2023

Rapport annuel

ASSOCIATION CANADIENNE DU LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT

Table des matières

Message du président et chef de la direction 3
Message du Conseil d'administration 4
Sommet international 2022 des associations de jeux vidéo à Berlin ... 5
Global Video Game Coaltion 6
Relations avec les médias 7
Rapprocher les Canadiens par le jeu 9
Jeux vidéo sur la Colline 10
Relations gouvernementales 11
Plan stratégique 12
Leadership éclairé 13
Discussion et analyse de la direction 14
Rapport des vérificateurs indépendants 15



ASSOCIATION CANADIENNE DU
LOGICIEL DE
DIVERTISSEMENT



Message du président et chef de la direction

À tous les membres et intervenants de l'Association canadienne du logiciel de divertissement,

L'année qui vient de s'écouler a été transformatrice pour notre industrie, car nous avons été témoins d'une croissance et d'un progrès sans précédent dans le monde du logiciel de divertissement. Le secteur canadien du jeu vidéo a continué de repousser les limites, créant des expériences immersives qui captivent les joueurs du monde entier. Nos développeurs, nos concepteurs et nos esprits créatifs ont toujours offert un contenu exceptionnel, renforçant ainsi la position du Canada en tant que chef de file mondial de l'industrie du jeu vidéo.

Nous avons été témoins du pouvoir qu'ont les jeux vidéo de créer des liens entre les gens et d'offrir une source vitale de divertissement et d'interaction sociale qui a permis de construire des communautés et de rassembler des personnes de divers horizons autour d'une passion commune. Nos membres ont mis à profit leur expertise pour créer des expériences de jeu captivantes et inclusives qui ont apporté de la joie à des personnes de tous âges.

Nous sommes restés déterminés à favoriser un écosystème de soutien pour nos membres et à engager un dialogue constructif avec les décideurs politiques, les organismes de réglementation et les autres intervenants. Ensemble, nous avons défendu l'importance de l'innovation, de la créativité et des bienfaits de notre industrie, tant sur le plan économique que social.

Nous sommes tournés vers l'avenir, et notre objectif reste de promouvoir la croissance et de la durabilité de l'industrie canadienne du jeu vidéo. Nous continuerons à aider nos membres à faire du Canada le meilleur endroit au monde pour produire des jeux vidéo. Nous continuerons à travailler pour un environnement réglementaire favorable qui encourage l'investissement, cultive le talent et favorise la réalisation du potentiel économique de notre secteur.

Je tiens à exprimer ma sincère gratitude à nos membres, à nos partenaires et à nos intervenants pour leur engagement indéfectible envers l'Association canadienne du logiciel de divertissement. Votre dévouement et vos efforts collectifs ont joué un rôle essentiel dans notre réussite.

En terminant, je suis convaincu que l'année à venir apportera à notre industrie encore plus de réalisations remarquables et d'innovations révolutionnaires. L'avenir de l'industrie canadienne du jeu vidéo est prometteur et, ensemble, nous continuerons à le façonner.

Merci de faire partie intégrante de l'Association canadienne du logiciel de divertissement.

Jayson Hilchie
Président et chef de la direction



Message du Conseil d'administration

Alors que nous réfléchissons aux réalisations et aux défis qui ont marqué la dernière année, c'est avec beaucoup de fierté que je vous fais part des progrès considérables que notre industrie a réalisés pour faire évoluer le paysage canadien du jeu vidéo.

Tout au long de l'année, notre association s'est engagée à promouvoir et à défendre la croissance et le succès de l'industrie du divertissement interactif au Canada. Nous avons travaillé sans relâche pour favoriser un environnement d'innovation, de collaboration et d'inclusion, ce qui a ouvert la voie à des réalisations et à des possibilités sans précédent.

Notre volonté inébranlable de favoriser un environnement propice à l'élaboration de jeux de qualité supérieure s'est traduite par des succès remarquables. Les studios de jeux canadiens continuent de captiver les auditoires du monde entier en proposant des expériences immersives qui repoussent les limites de la créativité et de la technologie. L'engagement de nos membres à l'égard de l'excellence n'est pas passé inaperçu, puisque plusieurs titres ont été salués par la critique et récompensés par l'industrie, consolidant ainsi la position du Canada en tant que chef de file dans le développement de jeux vidéo.

