ASSOCIATION CANADIENNE DU

LOGICIEL DE DIVERTISSEMENT

RAPPORT ANNUEL 2024

TABLE DES MATIÈRES

MESSAGE DU PRÉSIDENT 3

MESSAGE DE LA PRÉSIDENTE DU CONSEIL D'ADMINISTRATION 4

POUVOIR DES JEUX VIDÉO 5

AU-DELÀ DU DIVERTISSEMENT 6

SOMMET MONDIAL DES ASSOCIATIONS DE JEUX VIDÉO – MONTRÉAL, 2023 7

GLOBAL VIDEO GAME COALITION 8

JEUX VIDÉO SUR LA COLLINE – ÉDITION 2023 9

RELATIONS GOUVERNEMENTALES 10

DIVERSITÉ, ÉQUITÉ ET INCLUSION 11

ADHÉSION 12

DISCUSSION ET ANALYSE DE LA DIRECTION 13

ASSOCIATION CANADIENNE DU
LOGICIEL DE
DIVERTISSEMENT



MESSAGE FROM THE PRÉSIDENT

L’industrie du jeu vidéo a connu des turbulences au cours de la dernière année, mais grâce à nos efforts collectifs, nous en sommes sortis plus forts et plus résilients que jamais. Nous avons accueilli de nouveaux membres, obtenu plusieurs résultats stratégiques importants et continué de raconter notre histoire positive partout au pays.

C’est avec fierté que je vous fais part de certaines victoires importantes que nous avons remportées ensemble : Premièrement, notre industrie a bénéficié d’une exemption digne de mention au titre de la Loi sur la diffusion en continu. Cette exemption valide non seulement notre engagement envers le Canada, mais reconnaît également la nature unique du divertissement interactif. Elle témoigne de nos efforts continus pour assurer un environnement réglementaire juste et favorable pour la production, l’édition et la distribution de jeux vidéo au Canada.

Deuxièmement, les jeux vidéo ont été omis de la Loi sur les préjudices en ligne du Canada. Cette réalisation souligne notre dévouement au chapitre de l’autoréglementation et renforce notre position en ce qui a trait à la lutte contre le contenu nuisible. En travaillant en étroite collaboration avec les décideurs et les intervenants, nous avons démontré l’incidence positive de la collaboration dans l’élaboration de politiques qui établissent un équilibre entre l’innovation et la responsabilisation. Le travail collectif que nous avons accompli au fil des ans pour nous assurer que les décideurs du gouvernement comprennent les nombreuses façons dont notre industrie travaille pour assurer un jeu sécuritaire a été la clé de notre succès dans ce dossier. Cela comprend le système de classement de l’ESRB, les contrôles parentaux sur les consoles et les nombreux efforts déployés par les entreprises dans le cadre du développement de jeux individuels pour s’assurer que les joueurs, en particulier les enfants, sont protégés et profitent d’expériences de divertissement les plus interactives possible.

Par ailleurs, j’éprouve une grande fierté à l’égard des efforts déployés par mon équipe et par nos collaborateurs mondiaux à l’occasion du sommet sur les politiques des associations mondiales de jeux vidéo, qui a eu lieu à Montréal. Cette rencontre a permis aux dirigeants, aux décideurs et aux défenseurs de l’industrie de participer à des discussions importantes sur l’avenir de notre industrie. Notre rôle d’hôte a non seulement mis en valeur le leadership de l’industrie canadienne, mais a aussi renforcé notre position en tant que force motrice dans l’élaboration de politiques mondiales. Les membres ont pu profiter non seulement d’une rencontre dans une ville et un lieu extraordinaires, mais aussi de visites chez des éditeurs et des promoteurs qui leur ont fait comprendre à quel point l’industrie québécoise est exceptionnelle.

De plus, notre journée parlementaire d’octobre a remporté un franc succès. Grâce à des dialogues productifs et à des échanges éclairés, nous avons réaffirmé notre engagement à favoriser des relations positives avec les représentants du gouvernement et les principaux intervenants. Ces engagements sont essentiels à la promotion d’un environnement réglementaire favorable qui appuie la croissance continue et l’innovation au sein de notre industrie. Cet événement est au cœur de notre travail de promotion des intérêts de l’industrie. En tenant des rencontres qui réunissent l’équipe de l’ALD et nos membres, nous optimisons les retombées positives. Les résultats dont j’ai parlé le prouvent, et j’ai déjà hâte à notre prochain événement.

