi en milliers	Répartition de l'industrie au Québec	% de l'emploi dans la région	en milliers	en %
<b>Ensemble du Québec</b>	<b>178,7</b>	<b>100,0 %</b>	<b>4,3 %</b>	<b>15,0</b>	<b>9,1 %</b>
<b>Régions ressources</b>					
Abitibi-Témiscamingue	x	x	x	x	x
Bas-Saint-Laurent	2,9	1,6 %	3,4 %	-1,2	-29,5 %
Côte-Nord / Nord-du-Québec	x	x	x	x	x
Gaspésie-Îles-de-la-Madeleine	x	x	x	x	x
Saguenay-Lac-Saint-Jean	3,8	2,1 %	2,9 %	0,5	16,5 %
<b>Régions intermédiaires</b>					
Centre-du-Québec	3,1	1,7 %	2,6 %	0,5	19,2 %
Chaudière-Appalaches	4,5	2,5 %	2,1 %	-0,3	-6,3 %
Estrie	4,4	2,5 %	2,8 %	0,3	8,2 %
Mauricie	4,2	2,4 %	3,5 %	1,2	38,5 %
<b>Grande région de Montréal</b>					
Lanaudière	9,7	5,4 %	3,8 %	2,1	28,1 %
Laurentides	13,0	7,3 %	4,2 %	1,8	16,1 %
Laval	6,5	3,6 %	3,0 %	-2,1	-24,2 %
Montérégie	34,2	19,2 %	4,4 %	6,7	24,2 %
Montréal	67,1	37,5 %	6,7 %	4,6	7,4 %
<b>Les capitales</b>					
Capitale-Nationale	13,6	7,6 %	3,4 %	1,0	7,7 %
Outaouais	8,2	4,6 %	4,1 %	-0,1	-0,8 %

x : donnée confidentielle, niveau inférieur à 1 500 personnes occupées dans cette région

Source : Estimations historiques basées sur l'Enquête sur la population active de Statistique Canada

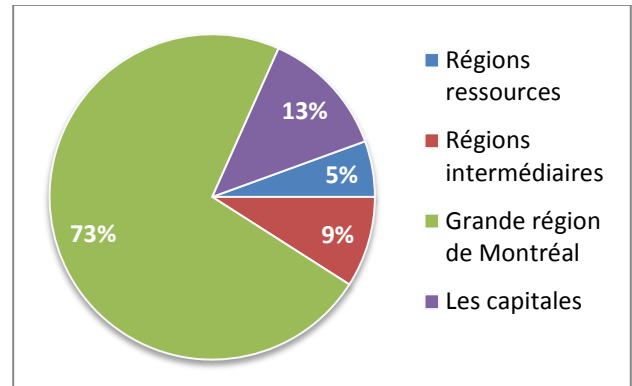
## QUELQUES CARACTÉRISTIQUES DE L'INDUSTRIE AU QUÉBEC

Répartition des établissements



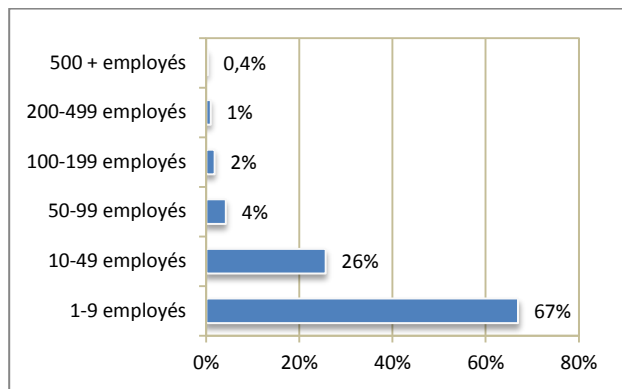
Source : Statistique Canada, Nombre d'établissements par région économique, industries et tranches d'effectif, décembre 2015

Répartition de l'emploi



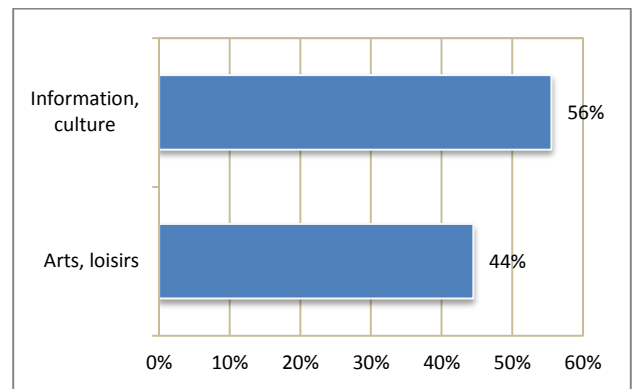
Source : Statistique Canada, Enquête sur la population active; selon la moyenne de l'emploi 2014-2016

Taille des établissements



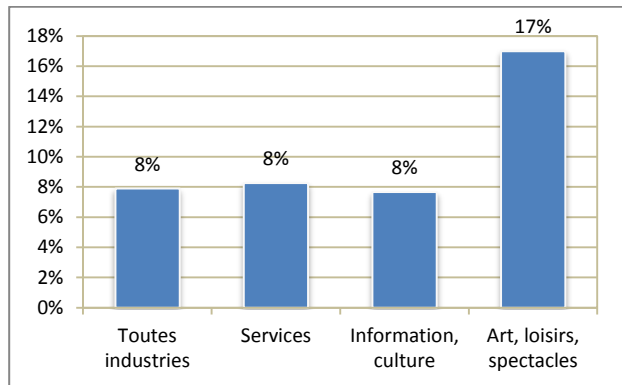
Source : Statistique Canada, Nombre d'établissements par région économique, industries et tranches d'effectif, décembre 2015