L'Association canadienne du logiciel de divertissement a également joué un rôle essentiel dans la défense des intérêts de notre industrie, tant à l'échelle nationale qu'internationale. Nous avons collaboré avec des décideurs politiques, des organismes de réglementation et d'autres intervenants pour élaborer des politiques favorables à la croissance, à l'innovation et à la prospérité économique. En communiquant efficacement les bienfaits sociaux et économiques de notre industrie, nous avons réussi à progresser dans le sens de nos objectifs communs et à faire en sorte qu'elle reçoive la reconnaissance et le soutien qu'elle mérite.

Notre engagement continu à l'égard de la diversité, de l'équité et de l'inclusion au sein de l'écosystème du jeu est tout aussi important. Comme le souligne notre nouveau plan stratégique, l'un de nos piliers est la promotion de la diversité, de l'équité et de l'inclusion au sein de l'industrie et de la communauté du jeu vidéo dans son ensemble. En nous associant à nos entreprises membres, au gouvernement et aux organismes qui travaillent jour après jour pour améliorer la diversité et l'inclusion, nous sommes en première ligne pour faire progresser cette importante initiative au sein de l'industrie.

L'avenir nous réserve des défis que nous devrons relever ensemble. Les avancées technologiques et l'évolution des préférences des consommateurs et des paysages réglementaires nous obligent à nous adapter et à innover en permanence. Notre association demeurera aux premières lignes de ces discussions, guidant nos membres et défendant leurs intérêts.

Je tiens à exprimer ma profonde gratitude à l'ensemble des membres pour leur soutien indéfectible et leur engagement envers notre vision collective. Nos réalisations n'auraient pas été possibles sans le dévouement et la collaboration de chacun d'entre vous. Nous avons construit une industrie qui inspire, divertit et repousse les limites du possible.

Je me réjouis à la perspective des innombrables possibilités qui s'offrent au secteur canadien du jeu alors que nous continuons de jouer un rôle important de défenseur, de catalyseur et de force unificatrice pour nos membres et l'ensemble de l'industrie.

Ensemble, façonnons l'avenir du divertissement interactif au Canada et ailleurs.

Susan Pennefather
Trésorière



Sommet international 2022 des associations de jeux vidéo à Berlin

Le sommet international 2022 des associations de jeux vidéo, qui s'est tenu à Berlin, en Allemagne, a rassemblé des dirigeants d'associations et d'entreprises de l'industrie du jeu vidéo du monde entier. L'événement a servi de plateforme pour des discussions cruciales sur diverses questions de politique ayant une incidence sur l'industrie. Les participants ont tenu des conversations productives sur les dangers en ligne, les critiques formulées à l'encontre de l'industrie du jeu vidéo, la réglementation du contenu, les classifications et les contrôles parentaux, ainsi que la protection du contenu et les droits d'auteur.

Le sommet a servi à souligner l'importance d'aborder les dangers en ligne au sein de l'industrie du jeu vidéo. Les participants ont discuté de stratégies visant à atténuer les problèmes tels que la cyberintimidation, le harcèlement et les comportements toxiques, dans le but de favoriser un environnement plus sûr et plus inclusif pour les joueurs.

L'image négative des jeux vidéo véhiculée par l'Organisation mondiale de la santé est une préoccupation importante pour l'industrie. Les représentants ont discuté des moyens de contrer ce point de vue, en mettant l'accent sur les aspects positifs des jeux et en soulignant leur potentiel en matière d'éducation, d'innovation et de renforcement des communautés.

La discussion sur les classifications et le contenu s'est concentrée sur la recherche d'un équilibre entre la liberté de création et une réglementation responsable du contenu. Les participants ont cherché des méthodes efficaces pour la mise en œuvre des classifications par âge et des contrôles parentaux, afin de garantir la consommation de contenu approprié, en particulier par les jeunes joueurs.

Les droits de propriété intellectuelle et la protection du contenu sont restés des sujets d'intérêt majeurs. Les chefs de file de l'industrie ont partagé leurs idées sur la lutte contre le piratage, la protection des créations originales et la promotion d'un environnement sécurisé qui encourage l'innovation et l'investissement dans l'industrie du jeu.

Le sommet a offert de précieuses occasions de réseautage et d'immersion culturelle. Les participants ont pris part à des dîners de groupe, dont l'un, particulièrement mémorable, a eu lieu au sommet de l'édifice du Reichstag allemand. Ces rencontres sociales ont favorisé l'établissement de liens significatifs, permettant aux participants de forger de nouvelles relations et collaborations et de renouveler les anciennes après presque trois ans sans sommet en personne.

