



RAPPORT ANNUEL 2019



**ENTERTAINMENT
SOFTWARE**
ASSOCIATION OF CANADA

TABLE DES MATIÈRES

Message du président	3
NOS MEMBRES AVANT TOUT	3
RELATIONS GOUVERNEMENTALES	5
ADMINISTRATION	8
RELATIONS PUBLIQUES ET COMMUNICATIONS	9
ÉTAT DES RÉSULTATS ET DE L'EXCÉDENT ACCUMULÉ DES MEMBRES	13

MESSAGE DU PRÉSIDENT

NOS MEMBRES AVANT TOUT

Que veut-on dire quand on dit que les membres passent avant tout? L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) est le porte-parole du secteur canadien du jeu vidéo. Notre mandat premier est de servir nos membres en agissant dans leurs intérêts et en faisant des démarches auprès du gouvernement à l'échelle nationale et provinciale afin de promouvoir des politiques qui soutiennent un écosystème de croissance sectorielle. Nous nous engageons également à défendre des prises de position au pays et à l'étranger afin de mieux faire comprendre au public comment notre secteur contribue à l'économie du Canada et sert ses consommateurs.



Il y a quelques années, nous avons élaboré six piliers stratégiques qui décrivent ce que signifie « les membres avant tout » pour l'Association canadienne du logiciel de divertissement.

1. **Nous promovons un cadre réglementaire positif.**
2. **Nous préservons les cadres de crédit d'impôt.**
3. **Nous promovons notre secteur auprès des décideurs politiques et des agents de changement à l'échelle nationale et provinciale.**
4. **Nous promovons la classification de l'ESRB, le contrôle parental et le contenu approprié à l'âge.**
5. **Nous cherchons à élargir notre bassin de membres afin de mieux nous faire entendre.**
6. **Nous faisons connaître notre secteur et l'ALD en tant que porte-parole.**

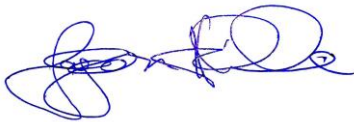
Nous agissons sans perdre de vue notre objectif en nous tenant en contact avec nos parties prenantes et en établissant des relations avec les représentants du gouvernement, sans égard à leur affiliation politique. Nous contribuons également aux discussions stratégiques internationales sur les questions qui peuvent toucher notre secteur à l'échelle mondiale. Nous réalisons des analyses du contexte pour nous tenir au courant des changements commerciaux et prévoir tout défi ou possibilité pour notre secteur. Finalement, nous aidons et conseillons nos associations provinciales sur des enjeux régionaux.

Notre secteur a subi une transformation majeure au cours des dernières années. Nous sommes un carrefour de l'innovation. Nous voyons nos membres adopter l'IA et les outils de chaîne de blocs afin de créer des jeux vidéo plus réalistes et attrayants. Les progrès de la technologie et des cadres numériques ont une incidence directe sur la façon dont nos membres conçoivent et offrent les meilleurs jeux vidéo aux consommateurs.

Au cours du dernier exercice, nous avons publié les résultats de notre sondage de recherche 2018, et l'une des principales conclusions que nous avons été plus qu'heureux de souligner est que le Canada est vraiment une nation de joueurs. Nous avons appris que plus de 23 millions de Canadiennes et de Canadiens jouent à des jeux vidéo. Et en tant que nation de joueurs, nous sommes bien placés pour promouvoir les avantages des jeux vidéo et de la technologie du jeu vidéo au pays et à l'étranger.

Au cours du dernier exercice, l'Association canadienne du logiciel de divertissement a également entrepris une série d'activités liées à nos piliers stratégiques en vue de nous aider à réaliser notre mission et de promouvoir les avantages de jouer à des jeux vidéo. Le présent rapport annuel donnera un aperçu de nos activités pour l'exercice 2019.

Je suis fier des progrès que nous avons réalisés. J'ai hâte de poursuivre sur notre lancée et de continuer à promouvoir les avantages de notre secteur au cours du prochain exercice.



Jayson Hilchie

Président et chef de la direction

RELATIONS GOUVERNEMENTALES

PROMOUVOIR UN CADRE POLITIQUE ET RÉGLEMENTAIRE POSITIF

JEUX VIDÉO SUR LA COLLINE 2019

Chaque année, l'ALD organise l'événement Jeux vidéo sur la Colline, lors duquel nous invitons nos membres à venir y présenter leurs jeux. L'événement est parrainé par un député, qui nous donne accès à certains des locaux de la Colline du Parlement dans la capitale nationale. De nombreuses rencontres de lobbying s'y déroulent aussi, au cours desquelles nous discutons avec certains représentants gouvernementaux d'enjeux liés à notre secteur. Nous voulons que nos membres appuient ces discussions et qu'ils y participent également. Au cours des dernières années, l'intérêt des députés et des membres de leur personnel pour notre événement s'est accru.