Enfin, j’ai le plaisir de vous faire part des résultats de notre rapport sans précédent intitulé Au-delà du divertissement : Le pouvoir transformateur des jeux vidéo. Cette étude approfondie met en évidence l’incidence positive des jeux vidéo sur la société dans divers domaines, de l’éducation et des soins de santé à l’inclusion sociale et au bien-être mental. En faisant la lumière sur le pouvoir transformateur des jeux vidéo et des technologies de jeu, nous redéfinissons les perceptions et suscitons des changements importants à l’échelle mondiale.
Alors que nous célébrons ces réalisations, nous devons maintenir notre engagement envers l’excellence et l’innovation. Ensemble, nous avons l’occasion de façonner l’avenir de l’industrie canadienne des jeux vidéo et de consolider notre position en tant que principale forme de divertissement sur le marché.

Merci de votre dévouement indéfectible et de votre contribution à notre réussite commune.

Sincères salutations,
Jayson Hilchie
Président et chef de la direction



MESSAGE DE LA PRÉSIDENTE DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

À tous les membres,

Au cours de la dernière année, l'industrie du jeu vidéo a dû relever sa juste part de défis, qu'il s'agisse de naviguer dans le paysage réglementaire ou de s'adapter à l'évolution des tendances de consommation. Cependant, en faisant face à ces défis, nous avons également démontré notre résilience et le rôle que des organisations collectives comme l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) peuvent jouer pour rassembler les joueurs de l'industrie et leur permettre d'accomplir des exploits remarquables.

C'est avec fierté que je vous fais part de certaines des étapes importantes que nous avons franchies ensemble : L'adhésion à l'ALD d'entreprises réputées comme Epic Games, Roblox et Tencent a considérablement renforcé notre association. À titre de membres de l'ALD, ces entreprises enrichissent non seulement notre expertise collective, mais soulignent également le dynamisme et la diversité de l'écosystème de l'industrie. Ensemble, nous sommes plus forts et davantage en mesure de stimuler l'innovation et la croissance dans le paysage en constante évolution du divertissement interactif.

Nos efforts collectifs pour faire en sorte que les gouvernements reconnaissent l'industrie du jeu vidéo comme une force positive ont donné des résultats concrets. Grâce à la promotion des intérêts de l'industrie, à l'éducation et à la collaboration, nous avons réussi à bien faire comprendre l'immense valeur sociale et économique de notre industrie. En favorisant des relations constructives avec les décideurs, nous nous sommes positionnés comme des partenaires de confiance dans l'élaboration de politiques qui favorisent l'innovation, la sécurité des consommateurs et la prospérité économique.

Notre participation à l'événement Jeux vidéo sur la Colline témoigne de l'unité et de l'influence de notre industrie. En présentant nos produits aux élus et aux fonctionnaires, nous avons démontré l'importance sociale et économique de l'industrie sur la scène nationale. Nos efforts collectifs de défense des intérêts de l'industrie ont non seulement permis d'accroître la sensibilisation, mais aussi de recueillir des appuis pour des initiatives qui permettent à notre industrie de prospérer et d'exceller. À titre d'exemple, mentionnons notre récente omission au titre de la Loi sur les préjudices en ligne et de la Loi sur la diffusion en continu.

En terminant, je tiens à exprimer ma profonde gratitude à chacun d'entre vous pour votre dévouement et votre engagement indéfectibles à l'égard de notre mission commune. C'est grâce à nos efforts collectifs, à notre résilience et à notre vision que nous sommes en mesure de surmonter les défis et de saisir les occasions qui se présentent. Pour ce qui est de l'avenir, j'ai la ferme conviction que grâce à des organisations comme l'ALD, notre industrie est bien placée pour relever les défis auxquels elle devra faire face.

Merci de votre collaboration et de votre soutien continus.

Sincères salutations,
Susan Pennefather
Directrice générale de Nintendo du Canada
Présidente du conseil d'administration, Association canadienne du logiciel de divertissement

POUVOIR DES JEUX VIDÉO

L'ALD a participé à un rapport mondial produit par des associations de l'industrie du jeu vidéo du monde entier. Le rapport s'appuyait sur un sondage portant sur les comportements et les intérêts de 13 000 joueurs âgés de 16 ans et plus dans 12 pays, soit : L'Australie, le Brésil, le Canada, la France, l'Allemagne, l'Italie, le Japon, la Pologne, la Corée du Sud, l'Espagne, le Royaume-Uni et les États-Unis.

Les résultats de ce sondage ont confirmé les données que nous avons recueillies dans le cadre de notre étude de 2022 sur les joueurs de jeux vidéo canadiens et ont fourni une autre occasion de promouvoir certains des effets positifs des jeux vidéo auprès des médias et du gouvernement.