Le sommet international 2022 des associations de jeux vidéo a été une plateforme essentielle pour aborder les principaux enjeux stratégiques dans l'industrie du jeu vidéo. En donnant aux participants l'occasion de se réunir et d'échanger des idées, le sommet a contribué à la réalisation de l'objectif collectif de l'industrie, à savoir promouvoir un écosystème de jeu sûr et prospère.

L'Association canadienne du logiciel de divertissement tient à remercier l'Entertainment Software Association et GAME d'avoir organisé cet important sommet qui a rassemblé toute l'industrie.





Global Video Game Coalition

La création de la Global Video Game Coalition (Coalition mondiale du jeu vidéo) a été un événement important pour l'industrie du jeu vidéo, car elle vise à répondre aux préoccupations entourant la désignation du trouble du jeu vidéo par l'Organisation mondiale de la santé (OMS). Cet événement, qui a eu lieu à Genève, en Suisse, en novembre 2022, a rassemblé des représentants d'importantes associations de l'industrie du jeu vidéo du Canada, des États-Unis, de la Corée et de l'Union européenne.

Une délégation de ces associations a entrepris une série de réunions importantes auxquelles ont participé de hauts fonctionnaires de l'OMS. Leur principal objectif était d'explorer les possibilités de collaboration. En s'engageant dans un dialogue constructif avec l'OMS, la coalition a cherché à favoriser une meilleure compréhension des aspects positifs des jeux vidéo et à en souligner les avantages potentiels.

En plus des réunions avec l'OMS, la délégation a eu l'occasion de rencontrer plusieurs missions permanentes, notamment celles du Canada, des États-Unis, de la Suisse, de l'Union européenne et de l'Allemagne. Ces réunions ont permis à la coalition de dialoguer avec des intervenants et des décideurs politiques influents à l'échelle internationale. En s'adressant à ces missions, la coalition a cherché à sensibiliser ses interlocuteurs aux effets positifs des jeux vidéo et à plaider en faveur de leur reconnaissance en tant que forme valable de divertissement et d'interaction sociale.

Une autre réunion importante a eu lieu avec l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle, soulignant encore l'engagement de la coalition à aborder divers aspects de la réglementation mondiale de l'industrie du jeu vidéo. Cette rencontre nous a donné l'occasion de discuter de questions liées aux droits de propriété intellectuelle et d'explorer les possibilités de collaboration avec cet organisme des Nations Unies très respecté, qui est basé à Genève.

Le lancement de la coalition a marqué une étape importante dans la création d'une perception plus équilibrée et inclusive des jeux vidéo partout dans le monde. La Global Video Game Coalition a rassemblé des chefs de file de l'industrie et des intervenants clés pour promouvoir les aspects positifs des jeux vidéo. En s'engageant dans des discussions significatives avec l'OMS, des missions permanentes et des organismes tels que l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle, la coalition a cherché à mettre en évidence les avantages sociaux, éducatifs et sociétaux du jeu, tout en répondant aux préoccupations et en favorisant une meilleure compréhension de l'industrie.





Relations avec les médias

L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) participe à des campagnes médiatiques proactives visant à souligner l'importance de l'industrie du jeu vidéo et les avantages généraux du jeu au Canada.

Au cours de la dernière année, nous avons lancé une campagne pour appuyer notre étude Faits essentiels, nous avons établi un partenariat avec Today's Parent pour souligner les effets positifs des jeux sur la dynamique familiale et nous avons lancé une nouvelle campagne mettant en vedette les jeux vidéo les plus vendus au Canada.

Faits essentiels : Rapprocher les Canadiens par le jeu

L'ALD a lancé son étude Faits essentiels le 9 novembre, en publiant un communiqué de presse et en déployant des efforts de sensibilisation visant des publications nationales, régionales et spécialisées. La campagne a favorisé la publication de 55 articles, qui ont enregistré 23 millions d'impressions à l'échelle du pays.

La campagne a été particulièrement fructueuse au Québec, où nous avons obtenu une couverture dans la majorité des publications de premier plan, et elle a également reçu une couverture positive dans les publications spécialisées et régionales en anglais, y compris par la CBC, MobileSyrup et Tech Talk.

