

RAPPORT ANNUEL

2020

ASSOCIATION CANADIENNE DU
**LOGICIEL DE
DIVERTISSEMENT**



TABLE DES MATIÈRES

MESSAGE DE LA PRÉSIDENTE DU CONSEIL D'ADMINISTRATION	3
MESSAGE DU PRÉSIDENT ET CHEF DE LA DIRECTION	4
EFFETS DE LA COVID-19 SUR L'INDUSTRIE	5
DIVERSITÉ ET INCLUSION	5
RECHERCHE SUR L'INCIDENCE ÉCONOMIQUE	6
POINTS SAILLANTS DES COMMUNICATIONS ET DES RELATIONS PUBLIQUES ...	7
JEUX VIDÉO SUR LA COLLINE ET JOURNÉE DE LOBBYING	9
POINTS SAILLANTS DES RELATIONS GOUVERNEMENTALES ET DES POLITIQUES	10
SOMMETS INTERNATIONAUX SUR LES POLITIQUES ET LES RELATIONS PUBLIQUES	11
NOUVELLES ENTREPRISES MEMBRES DE L'ALD	11
CONCOURS DE JEUX VIDÉO ÉTUDIANT	12
PARTENARIATS	14
DISCUSSION ET ANALYSE DE LA DIRECTION	15
RAPPORT DES VÉRIFICATEURS INDÉPENDANTS	16



MESSAGE DE LA PRÉSIDENTE DU CONSEIL D'ADMINISTRATION

Le Canada abrite l'une des industries des jeux vidéo les plus dynamiques au monde. L'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) est la porte-parole de l'industrie canadienne du jeu vidéo. Elle sert ses entreprises membres en abordant les enjeux pertinents avec les intervenants gouvernementaux et les responsables des politiques publiques à l'échelle nationale et internationale.

Le rôle du conseil d'administration de l'ALD (le Conseil d'administration) est d'assurer la saine gouvernance de l'ALD en ce qui concerne les activités menées à l'appui de notre industrie. Le Conseil d'administration supervise l'ALD et appuie son orientation stratégique, y compris la défense des intérêts de notre industrie, la protection des incitatifs fiscaux, la promotion des valeurs de notre industrie, l'accroissement du nombre de membres et la sensibilisation aux enjeux liés à notre industrie.

Plus des deux tiers des Canadiens jouent régulièrement à des jeux vidéo et nos joueurs proviennent de milieux divers. Le Conseil d'administration appuie pleinement l'industrie dans sa démarche visant à créer des expériences de jeu diversifiées et inclusives et à offrir des milieux de travail qui favorisent activement la diversité et l'inclusion.

Nous nous sommes engagés à fournir des conseils et une orientation à l'ALD afin d'assurer un environnement sain pour que notre industrie puisse prospérer. Notre tâche consiste notamment à appuyer des initiatives comme notre concours de jeux vidéo pour étudiants, qui aide les entreprises membres à créer des bassins de talents diversifiés. Il s'agit d'un moyen important de veiller à ce que notre industrie et nos jeux soient imprégnés de divers points de vue et de créativité.

Notre industrie est inspirée par les joueurs, par les professionnels désireux de concrétiser les visions artistiques et par la création de jeux appréciés par des millions de personnes et accessibles à celles-ci.

En tant que présidente du Conseil d'administration, je suis heureuse de témoigner de notre fierté face à la croissance dynamique de notre industrie au Canada. De plus, nous sommes fiers des initiatives de 2019-2020 de l'ALD qui ont été créées et mises en œuvre à l'appui de l'industrie canadienne du jeu vidéo.

Michelle Liem

Présidente du conseil d'administration de l'ALD



MESSAGE DU PRÉSIDENT ET CHEF DE LA DIRECTION

Le mandat de l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ALD) est de promouvoir et de protéger les intérêts de l'industrie canadienne du jeu vidéo d'un océan à l'autre. En collaborant avec les gouvernements de tout le pays et en préconisant le meilleur environnement possible pour la création et la publication de jeux vidéo, nous déployons des efforts permettant l'élaboration de politiques qui augmentent la création d'emplois et l'investissement des entreprises dans l'industrie canadienne du jeu vidéo. Nos interactions avec les médias ont donné lieu à un discours plus positif sur l'industrie au Canada, à une époque où les reportages négatifs dominent la presse.