Le sondage a révélé que les jeux vidéo procurent un certain nombre d'avantages sociaux et émotionnels aux joueurs du Canada et de partout dans le monde. Les données sur les joueurs canadiens montrent que, bien que le plaisir soit la principale raison pour laquelle les gens jouent aux jeux vidéo (74 %), les gens jouent aussi pour d'autres avantages, comme garder leur esprit éveillé (43 %), avoir la capacité d'explorer de nouveaux mondes et de nouvelles idées (28 %) et aider à gérer ou à améliorer leur santé mentale (29 %).

En plus de la gestion de la santé mentale, les trois quarts des joueurs canadiens (76 %) affirment que jouer à des jeux vidéo les aide à se sentir moins stressés et moins anxieux (63 %). Les joueurs affirment également que les jeux vidéo les aident à se sentir plus heureux (67 %) et à traverser les moments difficiles de leur vie (54 %). Cela montre les bienfaits accrus sur la santé mentale que de nombreux joueurs éprouvent en jouant à des jeux vidéo.

Enfin, le rapport montre que les joueurs utilisent les jeux pour établir des liens durables avec d'autres joueurs. La moitié des répondants canadiens (46 %) ont déclaré jouer à des jeux vidéo avec d'autres personnes en ligne, 29 % indiquant jouer sur une base hebdomadaire et 66 % affirmant que leur expérience était positive ou extrêmement positive.

Des médias français et anglais ont parlé du rapport et plusieurs articles positifs ont été publiés, y compris sur Mobile Syrup et Radio-Canada. L'ALD a également pu utiliser les données recueillies dans le cadre du rapport lors de réunions avec le gouvernement et lors de la journée parlementaire à Ottawa. Première étude du genre à réunir des associations professionnelles du monde entier, l'étude ouvre de nombreuses possibilités de collaboration future entre les associations mondiales.

AU-DELÀ DU DIVERTISSEMENT

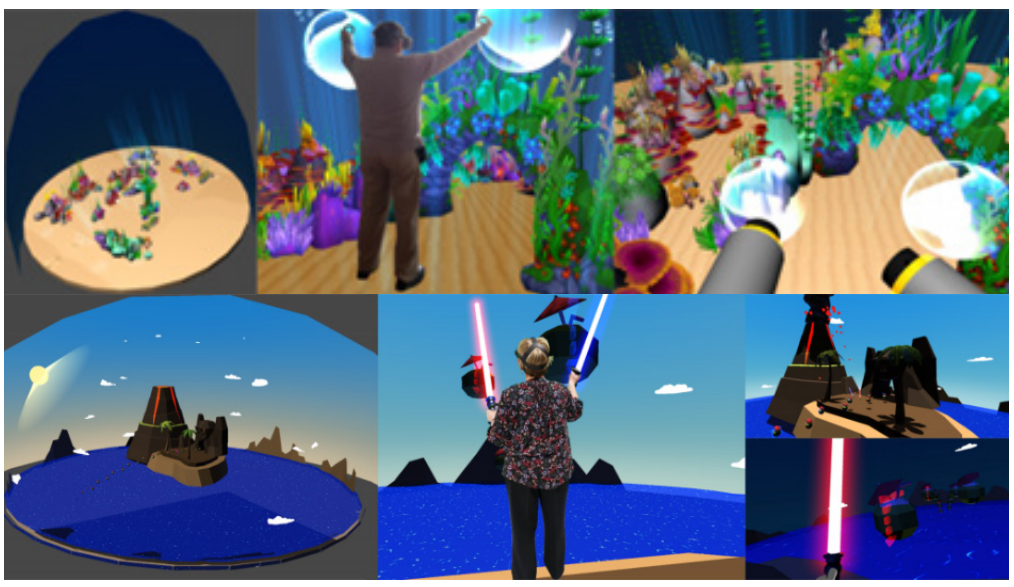
Le rapport de l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD), intitulé Au-delà du divertissement :Le pouvoir transformateur des jeux vidéo, s'appuie sur notre conférence de 2017 pour illustrer comment les jeux vidéo sont mis à profit pour favoriser une incidence sociale et économique positive, grâce à des études de cas convaincantes d'entreprises qui tirent parti des jeux vidéo au-delà de leur potentiel de divertissement traditionnel.

Parmi les 11 études de cas présentées dans le rapport, plusieurs entreprises se distinguent, notamment Prodigy Gaming, qui utilise un jeu en ligne personnalisé pour enseigner les mathématiques, offrant aux enfants une solution de rechange intéressante aux méthodes d'apprentissage traditionnelles. GEMHLab et Ludic Mind Studios proposent d'autres applications novatrices qui adoptent différentes approches pour aider les enfants à gérer leur anxiété au moyen de jeux vidéo.