Today's Parent

Afin d'accroître la portée de son étude Faits essentiels, l'ALD s'est associée à Today's Parent, une ressource de premier plan pour les familles modernes, afin de mettre en lumière les effets positifs des jeux vidéo sur la dynamique familiale.

L'article intitulé « Why More Families Are Playing Video Games Together » (Pourquoi de plus en plus de familles jouent à des jeux vidéo ensemble) se penche sur le fait que de plus en plus de parents s'adonnent activement à des jeux vidéo avec leurs enfants. Il reconnaît le rôle important que jouent les jeux vidéo dans la vie de millions de personnes, en particulier les enfants et les adolescents, et souligne l'importance de comprendre et d'exploiter les avantages potentiels de cette forme de divertissement.

L'un des principaux points saillants de l'article est l'incidence positive des jeux vidéo quand les parents se joignent à leurs enfants pour y jouer. En jouant avec leurs enfants à des jeux vidéo, les parents peuvent combler les écarts générationnels, renforcer la relation et créer des souvenirs durables. L'article montre comment cette activité commune permet aux parents de mieux comprendre les intérêts, les passions et les défis de leurs enfants, favorisant ainsi une communication ouverte et l'empathie. En prenant part à des jeux coopératifs ou multijoueurs, les parents peuvent faciliter la résolution de problèmes en collaboration et la réflexion stratégique, encourageant ainsi leurs enfants à apprendre et à se développer dans un environnement dynamique et interactif.

L'article aborde également les préoccupations concernant le temps excessif passé devant un écran et donne des conseils en matière de jeu responsable. Il souligne l'importance de fixer des limites de temps raisonnables, de trouver un équilibre entre le jeu et d'autres activités et d'encourager les parents à tirer parti des classifications de l'Entertainment Software Rating Board pour s'assurer que le contenu auquel leurs enfants ont accès est adapté à leur âge.

Cette campagne a permis d'enregistrer près de 400000 impressions d'articles au total sur les plateformes de médias sociaux; la campagne de courriels de Today's Parent a en outre affiché un taux d'ouverture de 50 %. Les personnes qui ont ouvert l'article ont passé près de cinq minutes sur la page, ce qui est suffisamment de temps pour lire l'article dans son intégralité. Cette campagne met en évidence la façon dont les collaborations médiatiques payantes avec des publications très respectées comme Today's Parent peuvent joindre un public important afin de transmettre le message de notre industrie à ceux à qui nous souhaitons nous adresser.

Relations avec les médias

Les jeux les plus vendus au Canada

L'ALD a formé un partenariat stratégique avec le NPD Group, une société d'études de marché de premier plan, afin d'offrir à la communauté canadienne du jeu une liste mensuelle des 10 jeux les plus vendus au pays. Cette collaboration vise à fournir des renseignements précieux sur le marché des jeux vidéo et à mettre en évidence les titres pour console et ordinateur les plus populaires.

Afin d'étendre la portée de ce rapport mensuel et de toucher un public plus large, l'ALD fournit les résultats en avance chaque mois à MobileSyrup, un important média du secteur technologique, afin qu'il puisse publier un article sur le classement des ventes. Les constatations de l'ALD sont ainsi portées à la connaissance d'un public plus vaste et génèrent du contenu nouveau et intéressant que l'association peut mettre à profit et promouvoir. Nous avons également commencé à établir une relation semblable avec La Presse à Montréal.

Les articles publiés par MobileSyrup présentent aux lecteurs une analyse approfondie des données sur les ventes et fournissent un contexte supplémentaire sur les tendances du marché du jeu au Canada. Ils offrent aux lecteurs des renseignements précieux sur la popularité et la performance de divers jeux en mettant en lumière les préférences des consommateurs et les habitudes de jeu au pays. Une attention particulière est aussi accordée aux jeux qui ont été conçus au Canada.

Dans l'ensemble, cette collaboration a été un excellent moyen de promouvoir la marque de l'ALD et de veiller à ce que nous soyons à l'avant-garde des tendances de l'industrie.





Rapprocher les Canadiens par le jeu

L'Association canadienne du logiciel de divertissement s'est récemment associée au NPD Group Canada pour mener une étude intitulée « Rapprocher les Canadiens par le jeu », qui met en lumière l'incidence des jeux vidéo sur les liens sociaux et la dynamique familiale. Cette étude approfondie a porté sur un groupe diversifié de joueurs de jeux vidéo partout au Canada, et ses conclusions révèlent des aspects fascinants de l'influence positive des jeux vidéo.

