



Mémoire présenté par La Guilde du jeu vidéo du Québec

Dans le cadre de la consultation sur la planification
pluriannuelle de l'immigration 2026-2029

Déposé au ministère de l'Immigration, de la Francisation et de
l'Intégration (MIFI)

14 août 2025

Introduction

La Guilde du jeu vidéo du Québec accueille favorablement l'exercice de planification pluriannuelle 2026-2029 du ministère de l'Immigration, de la Francisation et de l'Intégration (MIFI). Dans un contexte marqué par une multiplication des changements économiques, en immigration et par un climat d'incertitude, cette démarche permet d'outiller le Québec afin de mieux anticiper les besoins du marché du travail et d'assurer une plus grande stabilité à long terme. **Pour l'industrie du jeu vidéo, ce cadre de planification constitue une opportunité de poser des gestes concrets et de tracer les jalons nécessaires à la pérennité et au rayonnement de ce pôle d'excellence québécois.**

Le Québec figure aujourd'hui parmi les plus grands pôles mondiaux de production de jeux vidéo. Ce secteur stratégique emploie des milliers de travailleuses et travailleurs hautement qualifiés dans des fonctions créatives, technologiques et de gestion. L'industrie contribue de manière significative à l'économie québécoise, en particulier dans la Communauté métropolitaine de Montréal (CMM), qui représente à elle seule plus de 50 % du PIB provincial. Toutefois, la croissance de cette industrie repose sur un équilibre fragile entre formation locale et attraction de talents internationaux.

Dans ce contexte, les récentes modifications apportées aux politiques d'immigration – les changements apportés à l'immigration permanente et notamment l'entrée en vigueur du Programme de sélection des travailleurs qualifiés (PSTQ) – soulèvent de vives préoccupations dans notre secteur. Ces changements complexifient le recrutement de profils spécialisés et nuisent à la compétitivité internationale du Québec dans un marché mondialisé.

La Guilde du jeu vidéo du Québec, qui regroupe plus de 330 studios – dont 86 % sont de propriété québécoise – agit comme porte-voix de l'industrie et contribue activement à sa structuration à l'échelle nationale et internationale. L'industrie génère plus de 1,4 milliard de dollars en retombées économiques annuelles à l'échelle de la province [soit 57 % du secteur de la créativité numérique] et emploie environ 15 000 personnes [soit 45 % de l'ensemble des travailleurs du jeu vidéo au Canada, faisant du Québec le champion de l'emploi du secteur canadien].¹ Bien que la régionalisation de l'industrie ait progressé au cours des dernières années, la métropole montréalaise demeure un centre névralgique de l'innovation technocréative.

Composée d'une main-d'œuvre technocréative spécialisée, jeune (âge moyen de 32 ans), diplômée spécifiquement en créativité numérique ou en jeu vidéo (80 %) et engagée (97 % souhaitent faire carrière dans le domaine), l'industrie du jeu vidéo québécoise offre des emplois qualifiants, stimulants et bien rémunérés (salaire moyen : 88 000 \$).² Elle s'appuie néanmoins sur un ratio d'encadrement sénior/juniors déficient, rendant indispensable le recrutement international pour assurer le transfert d'expertise et la compétitivité des studios.

Malgré les efforts importants déployés en matière de francisation et d'intégration, plusieurs barrières demeurent pour accéder à la résidence permanente, notamment pour des talents issus de pays non francophones, pourtant indispensables à l'évolution de notre industrie.

1. ESAC (2025), HABO (2023), AVISEO (2023)

2. ESAC (2025), HABO (2023), AVISEO (2023)

Introduction

Ce mémoire vise à démontrer en quoi une planification de l'immigration cohérente et adaptée aux réalités sectorielles et économiques du Québec est essentielle au maintien et à la croissance durable de l'industrie du jeu vidéo. Il s'agit d'une occasion unique de réviser les paramètres existants et de mettre en place les conditions gagnantes pour l'avenir d'un secteur qui incarne à la fois la créativité, l'innovation et l'expertise québécoise.

Principales recommandations

1. Assurer la prévisibilité et la transparence des changements réglementaires

Dans un contexte d'incertitudes croissantes, La Guilde du jeu vidéo du Québec salue la démarche de planification pluriannuelle du MIFI, qui permet aux entreprises de mieux anticiper et planifier leur développement. Pour préserver la stabilité de l'industrie, il est essentiel d'augmenter la prévisibilité des réformes et d'assurer un dialogue constant avec les acteurs économiques concernés.