Emploi selon le sous-secteur d'activités



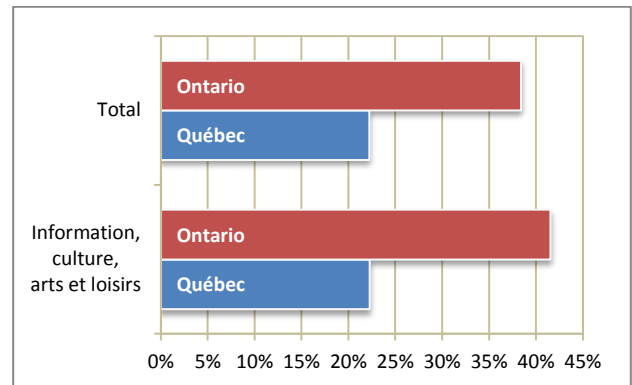
Source : Statistique Canada, Enquête sur l'emploi, la rémunération et les heures de travail; selon la moyenne de l'emploi 2014-2016

Part de travailleurs autonomes sur l'emploi total de l'industrie



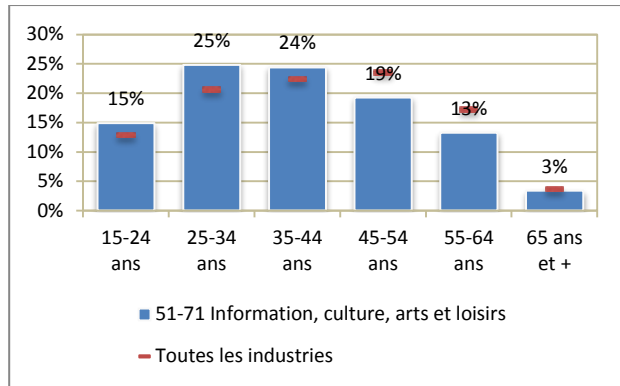
Source : Statistique Canada, CANSIM 383-0031 Statistiques du travail, selon la moyenne 2014-2016

Part de l'emploi total et de l'industrie par rapport au Canada



Source : Statistique Canada, Enquête sur l'emploi, la rémunération et les heures de travail; selon la moyenne de l'emploi 2014-2016

### Population active occupée âgée de 15 ans et plus



Source : Statistique Canada, Recensement 2016, extraction spéciale pour EDSC

### Répartition de l'emploi selon le genre de compétence

Classification nationale des professions	
0. Gestion	11 %
1. Affaires, finance et administration	16 %
2. Sciences naturelles et appliquées	10 %
3. Secteur de la santé	1 %
4. Enseignement, droit et services sociaux, communautaires et gouvernementaux	2 %
5. Arts, culture, sports et loisirs	32 %
6. Vente et services	19 %
7. Métiers, transport, machinerie	6 %
8. Ressources naturelles, agriculture	2 %
9. Fabrication et services d'utilité publique	0 %

Source : Statistique Canada, Recensement 2016, extraction spéciale pour EDSC

## POUR PLUS D'INFORMATION

- Guichet-Emplois (Canada) – [Tendances du marché du travail](#) : information sur l'emploi, les compétences et les tendances sur le marché du travail local est importante lorsqu'il vient le temps de prendre des décisions portant sur la carrière. De plus, l'information sur les salaires, l'offre de main-d'œuvre, la demande de travail et d'autres facteurs aide les employeurs à recruter, à former et à maintenir en poste les travailleurs et à prendre des décisions d'affaires et relatives aux investissements.
- Système de classification des industries de l'Amérique du Nord (SCIAN) Canada 2012 : Industrie de l'information et industrie culturelle [SCIAN 51](#) et Arts, spectacles et loisirs [SCIAN 71](#)

**Remarque :** Les auteurs ont pris un soin particulier à rédiger ce document en fondant leurs recherches sur des informations sur le marché du travail qui étaient exactes et pertinentes au moment de la publication. Le marché du travail étant en évolution constante, les données fournies peuvent avoir changé depuis la publication de ce document. Nous encourageons les lecteurs à consulter d'autres sources pour obtenir des renseignements supplémentaires sur l'économie et le marché du travail locaux. Les renseignements présentés dans ce document ne reflètent pas nécessairement les politiques officielles d'Emploi et Développement social Canada.

**Préparé par :** Direction de l'analyse du marché du travail, Service Canada, Québec

**Pour de plus amples informations,** veuillez communiquer avec l'équipe de l'IMT à :

[http://www.esdc.gc.ca/cqi-bin/contact/edsc-esdc/fra/contactez\\_nous.aspx?section=imt](http://www.esdc.gc.ca/cqi-bin/contact/edsc-esdc/fra/contactez_nous.aspx?section=imt)

© Sa Majesté la Reine du chef du Canada, représentée par Emploi et Développement social Canada, 2018, tous droits réservés