La recherche indique que le jeu joue un rôle important dans la création de nouvelles amitiés et relations. Un pourcentage impressionnant de 67 % des joueurs de jeux vidéo ont déclaré que les jeux les avaient mis en contact avec de nouveaux amis et de nouvelles connaissances. De plus, près de la moitié des joueurs (48 %) ont déclaré avoir passé du temps à jouer avec des personnes qu'ils n'auraient pas rencontrées autrement. Ce constat suggère que les jeux vidéo servent de plateforme sociale, comblant les fossés et rassemblant des personnes d'origines diverses.

De plus, l'étude souligne que le jeu a contribué à l'établissement de liens plus profonds, puisque 38 % des joueurs ont déclaré avoir rencontré un bon ami ou même un conjoint grâce aux jeux vidéo. Ce résultat montre que le jeu peut aller au-delà des interactions occasionnelles et contribuer à la formation de relations significatives.

L'étude souligne également l'évolution du rôle du jeu au sein des familles. De plus en plus de parents adoptent les jeux vidéo comme moyen de tisser des liens avec leurs enfants. L'étude révèle que 74 % des parents qui jouent à des jeux vidéo participent désormais activement à des séances de jeu avec leurs enfants. Il s'agit d'une augmentation importante de 9 % par rapport à l'année précédente, ce qui laisse supposer une reconnaissance croissante des avantages des expériences de jeu partagées au sein de l'unité familiale.

Dans l'ensemble, la recherche démontre que les jeux vidéo sont largement répandus au Canada, puisque 53 % des Canadiens ont déclaré jouer régulièrement à des jeux vidéo. L'étude met en évidence l'effet positif du jeu sur la création de nouveaux liens, la promotion de la socialisation et l'amélioration des relations familiales. Alors que les jeux vidéo continuent d'évoluer et de se diversifier, ces résultats soulignent le rôle important qu'ils jouent pour rapprocher les Canadiens et favoriser un sentiment d'appartenance communautaire.



Jeux vidéo sur la Colline

En novembre 2022, l'Association canadienne du logiciel de divertissement a tenu son premier événement en personne sur la Colline du Parlement à Ottawa depuis la pandémie. Cet événement a été une occasion unique de mettre en valeur le sens de l'innovation de l'industrie canadienne du jeu vidéo, sa contribution économique et l'immense talent de ses créateurs. En réunissant plus d'une douzaine d'entreprises membres et plus de 200 représentants du gouvernement, l'événement visait à souligner l'importance de l'industrie et à forger des relations productives qui profiteraient à la fois au secteur et à l'économie canadienne.

L'industrie canadienne du jeu vidéo s'est imposée comme un chef de file mondial, réputé pour ses prouesses créatives et ses avancées technologiques, et l'événement sur la Colline du Parlement a servi de tribune pour présenter le grand sens de l'innovation de l'industrie et l'ampleur du talent qu'elle englobe. Des parlementaires élus et du personnel du gouvernement ont eu l'occasion de constater par eux-mêmes la diversité des jeux vidéo en cours de développement et les technologies de pointe qui en sont à l'origine. Grâce à des démonstrations attrayantes et à des expositions interactives, l'événement a démontré efficacement la capacité de l'industrie à repousser les limites et à offrir des expériences immersives et transformatrices aux joueurs du monde entier.

Il a aussi souligné les contributions économiques de l'industrie en mettant en avant son potentiel de création d'emplois, ses recettes d'exportation et ses possibilités d'entrepreneuriat. En présentant des histoires de réussite de studios, de jeunes entreprises et de développeurs canadiens, on a mis l'accent sur la capacité de l'industrie à créer des emplois, à attirer des investissements étrangers et à contribuer à l'économie numérique du Canada. Cette approche a permis aux représentants élus et au personnel gouvernemental d'en apprendre davantage sur l'incidence économique de l'industrie et sur le potentiel de croissance supplémentaire qui pourrait être libéré par des politiques et des mesures incitatives favorables.