Les personnes âgées bénéficient également de la technologie des jeux vidéo, et le rapport souligne la façon dont Ludo Fit leur permet de demeurer actives et de se rétablir de blessures ou de chirurgies grâce à des jeux vidéo de suivi du mouvement, lesquels améliorent considérablement le respect des protocoles de physiothérapie.

Le message principal véhiculé par le rapport est clair : bien que les jeux vidéo soient la principale forme de divertissement au monde, leur pouvoir de transformation va bien au-delà des loisirs. Le rapport et la couverture médiatique favorable de divers médias, notamment le site MobileSyrup, le chroniqueur Marc Saltzman et La Presse canadienne, contribuent à modifier les perceptions et à mettre l'accent sur les avantages sociétaux plus généraux de l'intégration des jeux vidéo dans d'autres secteurs que le divertissement traditionnel.

Le rapport souligne que les jeux vidéo, lorsqu'ils sont mis à profit de façon créative, permettent de relever des défis de société importants, ce qui en fait non seulement un phénomène culturel, mais aussi une force de changement positif et d'innovation.











SOMMET MONDIAL DES ASSOCIATIONS DE JEUX VIDÉO – MONTRÉAL, 2023

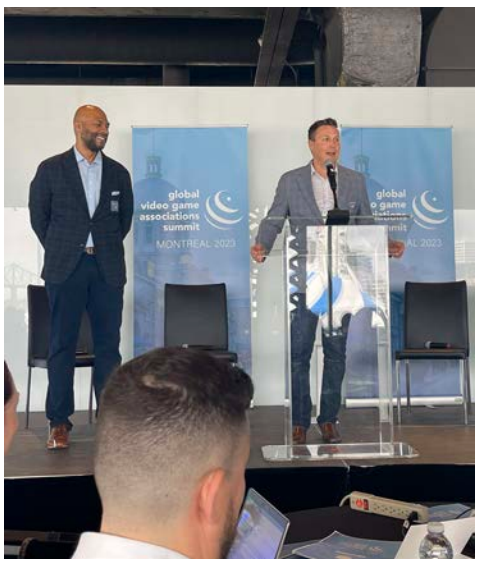
Le Canada a eu l'honneur d'être l'hôte du sommet mondial annuel sur les politiques des associations de jeux vidéo , lequel s'est tenu dans le décor enchanteur du Vieux-Montréal et a réuni des membres et des collègues de partout dans le monde qui se sont penchés sur les enjeux les plus pressants auxquels fait face notre industrie dynamique. Le sommet a servi de plateforme pour des discussions enrichissantes, des échanges fructueux et de précieuses collaborations entre les dirigeants de l'industrie et les intervenants.

Tout au long du sommet, un vaste éventail de sujets ont été à l'ordre du jour, reflétant la nature multidimensionnelle des défis et des possibilités de notre industrie. Les sujets de discussion comprenaient le potentiel de transformation de l'intelligence artificielle (IA), la nécessité impérative des mesures de sécurité en ligne, le domaine en plein essor des sports électroniques et le rôle central des incitatifs fiscaux dans la promotion de l'innovation et de la croissance.

En plus des discours d'ouverture et des tables rondes enrichissantes, les participants ont eu l'occasion unique d'en apprendre plus sur le dynamique écosystème de développement de jeux vidéo de Montréal, grâce à des visites exclusives de studios. Ces visites leur ont permis de découvrir les coulisses de certains des studios de développement de jeux les plus réputés de la ville, dont Ubisoft Montréal, Eidos Montréal, Jam City/Ludia et les studios de production cinématographique MELS.

L'un des moments forts a été la visite des studios MELS, où les participants ont pu voir de leurs propres yeux les innovations révolutionnaires permises par l'outil Unreal Engine d'Epic Games dans le domaine de la production virtuelle. La visite a notamment mis en vedette « The Volume », un arrière-plan virtuel de pointe qui tire parti de la technologie des jeux vidéo pour révolutionner la création de contenu, offrant des possibilités sans précédent en matière de créativité et d'immersion.

Le sommet tenu dans le Vieux-Montréal n'était pas seulement un rassemblement de professionnels de l'industrie; il a aussi été un catalyseur de collaboration, d'innovation et de progrès. En rassemblant des esprits novateurs du monde entier, le sommet a réaffirmé le rôle essentiel que joue le Canada dans l'avenir du divertissement interactif et souligné l'engagement inébranlable de l'industrie à favoriser un changement positif à l'échelle mondiale.