L'honorable Navdeep Bains, ministre de l'Innovation, des Sciences et du Développement économique, fait part de son soutien continu et de son intérêt manifeste pour le secteur canadien du jeu vidéo lors de l'événement Jeux vidéo sur la Colline.

Au dernier exercice, l'événement Jeux vidéo sur la Colline s'est déroulé dans le magnifique édifice Sir-John-A.-Macdonald et a attiré une foule record, soit plus de 250 participants, dont 25 députés. De nombreux membres de l'ALD ont participé : Ubisoft, Nintendo, Other Ocean, EA, PlayStation, Xbox, Ludia et Minors, l'équipe gagnante du concours de jeux vidéo étudiant 2018 de l'ALD.

En outre, Jayson Hilchie, président et chef de la direction de l'ALD, et l'honorable Navdeep Bains, ministre de l'Innovation, des Sciences et du Développement économique, ont pris la parole lors de cet événement parrainé par le député Andy Fillmore, secrétaire parlementaire du ministre du Patrimoine canadien et du Multiculturalisme. Messieurs Bains et Fillmore ont donné leur appui au secteur canadien du jeu vidéo, soulignant son important apport à notre économie et son leadership constant en matière d'innovation. Jetez un œil à l'événement [Jeux vidéo sur la Colline 2019](#) en ligne.

Points saillants : manette adaptative Xbox, engins de course, casque Sony VR, *Assassin's Creed Odyssey* d'Ubisoft, *NHL 19* d'EA Sports, *Super Smash Bros.* de Nintendo et *Shadow of the Tomb Raider* de Square Enix.

APPARITIONS PUBLIQUES DEVANT LES COMITÉS

SOUTENIR UNE POLITIQUE ÉCONOMIQUE FAVORABLE

L'ALD est appelée à témoigner devant les comités parlementaires afin de faire part de son opinion sur des enjeux pertinents à notre secteur. Au cours du dernier exercice, Jayson Hilchie, président et chef de la direction de l'ALD, s'est adressé à trois comités et à une commission pour répondre à des questions sur des enjeux liés à la diffusion générale, à la culture, aux droits d'auteur et aux modèles d'affaires.



Jayson Hilchie, président et chef de la direction de l'ALD, témoigne devant le Comité permanent du patrimoine canadien en septembre 2018.

Grâce à ces apparitions essentielles, nous permettons aux gouvernements fédéral et provinciaux de disposer de toute l'information décisionnelle nécessaire pour soutenir la croissance continue du secteur canadien du jeu vidéo. Nous ne sommes pas en faveur d'une réglementation accrue. Nous visons plutôt l'élaboration de politiques économiques favorables pour notre secteur.

- **Comité permanent du patrimoine canadien** - septembre 2018
- **Comité sénatorial des affaires étrangères** - octobre 2018
- **Examen prévu par la loi de la *Loi sur le droit d'auteur*** - octobre 2018
- **Commission d'accès à l'information du Québec** - novembre 2018

DIALOGUER AVEC DES PARTENAIRES INTERNATIONAUX

SOMMET INTERNATIONAL DES ASSOCIATIONS DU JEU VIDÉO

Chaque année, l'ALD participe au Sommet international des associations du jeu vidéo, qui est accueilli à tour de rôle par différents pays. Le Sommet donne l'occasion à la communauté internationale du jeu vidéo de discuter des politiques mondiales et des questions de relations publiques touchant notre secteur, de collaborer, d'harmoniser ses messages, de promouvoir des activités régionales et d'échanger des pratiques exemplaires. À l'exercice 2019, le Sommet de trois jours a eu lieu à Santa Monica, en Californie, et a compté de nombreux participants, notamment ESA, iGEA, Ukie, ISFA, KGames, GAME, SELL, des associations espagnoles et suédoises, ainsi que des leaders mondiaux du secteur. Parmi les sujets abordés, mentionnons les lots aléatoires (*loot boxes*), les jeux en ligne de sport, l'OMS et la

CIM-11 (*Classification statistique internationale des maladies et des problèmes de santé connexes*, 11^e éd.), et les lois sur la protection de la vie privée.

Prochain sommet : Le prochain Sommet international des associations du jeu vidéo aura lieu à Bruxelles, en Belgique, du 4 au 6 décembre 2019.