En plus de l'événement, une journée complète de réunions de défense des intérêts a été organisée sur la Colline du Parlement avec les représentants des membres et d'importants ministres, députés et membres du personnel. Ces réunions ont facilité une communication directe et un dialogue constructif entre les représentants de l'industrie et les décideurs qui élaborent les politiques au Canada. Cet échange ouvert d'idées a débouché sur une compréhension approfondie des défis et des possibilités qui se présentent à l'industrie canadienne du jeu vidéo. L'événement a jeté les bases d'une collaboration continue, permettant aux décideurs politiques de prendre des décisions éclairées qui correspondent aux besoins et aux réalités de l'industrie.

La journée à Ottawa 2022 a atteint ses objectifs de sensibilisation et de mobilisation des parlementaires élus et du personnel du gouvernement fédéral. En braquant les projecteurs sur le talent, en soulignant les contributions économiques et en facilitant un dialogue constructif, l'événement a permis de faire valoir efficacement l'importance et le potentiel de l'industrie. L'incidence de la journée à Ottawa ne se limite pas à un seul événement, car elle a jeté les bases d'une collaboration continue et d'une élaboration de politiques éclairées. Grâce au soutien continu et à la collaboration éclairée du gouvernement, l'industrie canadienne du jeu vidéo est prête à prospérer, contribuant ainsi davantage à la croissance économique du Canada, à son paysage culturel et à ses avancées technologiques.





Relations gouvernementales

L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) demeure déterminée à entretenir des relations proactives avec le gouvernement et à défendre les intérêts de l'industrie. Grâce à l'introduction de mises à jour mensuelles sur les politiques, à la création de groupes de travail sur la sécurité et la protection de la vie privée en ligne et à ses efforts inlassables concernant le projet de loi C-244 et d'autres dossiers, l'ALD a joué un rôle essentiel dans la protection des intérêts de ses membres tout en faisant la promotion d'une industrie du jeu vidéo prospère et responsable au Canada.

Le résumé qui suit met en lumière les principales initiatives, collaborations et réalisations de la dernière année qui ont contribué à l'avancement de l'industrie canadienne du jeu vidéo.

Mises à jour mensuelles sur les politiques :

L'ALD a lancé une nouvelle initiative consistant à fournir à ses membres des mises à jour mensuelles sur les politiques. Ces mises à jour sont essentielles pour tenir les membres au courant des développements en matière de politiques publiques qui ont une incidence sur l'industrie. Elles couvrent un large éventail de domaines, notamment la sécurité en ligne, la protection de la vie privée, la propriété intellectuelle, l'immigration et les questions propres aux provinces. En diffusant ces dossiers, l'ALD veille à ce que ses membres soient bien informés sur les contextes réglementaires émergents.

Nouveaux groupes de travail des membres :

Reconnaissant l'importance de la sécurité et de la protection de la vie privée en ligne, l'ALD a mis en place des groupes de travail affectés à ces questions cruciales. Ces groupes de travail fournissent une tribune permettant aux membres de participer activement, de faire part de leurs commentaires et d'orienter le travail de l'ALD sur ces questions. En encourageant la collaboration et le partage des connaissances, les groupes de travail sensibilisent l'industrie et font la promotion de pratiques exemplaires en matière de sécurité et de protection de la vie privée en ligne, tout en fournissant à l'ALD les données dont elle a besoin pour défendre au mieux les intérêts de l'industrie..

Projet de loi C-244 sur le droit de réparer :

L'ALD a joué un rôle de premier plan dans la défense des intérêts de ses membres en ce qui concerne le projet de loi C-244, un projet de loi d'initiative parlementaire sur le droit de réparer. Le
projet de loi C-244 vise à établir de nouveaux règlements concernant les pratiques de réparation, qui auront une incidence sur diverses industries, y compris le secteur du jeu vidéo. L'ALD a travaillé avec diligence avec ses membres pour obtenir une exemption du projet de loi, en veillant à ce que les exigences et les défis uniques auxquels fait face l'industrie soient adéquatement pris en compte.

Dans sa quête pour favoriser une décision politique favorable, l'ALD a entrepris plusieurs efforts de défense des intérêts et a fait valoir ses arguments aux organismes gouvernementaux concernés. Ces efforts comprenaient le dépôt d'un mémoire officiel sur le projet de loi C-244, dans lequel l'ALD a présenté un portrait complet des répercussions et des conséquences possibles pour l'industrie du jeu vidéo. De plus, Paul Fogolin, vice-président, Politiques et affaires gouvernementales, a représenté l'ALD en comparaissant devant le Comité de l'industrie du Parlement pour discuter des répercussions possibles du projet de loi sur l'industrie du jeu vidéo. Cette comparution a permis de faire connaître les préoccupations de l'ALD, de mettre en avant l'expertise de l'industrie et de souligner l'importance du secteur du jeu vidéo dans le paysage économique global du Canada, tout en expliquant comment le fait d'autoriser la réparation de consoles pourrait créer par inadvertance un marché clandestin de modification de consoles afin d'échapper aux protections des droits d'auteur.