GLOBAL VIDEO GAME COALITION

La Global Video Game Coalition (GVGC) a franchi une autre étape importante en tenant pour la deuxième fois la Journée de Genève en novembre, consolidant sa position comme porte-parole de l'industrie du jeu vidéo auprès des organisations multilatérales dans le système des Nations Unies. Organisé en collaboration avec des missions de l'ONU, des organismes multilatéraux de réglementation et des diplomates, l'événement a servi de plateforme aux dirigeants de l'industrie pour défendre l'incidence positive des jeux vidéo et mettre en valeur l'innovation et la créativité qui prévalent au sein de l'industrie.

Le principal événement de la Journée de Genève a été une rencontre tenue à l'Organisation mondiale du commerce (OMC), où les membres de la GVGC se sont réunis pour partager leurs idées sur le pouvoir transformateur de leurs jeux. Les délégués ont eu l'occasion non seulement d'entendre les dirigeants de l'industrie, mais aussi d'essayer certains des jeux, ce qui a permis de mettre en évidence l'innovation et les retombées positives de l'industrie.
L'événement a attiré une centaine de participants de diverses organisations des Nations Unies et a remporté un franc succès, renforçant le rôle de la GVGC dans le positionnement de l'industrie du jeu vidéo en tant que force positive pour le développement social, culturel et économique à l'échelle mondiale.

L'ALD était fière d'appuyer l'événement en participant à la réception principale et en prenant part à de multiples réunions avec divers organismes des Nations Unies. Ces réunions, qui comprenaient des discussions avec l'Organisation mondiale de la santé (OMS), l'UNICEF et l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI), ont souligné la mobilisation de l'industrie à l'égard de la collaboration avec les intervenants mondiaux et de l'engagement responsable auprès de ceux-ci.

L'un des points saillants de l'événement a été la réunion de l'OMPI, au cours de laquelle les participants se sont penchés sur des sujets allant de l'évolution de l'environnement mondial de la propriété intellectuelle à l'importance croissante des sports électroniques. Après la réunion, la délégation de l'OMPI a proposé une visite de son immeuble et de la salle de l'Assemblée générale, offrant aux participants un aperçu unique des coulisses du fonctionnement de cette organisation influente. À la suite de cet événement, la GVGC a commencé à chercher des occasions de collaboration concrète, notamment avec l'UNICEF et l'OMPI.

En tant que partenaire fondateur et membre permanent du conseil d'administration de la GVGC, l'ALD demeure déterminée à appuyer les efforts de l'organisation pour bâtir sa réputation et sa crédibilité auprès de nouveaux auditoires, à Genève et ailleurs. En favorisant le dialogue, la collaboration et la compréhension, la GVGC continue de jouer un rôle essentiel dans la promotion des intérêts de l'industrie du jeu vidéo sur la scène mondiale.







JEUX VIDÉO SUR LA COLLINE – ÉDITION 2023

L'événement Jeux vidéo sur la Colline de l'ALD tenu à Ottawa s'est avéré être un rassemblement dynamique et percutant, réunissant des membres de l'industrie pour une initiative à double objectif qui combinait des réunions de sensibilisation avec les élus et les fonctionnaires, ainsi qu'une présentation captivante des jeux de nos membres du Canada et d'ailleurs.

Les réunions de défense des intérêts qui ont eu lieu pendant l'événement étaient axées stratégiquement sur la résolution des problèmes urgents entourant la législation sur les préjudices en ligne, et mettaient l'accent sur l'engagement indéfectible de l'industrie à assurer la sécurité des joueurs sur les plateformes numériques. Patricia Vance, présidente de l'Entertainment Software Ratings Board (ESRB), a joué un rôle essentiel dans ces discussions, en fournissant des renseignements précieux sur l'historique et l'efficacité du système d'évaluation des jeux vidéo. Des intervenants clés, y compris la ministre du Patrimoine, les secrétaires parlementaires de la ministre du Patrimoine et du ministre de la Justice, de même que des hauts dirigeants ont participé à ces réunions, reconnaissant les efforts proactifs de l'industrie pour protéger les utilisateurs et favoriser des environnements numériques responsables. Ces réunions ont jeté les bases des efforts déployés dans le cadre du sprint final de l'ALD en faveur de l'omission au titre de la Loi sur les préjudices en ligne, une réalisation importante qui a porté des fruits quelques mois plus tard.