Nous sommes fiers d'appuyer une industrie qui rapproche les Canadiens de tous les groupes démographiques, peu importe leur profession, les gouvernements, les entreprises et les collectivités. L'industrie canadienne du jeu vidéo soutient environ 48 000 équivalents temps plein (ETP) (27 700 ETP travaillent directement pour des entreprises de jeux vidéo au Canada, soit une augmentation de 28 % par rapport à 2017) et compte 20 000 employés à temps plein indirects. Notre industrie contribue au PIB du Canada à hauteur de 4,5 milliards de dollars par année. Nous croyons que les jeux vidéo sont un moyen de divertissement, d'éducation et d'élévation des collectivités en raison des liens qu'ils tissent. C'est une perception qui continue d'être validée par notre expérience collective dans un contexte de pandémie mondiale.

Le mois de mars 2020 sera toujours connu comme le mois qui a vu éclore la pandémie de la COVID-19. Un virus, invisible à l'œil humain, a forcé des entreprises et des écoles à fermer; des gens partout dans le monde, pour la toute première fois, ont été invités à s'isoler ou tenus par la loi de le faire. Les économies ont été poussées vers une récession, et même à mesure que les sociétés reprennent leurs activités normales, les effets du confinement sur nos collectivités, conjugués à la persistance de la pandémie, seront durables.

Pendant le confinement complet, les collectivités du monde ont compté de plus en plus sur la technologie pour maintenir des liens familiaux, commerciaux et sociaux. En nous rassemblant autour de nos ordinateurs et de nos écrans, nous avons énormément interagi grâce aux jeux vidéo, en vue de renforcer notre santé mentale et de garder contact avec nos familles et nos amis. Non seulement notre industrie a-t-elle favorisé le soutien des communautés en ligne, mais nos entreprises membres ont appuyé de nombreuses initiatives qui encourageaient les gens à rester à la maison, à pratiquer la distanciation physique et à respecter les lignes directrices en matière de santé publique et d'hygiène.

Nous vivons dans une société numérique, donc notre accès à la technologie a une incidence sur notre façon de participer à notre vie quotidienne. À l'ALD, nous connaissons le pouvoir des jeux vidéo pour soutenir et servir nos collectivités. Les jeux vidéo développés au Canada sont joués ici même et partout dans le monde par plus de 2,2 milliards de passionnés de jeux vidéo.

Je suis fier de vous faire part des activités entreprises par l'ALD au cours de l'exercice 2019-2020 à l'appui de notre industrie florissante.

Jayson Hilchie

Président et chef de la direction

EFFETS DE LA COVID-19 SUR L'INDUSTRIE

L'industrie canadienne du jeu vidéo demeure prospère; les entreprises du secteur ont mis en place des mesures à distance qui favorisent le maintien en emploi de la main-d'œuvre. Aucune réduction importante du personnel n'a été communiquée et, en raison des mesures d'isolement liées à la COVID-19 au début de la pandémie, les entreprises ont constaté une augmentation des ventes ainsi que de la mobilisation des joueurs.

Chaque province a connu des difficultés liées à la COVID-19, et aucune région ni aucun territoire n'a été épargné. Après des mois de quarantaine, les provinces et les territoires du Canada adoptent des approches progressives pour rouvrir leur économie. Nous comprenons que dans un monde où la COVID 19 est présente, il n'y aura pas de « retour à la normale », mais plutôt une occasion pour les studios de mettre en place des environnements de travail sécuritaires en cas de pandémie pour leurs employés.

Les studios doivent prendre des décisions difficiles; la réouverture des locaux et le retour au bureau des employés pendant une pandémie représentent des questions complexes. Les studios doivent trouver l'équilibre entre la sécurité et la confiance de leurs employés d'une part, et les intérêts opérationnels et économiques d'autre part, ce qui exige une compréhension approfondie des mesures de conformité, ainsi que des responsabilités et obligations en la matière.