Pour de plus amples renseignements sur les initiatives de relations gouvernementales de l'ALD et sur les travaux en cours, veuillez consulter [ESAC's website or contact information].



Plan stratégique

C’est avec fierté que l’Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) a présenté son nouveau plan stratégique triennal, qui expose la vision et les objectifs de l’organisme pour les années à venir. Ce plan global s’articule autour de trois piliers qui guideront les efforts de l’ALD pour soutenir l’industrie du jeu vidéo et la positionner comme une force positive dans l’élaboration de politiques, tant au Canada qu’à l’échelle mondiale. L’ALD vise à renforcer le secteur et à favoriser sa croissance continue en plaidant en faveur d’un environnement réglementaire et de politiques publiques bénéfique, en positionnant l’industrie du jeu vidéo comme une force positive et en faisant la promotion de la diversité et de l’équité dans le domaine.

Pilier 1 : Plaider en faveur d’un environnement réglementaire et de politiques publiques bénéfique

L’ALD s’est engagée à collaborer activement avec les décideurs politiques et les organismes de réglementation pour veiller à ce que l’industrie du jeu vidéo prospère dans un environnement favorable. En plaidant en faveur de politiques justes et équilibrées, l’ALD cherche à promouvoir l’innovation, la créativité et la croissance économique au sein de l’industrie. En collaborant avec des représentants du gouvernement, elle défendra les initiatives qui protègent la propriété intellectuelle, soutiennent la croissance des marchés numériques et favorisent un paysage concurrentiel qui encourage à la fois les développeurs de jeux établis et émergents.

Pilier 2 : Positionner l’industrie du jeu vidéo comme une force positive auprès des décideurs politiques

L’ALD vise à faire valoir les immenses bienfaits sociaux et économiques de l’industrie du jeu vidéo lorsqu’elle interagit avec les décideurs politiques canadiens et internationaux. Elle cherche à établir des relations solides avec les décideurs politiques, les médias et le public en soulignant les nombreux avantages que les jeux vidéo apportent à la société, notamment en matière de divertissement, d’éducation et de création d’emplois. L’association s’efforcera de mieux faire comprendre les contributions de l’industrie dans des domaines tels que la santé mentale, l’innovation technologique et la culture numérique, en veillant à ce que les décisions en matière de politiques publiques reflètent les aspects positifs du jeu.

Pilier 3 : Promouvoir une industrie diversifiée où l’équité prime

L’ALD s’engage à promouvoir la diversité, l’inclusion et l’équité au sein de l’industrie du jeu vidéo en reconnaissant que la diversité des perspectives alimente la créativité et l’innovation. L’ALD collaborera avec ses membres et l’ensemble du secteur pour promouvoir un environnement accueillant pour les personnes de tous les horizons. L’association appuiera activement les initiatives qui encouragent les groupes sous-représentés, y compris les femmes, les personnes de couleur et les membres de communautés marginalisées, à poursuivre une carrière dans l’industrie. L’ALD vise à cultiver un écosystème inclusif qui reflète la riche mosaïque des joueurs et des créateurs du monde entier.

Conclusion :

Le nouveau plan stratégique de l’Association canadienne du logiciel de divertissement jette des bases solides pour les projets de l’organisation. L’ALD vise à façonner une industrie prospère, inclusive et influente en se concentrant sur ces trois piliers. En collaborant avec les intervenants, les organismes gouvernementaux et nos entreprises membres, nous sommes déterminés à promouvoir les intérêts de l’industrie du jeu vidéo, à favoriser sa croissance et à assurer un avenir durable pour tous.



Leadership éclairé

L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) a appuyé financièrement la production du récent rapport de l'Institut C.D. Howe sur la pénurie de main-d'œuvre qualifiée dans les domaines de la science, de la technologie, de l'ingénierie et des mathématiques (STIM) et la nécessité pour les gouvernements et les entreprises du pays de se concentrer sur l'amélioration de l'écosystème de l'enseignement des compétences numériques afin que le Canada puisse rester concurrentiel dans l'économie du savoir. Le rapport conclut qu'il faut prendre plusieurs initiatives pour régler le problème de la pénurie de main-d'œuvre qualifiée.