Parallèlement à cela, l'événement de présentation de jeux vidéo a une fois de plus volé la vedette, attirant plus de 200 participants, dont de nombreux députés. Le ministre de l'Emploi et du Développement de la main-d'œuvre, Randy Boissonnault, a prononcé un discours convaincant et passionné devant une foule enthousiaste, soulignant les importantes répercussions et le potentiel de l'industrie du jeu vidéo au regard de la stimulation de l'innovation, de la croissance économique et de l'enrichissement de la société.

Au-delà du succès remporté par l'événement, la véritable valeur de la journée parlementaire de l'ALD réside dans sa capacité à faciliter ouvertement la collaboration et le dialogue entre les membres de l'industrie et les élus. En offrant une plateforme favorisant des interactions stratégiques et des expériences pratiques, l'événement met non seulement en valeur la diversité des talents et de la créativité au sein de notre industrie, mais renforce également le rôle crucial que les politiques et les lois jouent dans l'établissement de sa trajectoire future.

Essentiellement, l'événement Jeux vidéo sur la Colline témoigne de l'esprit de collaboration de l'industrie, de ses efforts proactifs de promotion et de son engagement indéfectible à favoriser un changement positif. Alors que nous continuons à naviguer dans le paysage en constante évolution du divertissement interactif, cet événement demeurera sans aucun doute essentiel pour favoriser le dialogue, établir des relations et façonner des politiques qui permettent à notre industrie de prospérer, d'innover et de continuer à croître ici au Canada.











RELATIONS GOUVERNEMENTALES

L’Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) joue un rôle essentiel dans la promotion des intérêts de l’industrie du jeu vidéo, de par ses activités gouvernementales et ses efforts de sensibilisation.

L’une de nos grandes réalisations cette année a été de travailler à soutenir notre exclusion au titre de la Loi sur la diffusion en continu. En effet, une inclusion au titre de cette Loi aurait obligé les entreprises de jeux vidéo appartenant à des intérêts étrangers à verser 5 % de leurs revenus canadiens dans un fonds de développement du contenu canadien. L’ALD a expliqué avec succès au gouvernement que les entreprises de jeux vidéo sont fondamentalement différentes des radiodiffuseurs et n’utilisent pas de spectre exclusif ou de licences de radiodiffusion, de sorte qu’elles ne devraient pas être assujetties à une telle réglementation.

De plus, des éditeurs de jeux vidéo étrangers ont favorisé des partenariats avec de petits développeurs de jeux vidéo canadiens, contribuant à leur promotion et à leur diffusion à l’échelle mondiale. Ce soutien a contribué à l’émergence du Canada en tant qu’acteur de premier plan dans l’industrie mondiale du jeu vidéo, comme en témoigne la contribution de 5,5 milliards de dollars de l’industrie au PIB, appuyée par des activités de développement. Ces arguments, combinés à des données et à de multiples rencontres avec des fonctionnaires, ont aidé à convaincre le gouvernement que les entreprises de jeux vidéo n’ont pas à être incluses dans la nouvelle définition de la radiodiffusion. L’engagement proactif de l’ALD auprès des dirigeants gouvernementaux a également joué un rôle essentiel dans l’exclusion de l’industrie du jeu vidéo en vertu de la Loi sur les préjudices en ligne. Cette exemption reconnaît les mesures d’autoréglementation de l’industrie, comme les cotes de l’Entertainment Software Rating Board (communément appelé ESRB), les contrôles parentaux sur les consoles et les initiatives que divers studios entreprennent concernant leurs jeux. L’ALD a par ailleurs récemment commencé à promouvoir ces initiatives dans notre Centre de confiance et de sécurité, qui vise à promouvoir les diverses pratiques de nos membres.

L’industrie du jeu vidéo continue de faire face à plusieurs défis, notamment les récentes modifications apportées à la Loi sur Investissement Canada qui restreignent l’investissement étranger dans l’industrie. Malgré les efforts déployés pour éduquer les décideurs sur les avantages et les contributions économiques de l’industrie, l’ALD n’a pas été en mesure d’empêcher ces changements et demeure vigilante face à d’autres restrictions qui pourraient entraver les flux d’investissement.

L’ALD est résolue à défendre les intérêts de l’industrie du jeu vidéo au Canada. En relevant les défis législatifs, en favorisant la croissance de l’industrie et en évitant l’application exagérée de la réglementation, l’ALD veille à ce que le Canada demeure un carrefour dynamique en matière de développement et d’innovation sur la scène mondiale des jeux vidéo.

Il est essentiel de continuer à défendre les intérêts de l’industrie pour préserver et améliorer son avantage concurrentiel et ses retombées économiques au Canada.