Pour soutenir les studios dans cette nouvelle réalité, l'ALD a élaboré un guide de retour au travail qui a été communiqué aux entreprises membres ainsi qu'aux associations provinciales. L'ALD a également mené une évaluation de ses propres activités à Toronto et passera indéfiniment à un modèle de travail à distance en 2021.

DIVERSITY AND INCLUSION

Nos collectivités vivent des changements à une vitesse exponentielle et ces dynamiques ont le potentiel de définir et d'améliorer nos milieux de travail à l'avenir. Au cours de l'exercice 2019-2020, l'ALD a entamé des discussions avec des associations internationales partenaires afin d'offrir un soutien continu à nos entreprises membres alors qu'elles continuent de créer des milieux de travail diversifiés et inclusifs.

L'ALD ira de l'avant en explorant des façons d'aider nos entreprises membres à promouvoir la diversité et l'inclusion dans notre industrie.

RECHERCHE SUR L'INCIDENCE ÉCONOMIQUE

Au cours de l'exercice 2019-2020, l'ALD a lancé son étude de l'incidence économique, en partenariat avec la société de recherche Nordicity. L'étude s'appuie sur la participation et la contribution des studios de jeux vidéo pour brosser le portrait le plus exact possible de l'industrie canadienne du jeu vidéo. La collecte des données par sondage a été achevée en mai 2019, les résultats initiaux ont été présentés en juillet 2019 et l'étude a été publiée en novembre 2019.

L'ALD et Nordicity ont lancé le sondage pendant la Game Developer Conference (conférence des développeurs de jeux) tenue à la mi-mars à San Francisco, en Californie. Affaires mondiales Canada a distribué des cartes faisant la promotion du sondage au nom de l'ALD aux participants de la conférence et Nordicity l'a fait pendant la « fête canadienne » de l'événement.

Au cours de l'exercice 2018-2019, l'objectif était d'obtenir la réponse d'au moins 150 entreprises de jeux vidéo. Au cours de l'exercice 2019-2020, l'ALD a recensé environ 700 entreprises de jeux vidéo au Canada, et a surpassé son objectif de réponses en en obtenant en tout 185.

Le document « Le secteur canadien du jeu vidéo » (l'étude de l'incidence économique) est largement considéré comme le guide brossant le portrait le plus complet de l'industrie canadienne et est consulté tout au long de l'année par les médias, les chercheurs et les décideurs gouvernementaux. En 2019-2020, l'étude de l'incidence économique de l'ALD a abordé l'analyse de notre industrie sous cinq angles, soit l'incidence économique, la taille et la structure, la géographie, les emplois et la main-d'œuvre.

Dans l'ensemble, les résultats de l'étude de l'incidence économique étaient positifs, indiquant que le Canada a une politique solide et un environnement économique propice au maintien en activité et à la croissance des entreprises de développement de jeux vidéo. Le nombre d'entreprises canadiennes de jeux vidéo a augmenté de 16 %, passant à environ 700 studios actifs. L'industrie a contribué au PIB du Canada à hauteur de 4,5 milliards de dollars en 2019, et elle soutient environ 48 000 équivalents temps plein (ETP) d'emplois, dont 27 700 ETP employés directement par les entreprises de jeux vidéo.

Au cours de l'exercice 2019-2020, le président et chef de la direction de l'ALD, Jayson Hilchie, a lancé une tournée pancanadienne pour promouvoir et faire connaître les résultats de l'étude auprès de représentants de l'industrie canadienne et des gouvernements provinciaux lors d'événements tenus à Halifax (Nouvelle-Écosse), à Toronto (Ontario), à Montréal (Québec) et à Vancouver (Colombie-Britannique).

L'ALD demeure la principale source de recherche au Canada pour analyser les tendances et fournir des renseignements précis et pratiques sur notre industrie du jeu vidéo.