Selon l'Institut C.D. Howe, une approche globale devrait être adoptée pour former les talents numériques à tous les niveaux :

- Réformer le système éducatif, assurer la disponibilité des ressources et des options de formation pour les enseignants afin de mettre en œuvre des programmes d'études modernisés;

- Augmenter le nombre d'inscriptions et de diplômés en STIM en améliorant les résultats des étudiants dans les matières STIM, en comblant le fossé entre les sexes en STIM en aidant mieux les étudiants à faire des choix d'études et de carrière, ainsi qu'en encourageant les groupes sous-représentés à poursuivre leurs études dans les domaines STIM en cernant leurs besoins particuliers et en y répondant;

- Collaborer avec les établissements d'enseignement pour développer et élargir l'apprentissage des compétences numériques, de même que les cours et programmes en intelligence artificielle et en science des données;

- Accroître les options d'expérience professionnelle de grande qualité, telles que les possibilités d'apprentissage intégré au travail, et élargir les programmes coopératifs dans le secteur des technologies de l'information et des communications;

- Investir dans des programmes de certification et des microprogrammes qui sont associés à un placement professionnel pour les jeunes qui ne sont pas aux études, au travail ou en formation;

- Investir dans le perfectionnement et la requalification de la main-d'œuvre actuelle;

- Prévenir l'exode des cerveaux et retenir les nouveaux diplômés.

Dans le cadre de la participation de l'ALD à l'étude, nous avons été invités à participer à un balado avec le PDG de l'Institut C.D. Howe et l'animateur Michael Hainsworth pour parler du rapport, des répercussions réelles du problème et des recommandations. Cette initiative va dans le sens du nouvel objectif de l'ALD, qui consiste à faire preuve de leadership éclairé et à influencer les principaux organismes économiques du Canada pour qu'ils se concentrent sur les enjeux auxquels l'industrie du jeu vidéo est confrontée. Veiller à ce que notre industrie soit à l'avant-garde de la recherche et du leadership éclairé au Canada est important non seulement pour les enjeux actuels, mais aussi pour l'évolution de l'industrie en tant qu'acteur majeur de l'économie canadienne.



Discussion et analyse de la direction

La situation financière de l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) est solide. Au cours de l'exercice 2023, l'ALD a été en mesure de commencer à reprendre un fonctionnement normal, ce qui comprend des déplacements au Canada et à l'étranger pour des réunions en personne. En plus de ces voyages, l'association a pu organiser sa première journée parlementaire en personne à Ottawa depuis 2020. L'ALD continue de mener ses activités virtuellement, sans bureau physique, ce qui a entraîné des économies importantes et une réduction des exigences budgétaires globales. En 2023, nous avons continué de fournir des services aux membres et à l'industrie en travaillant de manière virtuelle en toute transparence. Nous prévoyons continuer de travailler de façon virtuelle dans un avenir prévisible.

Grâce à un autre excédent important enregistré en 2023, nous avons pu fonctionner avec une allocation réduite de l'Entertainment Software Association sans augmenter les cotisations des membres. Avec l'ajout de nouveaux membres à part entière, soit Netease et Tencent, les revenus ont été supérieurs aux prévisions budgétaires et, avec l'ajout de Roblox et d'Epic Games après l'exercice, l'association est bien positionnée pour l'année à venir et au-delà. L'ALD est fière de ses réalisations de 2023 et continuera de dépasser les attentes au fur et à mesure que ses activités se normaliseront.

À propos de l'ALD

L'ALD est la porte-parole nationale de l'industrie du jeu vidéo au Canada. Nous travaillons pour nos membres que sont Activision Blizzard, Glu, EA, Gameloft, Ubisoft, Kabam, Other Ocean Interactive, Ludia, Microsoft, Nintendo, Sony Interactive Entertainment, Relic Entertainment, Solutions 2 Go, WB Games, Square Enix, Take 2 Interactive, Codename Entertainment, Certain Affinity et NetEase Games, pour veiller à ce que les environnements juridiques, réglementaires et d'affaires publiques soient favorables au développement commercial à long terme. Pour de plus amples renseignements, consultez theESA.ca/fr/.