ADMINISTRATION

POLITIQUE ET RELATIONS GOUVERNEMENTALES



Nouveau directeur

Paul Fogolin, directeur, Politique et Affaires gouvernementales

Paul a travaillé plus de sept ans à Queen's Park où il a occupé divers postes au service du premier ministre de l'Ontario, du ministre de la Santé et du ministre du Tourisme, de la Culture et du Sport. Il a acquis une précieuse expérience en relations gouvernementales au sein de deux associations professionnelles, en plus d'avoir été président de l'Empire Club of Canada. Paul continue d'établir des relations avec les

représentants du gouvernement et de soutenir l'élaboration de politiques pour notre secteur.

COMMUNICATIONS ET RELATIONS PUBLIQUES



Nouvelle directrice

Corinne Crichlow, directrice, Communications et Relations publiques

Corinne possède plus de quinze ans d'expérience en communication, notamment en rédaction de discours pour les cadres supérieurs, en élaboration de stratégies numériques et de communications, ainsi qu'en relations publiques et avec les médias. Elle a travaillé au sein de divers ministères et agences fédéraux et provinciaux ainsi que pour les secteurs bénévole et

sans but lucratif. Elle élabore actuellement une stratégie exhaustive de relations publiques qui sera lancée à l'exercice 2020.

« L'ALD est le porte-parole du secteur canadien du jeu vidéo. Nous interagissons avec les médias et nouons des relations. »

RELATIONS PUBLIQUES ET COMMUNICATIONS

FAVORISER UNE IMAGE POSITIVE DU SECTEUR

Bien que les jeux vidéo soient de plus en plus appréciés dans tous les secteurs, nous avons dû composer avec des éléments défavorables au cours du dernier exercice. Cette année, nous avons passé beaucoup de temps à communiquer avec les médias et à favoriser une image positive de notre secteur.

Au cours de l'exercice 2019, nos deux principaux enjeux du point de vue des relations publiques ont été l'utilisation par le secteur des lots aléatoires dans les jeux vidéo et l'ajout de la dépendance aux jeux vidéo à la CIM-11 de l'OMS. Nous avons réussi à combattre l'image négative projetée par ces questions dans les médias en figurant dans des articles publiés dans quatre grands journaux : [*National Post*](#), [*Financial Post*](#), [*Toronto Star*](#) et [*La Presse*](#).

La CIM-11 et les lots aléatoires continueront d'être des enjeux importants pour notre secteur à l'échelle mondiale, et nous travaillons étroitement avec nos homologues d'autres pays pour faire en sorte qu'un message uniforme soit diffusé par tous.

PROMOUVOIR NOTRE SECTEUR

SECTEUR CANADIEN DU JEU VIDÉO : FAITS ESSENTIELS 2018

L'ALD s'est engagé à fournir un portrait fidèle et attrayant du secteur canadien du jeu vidéo, et nous y arrivons en menant des sondages tous les deux ans. Les résultats de notre étude nous permettent d'humaniser le secteur pour nos parties prenantes. L'étude est notre principal outil pour communiquer la valeur du secteur canadien du jeu vidéo à nos parties prenantes. Nous savons que nous y parvenons parce qu'elle est citée constamment par les administrations gouvernementales, les articles dans les journaux, les réseaux d'entreprises et d'autres recherches connexes du secteur partout dans le monde. Pour un aperçu complet de notre dernière étude, qui mettait l'accent sur le consommateur, soit le joueur canadien, consultez notre [site Web](#) (onglet Ressources à theESA.ca/fr).

Nous avons demandé à NPD Group de recueillir des renseignements, notamment des données démographiques et des statistiques liées aux consoles, aux habitudes de jeu, aux achats de jeux vidéo et à la connaissance de la classification de l'ESRB, qui nous permettraient d'analyser en profondeur la communauté de joueurs au Canada. Nous avons appris que le Canada est une nation de joueurs, plus de 23 millions de Canadiennes et de Canadiens jouant régulièrement à des jeux vidéo. Afin de nous assurer que les avantages de jouer à des jeux gagnent en visibilité, nous avons lancé une campagne visant à promouvoir notre étude et l'incidence positive du jeu.

Lancement de la campagne : Jayson Hilchie, président et chef de la direction, a parcouru le pays et a organisé des événements à Toronto, à Montréal, à Vancouver et à Halifax. L'ALD a également lancé une importante campagne sur les médias sociaux en partenariat avec un organisme à but non lucratif d'Ottawa, [Do a Barrel Roll](#). Notre objectif était d'obtenir des témoignages à l'appui des résultats de notre étude. Do a Barrel Roll est un partenaire idéal, car il est un grand partisan du secteur du jeu vidéo et cherche à promouvoir activement des témoignages qui soulignent la nature interactive et collaborative des jeux.