Jayson Hilchie, président et chef de la direction, fait une présentation sur la recherche sur les incidences économiques à MEGAMIGS à Montréal (Québec) en novembre 2019

POINTS SAILLANTS DES COMMUNICATIONS ET DES RELATIONS PUBLIQUES

Campagne de promotion de la recherche sur l'incidence économique

En 2019-2020, l'ALD a lancé une dynamique campagne numérique pour promouvoir les résultats de notre dernière étude de l'incidence économique. Notre recherche vise à fournir des renseignements sur la croissance de l'industrie et du contexte aux décideurs et aux législateurs. À l'appui de ce mandat, l'ALD a braqué les projecteurs sur des professionnels de l'industrie pour donner un aperçu des possibilités de talent et des innovations intéressantes partout au pays.

Le président et chef de la direction de l'ALD, Jayson Hilchie, a entrepris une tournée pancanadienne et organisé des événements pour les représentants de l'industrie à Montréal, Halifax, Vancouver et Toronto.

Présentation des studios

Des professionnels jouent divers rôles dans les studios partout au Canada, comme Other Ocean Interactive, Ubisoft, EIDOS-Montréal, EA-Bioware et Kabam.



Lesley Phord-Toy

Directrice des affaires commerciales, Centre et ouest du Canada – Ubisoft Toronto (Ontario)

Après avoir suivi une formation en génie à l'Université de Waterloo, Lesley Phord-Toy a entrepris une carrière qui, en 20 ans, l'a vue se consacrer au développement de logiciels pour les effets visuels à Los Angeles, de même qu'au développement et à la production de jeux vidéo à Vancouver, Montréal et Toronto. Membre fondatrice d'Ubisoft Toronto, Lesley a contribué à faire grandir l'équipe du studio de 5 à plus de 800 personnes et a dirigé des projets et des équipes relatifs à plusieurs grandes marques d'Ubisoft, dont Tom Clancy's Splinter Cell, Assassin's Creed et Watch Dogs.

Dans son rôle actuel de directrice des affaires commerciales, Lesley supervise les initiatives stratégiques d'Ubisoft, en mettant l'accent sur la collaboration avec les partenaires du gouvernement, des institutions et de l'industrie, dans la région du centre et de l'ouest du Canada. Elle est heureuse de soutenir la croissance et le développement de l'écosystème des jeux vidéo grâce à son mandat consistant à diriger des programmes axés sur l'éducation, la recherche-développement et l'entrepreneuriat.



Chris Navarro

Directeur du développement – Other Ocean Interactive St. John's (Terre-Neuve)

Originaire de Mexico, Chris a déménagé en Californie en 1999. Il a commencé sa carrière dans l'industrie du jeu vidéo au sein du studio LucasArts en 2004 en tant que testeur et, gravissant les échelons, il est devenu chef adjoint et responsable de la conformité. En 2008, il a déménagé avec sa famille et s'est établi à Terre-Neuve-et-Labrador, au Canada. En 2009, il s'est joint de nouveau à l'industrie des jeux vidéo, entrant au service de la canadienne Other Ocean Interactive. Chris fait partie de l'équipe du studio Other Ocean Interactive depuis 10 ans et a travaillé sur de nombreux titres à titre de testeur, de producteur et maintenant de directeur du développement du studio de Terre-Neuve.

Campagne de promotion de la recherche sur l'incidence économique cont.



Sven Tapp

**Chef des renseignements d'affaires, Kabam
Vancouver (Colombie-Britannique)**

Sven Tapp est un comptable en gestion primé qui a plus de 15 ans d'expérience en analyse stratégique : il permet aux organisations d'atteindre leurs objectifs stratégiques en leur fournissant des renseignements de gestion essentiels à la prise de décisions. En tant que chef des renseignements d'affaires pour le studio Kabam Games Inc., il dirige une équipe responsable des renseignements d'affaires et de l'analyse, de la modélisation financière et de la planification stratégique. Sven a passé plus de 15 ans dans des domaines technologiques de croissance. Avant de se joindre au studio Kabam, il a travaillé pendant cinq ans en marketing direct et en commerce électronique au Japon, puis plus de sept ans en planification stratégique et en marketing pour deux des principales entreprises de mobilité du Canada.