Ainsi, nous recommandons :

- **L'instauration de périodes de transition suffisantes lors de toute réforme ou modification des programmes en cours afin de permettre aux entreprises de s'adapter adéquatement.**
- **La diffusion rapide et claire des modalités associées aux nouveaux programmes (Exemple : distribution des points, critères d'éligibilité, outils d'autoévaluation) afin de permettre une planification efficace des ressources humaines.**

2. Adapter le Programme de Sélection des Travailleurs Qualifiés (PSTQ) aux réalités de l'industrie du jeu vidéo

La Guilde reconnaît la volonté du gouvernement de mieux tenir compte des réalités des industries technocréatives, comme en a témoigné l'instauration du [Programme pilote d'immigration permanente des travailleurs des secteurs de l'intelligence artificielle, des technologies de l'information et des effets visuels – y compris les jeux vidéo]. Cependant, ce projet pilote a rencontré des difficultés à répondre aux besoins de l'industrie.

Nous recommandons :

- **La prolongation ou le maintien du Programme pilote d'immigration permanente des travailleurs des secteurs de l'intelligence artificielle, des technologies de l'information et des effets visuels en s'assurant de répondre aux objectifs visés par le Programme**

Principales recommandations

- **La mise en place de rondes d'invitations ciblées pour les professions clés de notre secteur et/ou la prolongation du PEQ-Travailleur au-delà de novembre 2025.**

3. Reconnaître le rôle central de la Communauté métropolitaine de Montréal (CMM)

Le plan actuel met l'accent sur la régionalisation, ce qui aura pour effet de désavantager les travailleurs établis à Montréal, pourtant cœur économique et technologique du Québec. Les récentes rondes de sélection semblent en effet favoriser les candidats en région, ce qui limite les chances pour ceux qui souhaitent s'établir à Montréal. Il est impératif de rééquilibrer l'approche pour répondre aux besoins du marché.

En effet, Montréal est un pôle économique et technologique incontournable pour le Québec, générant à elle seule près de 50 % du PIB provincial³ et affiche une croissance du nombre d'employés du secteur de la créativité numérique au Québec de 10 % par année.⁴ Le Grand Montréal est au cœur de la créativité numérique du Québec grâce à ses 17 200 emplois, ce qui représente 91 % des emplois de la créativité numérique au Québec.

Classé en 2018 au Top 5 des centres mondiaux de production de jeux vidéo par le Game Industry Career Guide avec Tokyo, Londres, San Francisco et Austin,⁵ le Grand Montréal se démarque également comme chef de file canadien dans ce domaine. Le Grand Montréal regroupe environ 70 % des studios de développement et entreprises de services du Québec, incluant 140 studios parmi les meilleurs au monde, comme Ubisoft, Eidos, Gameloft, Behaviour ou encore Warner Bros Games, ainsi que de nombreux studios indépendants qui savent tirer leur épingle du jeu. Pourtant, alors que l'industrie connaît une croissance rapide, le Québec peine à répondre à la demande de main-d'œuvre qualifiée, notamment à Montréal. Répondre à ce besoin n'entrave pas les efforts de régionalisation, mais permet à nos pôles d'excellence de continuer à rayonner et à créer de la richesse pour l'ensemble du Québec.

De plus, même si les professions d'artistes [CNP 52120] et de producteurs [CNP 51120] sont reconnues comme étant en léger déficit, elles ne sont pas suffisamment mises en valeur dans le système actuel. Cela complique le recrutement de talents essentiels à notre secteur.

3. Marcelin Joanis et Bernard Sinclair-Desgagné, Le Québec économique 8, « Le développement durable à l'ère des changements climatiques », CIRANO et Presses de l'Université Laval, 2019

<https://www.pulaval.com/libreacces/9782763744193.pdf>

4. Montréal International, « Le Grand Montréal : plaque tournante du secteur de la créativité numérique », 2020

https://www.montrealinternational.com/app/uploads/2020/11/etude-kpmg-creativite-numerique_2020_faits-saillants.pdf

5. Montréal International, « Le Grand Montréal, 5e pôle mondial du jeu vidéo », 2018

<https://www.montrealinternational.com/fr/actualites/le-grand-montreal-5e-pole-mondial-du-jeu-video/>

Principales recommandations

Avec moins de sélections de ces candidats, les entreprises du secteur ne pourront pas utiliser le CSQ comme levier de renouvellement de permis de travail pour leurs employés qui n'auront pas le temps d'appliquer au CSQ. Cela conduira à plusieurs fins d'emploi.

Enfin, en se basant sur les délais de traitement d'environ 5-6 mois pour obtenir la validation d'offre d'emploi de l'année précédente dans le cadre du Programme régulier des travailleurs qualifiés (PRTQ) [2024], il apparaît que – à conditions égales – les candidats dans la grande région de Montréal manqueront l'opportunité d'être sélectionnés s'ils doivent attendre ladite validation.