DIVERSITÉ, ÉQUITÉ ET INCLUSION

Conformément à son plan stratégique, l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) a lancé ses efforts en matière de diversité, d'équité et d'inclusion en mobilisant activement ses membres et en établissant un dialogue avec des organismes communautaires pour comprendre leurs points de vue et leurs besoins.

De plus, nous sommes ravis d'annoncer notre nouveau partenariat avec QueerTech, une organisation axée sur l'habilitation des personnes 2SLGBTQ+ au sein de l'industrie technologique. Cette collaboration représente une étape cruciale vers la création d'un environnement plus inclusif, afin de veiller à ce que chacun ait la possibilité de réussir. Dylan Boyd, de l'ALD, a eu l'occasion de participer au sommet tenu à Montréal, où il a pris part à des tables rondes et à des conférences pour mieux comprendre comment l'ALD et l'industrie des jeux vidéo peuvent soutenir cette communauté.

En plus de recenser les organisations avec lesquelles l'ALD et l'industrie pourraient s'associer, nous avons mis sur pied un groupe de travail sur la diversité, l'équité et l'inclusion qui permettra à tous les membres de partager les meilleures pratiques et les domaines d'intérêt et d'amélioration, ainsi que des initiatives qui pourraient être mises en œuvre par l'ensemble des membres. Cet effort, dirigé par Dylan Boyd, en est aux premières étapes.

D'autres efforts ont également été déployés pour assurer la coordination avec d'autres associations mondiales de jeux vidéo, afin d'harmoniser les efforts et d'éviter le travail en double ou les omissions. Il est utile pour l'ALD et l'industrie de collaborer avec des associations qui ont déjà des approches et des plateformes plus évoluées en matière de DEI, car nous pouvons coordonner nos messages et nos approches stratégiques en ce qui a trait aux enjeux semblables qui existent d'une administration à l'autre.

Dans le cadre de l'étude sur les retombées économiques de 2024 de l'ALD, nous avons demandé encore une fois cette année aux studios s'ils investissent dans la DEI au moyen d'un plan ou de politiques et de procédures poussées, afin de rendre leur milieu de travail plus équitable et diversifié. Nous posons ces questions pour la deuxième fois, et c'est la première occasion que nous aurons de comparer les données pour déterminer si l'industrie a fait des progrès dans le domaine.

Alors que nous poursuivons nos efforts pour améliorer la diversité et l'inclusion au sein de l'industrie du jeu vidéo, nous avons hâte de créer d'autres partenariats avec des organismes communautaires et d'accueillir favorablement les possibilités de partenariat avec nos membres et l'ensemble de l'industrie sur cet enjeu important.





ADHÉSION

L’Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) a fièrement accueilli Roblox et Epic Games parmi ses membres en 2024, marquant ainsi une étape importante dans la croissance et l’influence de l’organisation au sein de l’industrie canadienne du jeu vidéo. L’adhésion de ces deux géants de l’industrie permet non seulement d’élargir la portée de l’ALD, mais aussi d’accroître sa crédibilité et son influence à l’échelle du pays.

Roblox, une entreprise reconnue pour sa plateforme en ligne immersive qui permet aux utilisateurs de créer des jeux et des expériences, apporte une perspective unique sur les jeux communautaires. Son adhésion à l’ALD souligne son engagement à favoriser la créativité et l’engagement au sein de l’écosystème canadien du jeu créatif. Établie à Vancouver, Roblox occupe une position de choix dans l’un des plus importants pôles de développement de jeux vidéo au Canada.

De même, Epic Games, l’entreprise derrière l’outil mondialement reconnu Unreal Engine et l’emblématique franchise Fortnite, se joint à l’ALD pour faire progresser l’innovation technologique et l’excellence dans le secteur du développement de jeux vidéo. Son adhésion à l’ALD met en évidence un solide investissement dans le paysage du jeu au Canada et témoigne de son soutien à l’égard de la collaboration et de la défense des intérêts de l’industrie, alors que l’entreprise continue de renforcer sa présence à Montréal et ailleurs.

L’ALD a hâte de collaborer avec Roblox et Epic Games pour relever de nouveaux défis et saisir de nouvelles occasions au cours de la prochaine année. Ensemble, nous naviguerons dans le paysage réglementaire, favoriserons la croissance de l’industrie et préconiserons des politiques qui appuient l’innovation, le développement économique, la confiance et la sécurité.