Tania Poulter

**Directrice du développement de produits – EA Edmonton
(Bioware)
Edmonton (Alberta)**

Tania est la chef de file d'EA Create Art, un groupe diversifié d'artistes répartis dans le monde entier. Create Art offre des expériences visuelles captivantes dans divers genres et styles artistiques. L'art visuel et l'art technique s'unissent pour favoriser la création de personnages incroyables et des mondes qu'ils habitent. Tania travaille dans l'industrie des jeux depuis plus de 15 ans et elle a à cœur de guider les autres pour qu'ils deviennent de meilleures versions d'eux-mêmes. Elle siège au conseil d'administration du EA Women's Employee Resource Group et elle défend la diversité et l'inclusion. Tania vit à Edmonton, mais parcourt le monde pour soutenir ses équipes. Elle est mariée et a trois enfants extraordinaires.



Éric Martel

**Directeur, Intelligence artificielle et apprentissage machine,
Eidos-Montréal
Montréal (Quebec)**

Éric Martel est actuellement directeur de l'intelligence artificielle (IA) et de l'apprentissage machine à Eidos-Montréal, où il gère un service qui fait des recherches pour élaborer des méthodes novatrices de développement de jeux grâce à l'IA. Éric travaille dans l'industrie des jeux depuis 18 ans. Au fil des années, il a dirigé des équipes de jeu chargées de développer des fonctions d'IA créatives et robustes pour des franchises comme Assassin's Creed, Far Cry et Thief.

Fervent adepte du partage de l'expérience et des connaissances, Éric a pris la parole à de nombreuses conférences, dont la Game Developer Conference et le Sommet international du jeu de Montréal. Il a également publié des articles dans AI Wisdom et Game AI Pro.

L'ALD est fière de notre industrie et continuera d'explorer des façons novatrices de promouvoir les re-tombées positives des jeux vidéo sur l'économie canadienne et sur la vie des Canadiens.

JEUX VIDÉO SUR LA COLLINE ET JOURNÉE DE LOBBYING

Au cours de l'exercice 2019-2020, l'ALD a tenu l'édition 2020 de l'événement Jeux vidéo sur la Colline. Nous avons eu un nombre record de 11 présentations de participants, y compris des entreprises membres et des partenaires de l'industrie. Se sont joints à nous le studio Certain Affinity, le studio EA, les gagnants du concours de jeux vidéo étudiant 2019 de l'ALD, le Entertainment Software Rating Board et les studios Gameloft, Ludia, Nintendo, Other Ocean, PlayStation, Ubisoft et Xbox. L'événement Jeux vidéo sur la Colline de l'ALD a accueilli 200 participants (dont 25 députés) sur la Colline du Parlement. Des invités spéciaux et des décideurs de l'industrie et du gouvernement fédéral étaient également de la partie.

- L'honorable Navdeep Bains, ministre de l'Innovation, des Sciences et de l'Industrie;
- Andy Fillmore, député de Halifax;
- Stan Pierre-Louis, président et chef de la direction de la Entertainment Software Association aux États-Unis (Washington, DC);
- Michelle Liem, présidente du Conseil d'administration de l'Association canadienne du logiciel de divertissement;
- Jayson Hilchie, président et chef de la direction de l'Association canadienne du logiciel de divertissement.

Notre industrie continue de croître et nous demeurons déterminés à représenter les intérêts de nos membres et à offrir de précieuses occasions de collaborer avec les décideurs.

Les réunions de la journée de lobbying ont lieu le lendemain de l'événement Jeux vidéo sur la Colline. Au cours de l'exercice 2019-2020, l'ALD a présidé des réunions de lobbying avec des représentants du gouvernement fédéral, notamment le ministre du Patrimoine, le porte-parole du NPD pour l'innovation, les sciences et l'industrie, le directeur des politiques pour la ministre de la Petite Entreprise, de la Promotion des exportations et du Commerce international, le directeur adjoint des politiques pour le ministre de l'Innovation, des Sciences et de l'Industrie, le porte-parole du Bloc québécois pour l'Industrie et le Commerce, la conseillère principale en politiques du Cabinet du premier ministre, la secrétaire parlementaire de la ministre de la Petite Entreprise, de la Promotion des exportations et du Commerce international, et le chef adjoint du NPD et porte-parole de Développement économique Canada pour les régions du Québec et du patrimoine canadien.