Nous recommandons :

- **D'ajouter des rondes d'invitations pour les candidats établis dans la grande région de Montréal et également inviter les travailleurs sous les [CNP 52120], [CNP 51120], [CNP 21211], [CNP 21220], [CNP 21222], [CNP 21223], [CNP 21230], [CNP 21231], [CNP 21232], et [CNP 21234].**
- **D'accepter les candidatures dans la grande région de Montréal sans exigence de validation d'offre d'emploi, ou de réduire les délais de traitement associés ou de réduire le pointage pour être sélectionné pour les grandes régions de Montréal pour qu'une validation d'emploi ne soit pas nécessaire – pour les travailleurs déjà à l'emploi.**
- **De cesser de pénaliser les employeurs montréalais dont les travailleurs ne peuvent accéder au CSQ à temps, faute de validation rapide.**

4. Maintenir des voies d'accès claires à la résidence permanente

La capacité à retenir les talents passe par la possibilité d'obtenir la résidence permanente. Il est essentiel de ne pas remettre en cause les efforts des travailleurs temporaires déjà établis au Québec.

Nous recommandons :

- **La prolongation du PEQ-Travailleur ou la création de voies d'accès ciblées pour les professionnels du jeu vidéo.**
- **L'assurance que les ajustements réglementaires ne soient pas rétroactifs, afin de ne pas nuire aux démarches entreprises et ne pas pénaliser les travailleurs temporaires déjà établis au Québec.**

Principales recommandations

5. Réintégrer certaines professions essentielles au traitement simplifié

La suppression de plusieurs professions artistiques (artistes, producteurs, programmeurs) des listes du traitement simplifié⁶ crée un obstacle majeur au recrutement, alors même que ces professions avaient été identifiées en déficit ou en léger déficit par la Direction de la planification de l'immigration du ministère de l'Immigration, de la Francisation et de l'Intégration dans ses diagnostics de moyen terme (2024 – 2028) pour les 516 professions de la classification nationale des professions (CNP 2021).⁷

Nous recommandons :

- **De réévaluer la liste du traitement simplifié afin d'y réintégrer les professions [52 120 (Artistes) et 51 120 (Producteurs)], en cohérence avec les priorités économiques et culturelles du Québec.**

6. Revaloriser la francisation comme outil de rétention

Les studios de jeux vidéo sont fortement engagés dans la francisation de leur main-d'œuvre. Par exemple, la Guilde du jeu vidéo du Québec a collaboré avec l'Office québécois de la langue française (OQLF) pour développer le premier lexique français du jeu vidéo. Celui-ci permet de mettre en évidence les anglicismes du vocabulaire du jeu vidéo à même les courriels et discussions en ligne. La Guilde du jeu vidéo du Québec travaille également en collaboration avec l'Office québécois de la langue française (OQLF) afin d'accompagner les entreprises membres pour identifier les changements apportés à la Charte de la langue française, faciliter leur application et mettre en lumière les bonnes pratiques en matière de francisation (guides, webinaire, etc.).

Cependant, l'accessibilité et l'efficacité des programmes publics actuels présentent d'importantes limites, tant sur le plan individuel concernant l'inscription personnelle des employés aux cours du MIFI, qu'au niveau des contraintes relatives au cours offerts et subventionnés en milieu de travail. En effet, l'expérience de nos studios membres et de leurs employés démontre des délais d'attente pouvant dépasser un an pour obtenir une place, ainsi que des contraintes logistiques importantes (horaires exclusivement sur les heures de travail, exigences minimales de durée, lourdeur administrative).

6. Gouvernement du Québec, « Liste des professions admissibles au traitement simplifié » <https://www.quebec.ca/entreprises-et-travailleurs-autonomes/administrer-gerer/embauche-gestion-personnel/recruter/embaucher-immigrant/embaucher-travailleur-etranger-temporaire/traitement-simplifie/liste-professions-admissibles>

7. Ministère de l'Immigration, de la Francisation et de l'Intégration, « Diagnostics de moyen terme (2024 - 2028) pour les 516 professions de la classification nationale des professions (CNP 2021) » https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/immigration/formulaires/fr/PSTQ/LIS_Diagnostics_moyen_terme_2024-2028_516_professions.pdf

Principales recommandations

Ces conditions entraînent une perte significative d'heures productives pour les entreprises et ne répondent pas aux besoins de rétention et d'intégration rapide des talents internationaux.

En conséquence, plusieurs studios ont recours à des fournisseurs privés de cours de langue, assumant eux-mêmes les coûts, afin d'offrir des formations adaptées, flexibles et disponibles sans délai. Ces initiatives internes contribuent directement aux objectifs gouvernementaux de francisation.