L’adhésion de Roblox et d’Epic Games à l’ALD est un symbole de leur confiance dans le travail effectué par l’association, qui continuera de profiter à l’ensemble de l’industrie. Leur participation souligne l’importance croissante du pays en tant que carrefour d’innovation, de talent et de créativité au sein de l’industrie du jeu vidéo, et leur investissement renforce leur engagement à l’égard de l’avancement de notre secteur.



DISCUSSION ET ANALYSE DE LA DIRECTION

L’Association canadienne du logiciel de divertissement se trouve dans une situation financière solide. Au cours de l’exercice 2024, l’ALD a été en mesure de respecter son premier budget complet depuis avant la pandémie. Dans le cadre d’un calendrier complet d’événements, d’initiatives et de déplacements, le personnel a été en mesure de gérer le budget sans enregistrer de dépassement important, permettant l’exécution de tous les engagements et de multiples ajouts. L’ALD continue de fonctionner virtuellement sans bureau physique, ce qui permet des économies importantes et une réduction des exigences budgétaires globales. En 2024, nous avons continué de répondre aux besoins des membres et de l’industrie tout en travaillant de façon transparente et virtuelle. L’organisation prévoit continuer de fonctionner de façon virtuelle dans un avenir prévisible.

Suite à l’arrivée de nouveaux membres au sein de l’ALD, notamment Epic Games et Roblox, les revenus ont augmenté par rapport à ce qui était prévu, et l’ALD a été en mesure de participer à d’autres initiatives, comme Le pouvoir du jeu et la refonte de vidéos sur le contrôle parental. L’ALD est fière de ses réalisations en 2024 et continuera de dépasser les attentes alors que ses activités courantes se poursuivront.

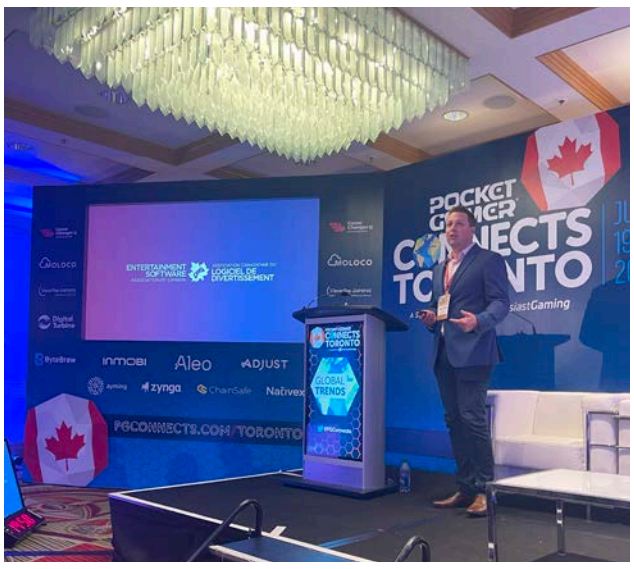
PHOTOS DE L’ANNÉE











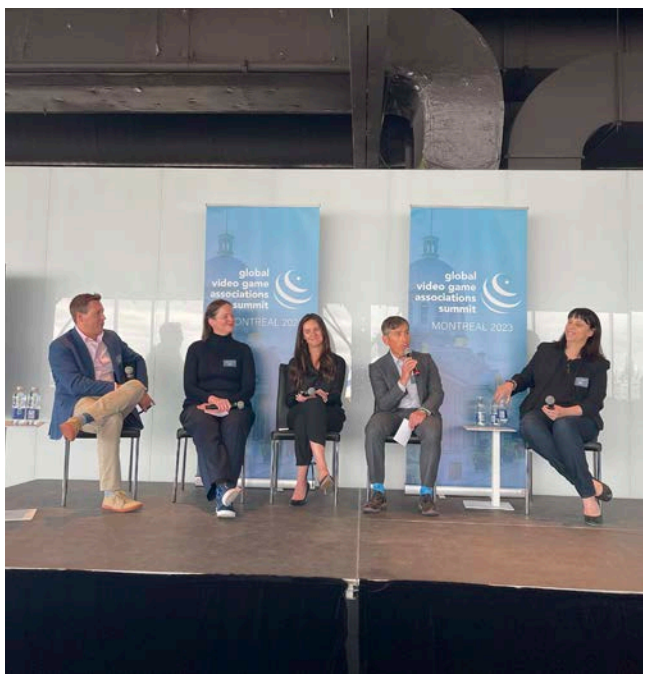














À PROPOS DE L’ALD

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, Epic Games, Gameloft, Ubisoft, Kabam, Other Ocean Interactive, Ludia, Microsoft, Nintendo, Sony Interactive Entertainment, Relic Entertainment, Solutions 2 Go, WB Games, 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/.