CONCOURS DE JEUX VIDÉO ÉTUDIANT 2018

L'ALD organise chaque année son concours de jeux vidéo étudiant canadien, auquel les étudiants de niveau postsecondaire de partout au pays sont invités à participer. Ils peuvent ainsi présenter leurs compétences en développement et démontrer leur savoir-faire à l'égard de trois principaux critères : originalité et créativité, expression artistique et expertise technique. Les jeux vidéo occupent une place



Jayson Hilchie, président et chef de la direction de l'ALD, en compagnie de William Homs, Delyan Farashev, Eva-Léa Longue Ngambi, Félix Liberali, Lydiane Beaulne-Bélisle, Nicolas Crevier, Alex Battista, Sijia Mao et Léandre Monette à l'Expo E3 2018 à Los Angeles.

importante dans la société d'aujourd'hui, et les étudiants de tous les coins du pays créent des expériences intéressantes et novatrices dans le cadre de leurs études postsecondaires.

Au cours de l'exercice 2019, l'ALD a reçu des candidatures de 20 établissements d'enseignement canadiens. Cette année, le prix a été remis à des étudiants du Centre de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT) à Montréal pour *Minors*, un jeu coopératif portant sur la réalité du travail des enfants dans le secteur minier.

Un groupe d'experts de Xbox Canada, Relic Entertainment, Other Ocean Interactive et Solutions2Go Inc. a évalué chaque participant en fonction de son originalité et de sa créativité, de son expression artistique et de son expertise technique. Les gagnants du concours ont eu l'occasion de présenter leur jeu à l'Expo E3, qui s'est déroulée à Los Angeles, en Californie.

DÉFENSE DES INTÉRÊTS

PROMOUVOIR LE CONTRÔLE PARENTAL

VIDÉOS SUR LE CONTRÔLE PARENTAL : XBOX ONE, PS4, NINTENDO SWITCH ET TÉLÉPHONE PORTABLE



L'expert des technologies Carl-Edwin Michel donne des instructions détaillées pour l'utilisation de l'application et de la console Nintendo Switch.

Nos membres encouragent les parents à exercer leur contrôle en ce qui concerne les jeux vidéo. Pendant l'exercice 2019, nous nous sommes associés à Microsoft (Xbox), Sony (PlayStation) et Nintendo (Switch) pour concevoir et lancer une série de vidéos sur le contrôle parental dans les deux langues officielles. Ces vidéos, animées par des personnalités canadiennes bien connues, Marc Saltzman

et Carl-Edwin Michel, donnent aux parents des instructions détaillées pour la mise en place de contrôles qui favorisent une saine utilisation des jeux vidéo. Pour regarder nos vidéos, rendez-vous sur notre chaîne YouTube, [TheESACanada](#).

Lancement de la campagne : L'ALD a lancé une série de vidéos dans le temps des Fêtes, une période propice à l'augmentation des ventes de consoles et de téléphones portables. Notre campagne comprenait des publicités vidéo sur Facebook visant à informer les parents sur les options offertes pour s'assurer que leurs enfants accèdent aux produits de jeux vidéo de façon responsable, appropriée et saine.

ACCROÎTRE NOTRE BASSIN DE MEMBRES

MEMBRES ACTUELS ET NOUVEAUX

L'ALD a été fondée pour servir les membres actifs du secteur canadien du jeu vidéo. Au cours des sept dernières années, nous avons maintenu un bassin de membres constant.

À l'exercice 2019, l'ALD a eu le plaisir d'accueillir deux importants éditeurs canadiens parmi ses membres : Codename Entertainment et Kabam.



Codename Entertainment, situé à Victoria, en Colombie-Britannique, est mieux connu pour son jeu à succès *Idle Champions of the Forgotten Realms*.



Kabam, dont le siège social se trouve à Vancouver, en Colombie-Britannique, est une filiale en propriété exclusive de la société coréenne Netmarble. L'entreprise est principalement connue pour les populaires *Marvel Contest of Champions* et *Transformers: Forged to Fight*.

Futurs membres : L'ALD, avec le soutien de son conseil d'administration, continuera d'accroître le nombre de ses membres en recherchant des studios indépendants, des développeurs, des éditeurs et des distributeurs nationaux au Canada ainsi que des développeurs internationaux.

À PROPOS DE L'ALD

L'ALD (Association canadienne du logiciel de divertissement) est le porte-parole du secteur canadien du jeu vidéo. Nous travaillons pour nos membres – 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 et Codename Entertainment – afin de créer un contexte favorable à leur développement à long terme, au point de vue juridique, réglementaire et des affaires publiques. Pour en savoir plus, visitez le site Web de l'ALD, à theESA.Ca/fr.