Nous recommandons :

- **De diriger une partie des fonds publics actuellement consacrés aux cours de francisation vers des subventions directes aux employeurs, afin de financer des cours adaptés aux horaires et besoins des travailleurs en emploi – en répondant aux objectifs gouvernementaux de francisation.**
- **D'améliorer l'accessibilité aux programmes existants en réduisant les délais d'attente, en assouplissant les contraintes horaires et en simplifiant les démarches administratives.**
- **D'élargir les programmes de francisation subventionnés en entreprise, en y incluant la possibilité de recourir à des fournisseurs privés accrédités.**

Une telle approche permettrait de renforcer l'intégration sociale, professionnelle et culturelle des talents internationaux, tout en maximisant l'efficacité des fonds publics investis en francisation.

7. Préserver l'image du Québec comme destination de choix pour les talents internationaux

Les signaux envoyés à l'international ont un impact direct sur la capacité du Québec à attirer les meilleurs talents pour soutenir la croissance de ses industries stratégiques. L'instabilité réglementaire et les décisions abruptes nuisent à notre image et à la capacité des entreprises d'ici à opérer.

Nous recommandons :

- **De garantir une cohérence et une stabilité des politiques d'immigration afin d'assurer la prévisibilité nécessaire à la planification stratégique des entreprises.**
- **D'éviter les reculs soudains qui bloquent l'accès à la résidence permanente pour des travailleurs pourtant bien intégrés ou investis dans leur intégration.**
- **D'intégrer une perspective long terme aux décisions en matière d'immigration afin de protéger la croissance et le développement des industries stratégiques du Québec.**
- **De mettre en place un plan de communication international ciblant les marchés stratégiques afin de restaurer et promouvoir l'image du Québec comme destination de choix pour les talents.**

Conclusion

Compte tenu de la situation économique actuelle, La Guilde du jeu vidéo du Québec croit qu'il est essentiel de rester attentif aux réalités sectorielles. L'industrie du jeu vidéo constitue à la fois une réalité sectorielle incontournable et un pôle d'excellence stratégique pour le Québec. La Guilde travaille en collaboration avec le gouvernement pour optimiser et propulser le secteur, en anticipant ses défis économiques et humains.

Le secteur du jeu vidéo québécois est un moteur économique reconnu à l'échelle provinciale, canadienne et mondiale, générant des emplois bien rémunérés, de haute qualité, et des retombées majeures pour l'économie. Le Québec et Montréal sont aujourd'hui parmi les chefs de file mondiaux en matière de conception et développement de jeux vidéo.

Le marché mondial connaîtra une croissance annuelle moyenne de +3,1 % (2022-2027) et devrait atteindre 213,3 milliards de dollars en 2027. Le marché des PC connaîtra une croissance régulière après 2025 et représentera 22 % du marché total d'ici là.⁸

Les projections internationales laissent entrevoir une croissance avec des revenus estimés à 360 G\$ en 2027⁹ et plus de 600 G\$ d'ici 2033.¹⁰ Cette croissance soutenue se traduira par des besoins constants en talents spécialisés – que le bassin local ne pourra combler seul.

Dans ce contexte, la planification pluriannuelle 2026-2029 représente une occasion à saisir pour penser au-delà des besoins immédiats et poser les bases d'une stratégie durable de recrutement, de rétention et d'intégration.

L'image du Québec dans l'industrie est en jeu. Si nous voulons continuer à faire rayonner notre savoir-faire et notre créativité ici et ailleurs dans le monde, il est essentiel de conserver des voies d'accès cohérentes à la résidence permanente, d'assurer la fluidité des processus administratifs, et d'envoyer des signaux clairs et stables aux talents qui souhaitent s'installer ici.

Nous sommes bien positionnés pour continuer d'attirer les meilleurs talents et d'assurer la compétitivité de notre économie¹¹ – certes. À condition de planifier dès aujourd'hui les conditions de sa croissance de demain.

8. Newzoo, « Global Games Market Report », 2024 <https://bit.ly/3J1lk7v>

9. US Times, « Statista prévoit que le secteur des jeux vidéo atteindra 360 milliards de dollars d'ici 2027 », 2024 <https://www.ustimes.biz/2024/09/16/statista-reports-video-games-to-become-360-billion-industry-by-2027/>

10. Grand view research, Rapport d'analyse de la taille, des parts de marché et des tendances du marché des jeux vidéo par appareil (console, mobile, ordinateur), par type (en ligne, hors ligne), par région (Amérique du Nord, Europe, Asie-Pacifique, Amérique latine, Moyen-Orient et Afrique) et prévisions par segment, 2025-2030, publié en 2025 <https://www.grandviewresearch.com/industry-analysis/video-game-market>

11. François Legault, premier ministre du Québec, Cahier de consultation, « La planification de l'immigration au Québec pour la période 2026 - 2029 », 2025 https://cdn-contenu.quebec.ca/cdn-contenu/adm/min/immigration/publications-adm/planif-pluriannuelle/CAH_CahierConsultation_PlanifPluri2026_29_FR_FIN.pdf