Jayson Hilchie, président et chef de la direction, accueille l'honorable Navdeep Bains, ministre de l'Innovation, des Sciences et de l'Industrie lors de l'événement Jeux vidéo sur la Colline 2019

POINTS SAILLANTS DES RELATIONS GOUVERNEMENTALES ET DES POLITIQUES

L'exercice 2019-2020 est demeuré une année occupée pour l'ALD sur le plan des politiques et de la représentation. Les points saillants comprennent une collaboration accrue avec d'autres associations commerciales nationales (ACN) sur des objectifs communs comme la recherche universitaire et les sports électroniques, une élection fédérale à l'automne 2019, et une victoire notable pour notre industrie liée à l'examen du cadre législatif en matière de radiodiffusion et de télécommunications, attendu depuis longtemps.

En 2018-2019, l'ALD a préparé un mémoire concis et convaincant à l'intention du Groupe d'experts pour expliquer pourquoi nos entreprises membres ne sont pas des radiodiffuseurs et pourquoi les produits qu'elles développent ne sont pas des émissions. En février 2020, le Groupe d'examen du cadre législatif en matière de radiodiffusion et de télécommunications a publié les résultats de son examen biennal sur la façon de moderniser la Loi sur la radiodiffusion et la Loi sur les télécommunications. Le rapport recommandait notamment un changement à la définition de contenu audiovisuel, plus précisément quant à l'inclusion du terme interactif, qui aurait pu entraîner l'inclusion des jeux vidéo dans les cadres réglementaires de radiodiffusion.



Stanley Pierre-Louis, chef de la direction de l'Entertainment Software Association (États-Unis), anime View from the Top: Lessons Learned and the Path Forward, discussion de groupe où des PDG membres de l'association mondiale abordent les priorités en matière de politiques à l'échelle internationale en 2020. Bruxelles, Belgique (décembre 2019)

Dans les semaines qui ont suivi la publication du rapport, l'ALD a programmé une rencontre opportune avec le ministre du Patrimoine, au cours de laquelle la position de notre industrie a été clairement énoncée aux fins d'examen. L'ALD a souligné que des milliers de Canadiens occupent des postes clés dans le domaine de la création dans notre industrie, ce qui va dans le sens de l'objectif sous-jacent de l'examen du cadre législatif en matière de radiodiffusion et de télécommunications, soit de bons emplois pour les créateurs canadiens.

Notre position s'est avérée convaincante et a amené le porte-parole du ministre du Patrimoine à déclarer publiquement que notre industrie avait obtenu une exemption pour les jeux vidéo des règles sur le contenu canadien dans les révisions prévues à la Loi sur la radiodiffusion. Il s'agit d'un résultat de défense des intérêts important qui permettra d'éviter des coûts importants pour les entreprises membres et qui appuiera la croissance continue de l'industrie canadienne du jeu vidéo.

L'ALD continuera d'être active sur le front des politiques et de la défense des intérêts en 2020-2021, alors que le Canada commence à se remettre des répercussions économiques de la crise de la COVID-19, et que le gouvernement s'attellera, cet automne et au-delà, à des priorités pré-pandémiques comme la Charte numérique et la modernisation de l'examen du cadre législatif en matière de radiodiffusion et de télécommunications.

SOMMETS INTERNATIONAUX SUR LES POLITIQUES ET LES RELATIONS PUBLIQUES

L'ALD participe chaque année au Sommet international des associations de jeux vidéo (le Sommet). L'événement est divisé en sommets sur les politiques et sur les relations publiques. Dans le cadre d'une série de tables rondes et de présentations, des représentants d'associations commerciales nationales (ACN) et de l'industrie de partout dans le monde examinent les enjeux auxquels doit faire face l'industrie du jeu vidéo à l'échelle mondiale. En 2019-2020, le Sommet a été organisé par l'ESA et l'ISFE à Bruxelles (Belgique), du 4 au 6 décembre 2019, et a attiré beaucoup de participants.

L'ALD a participé activement au Sommet; Jayson Hilchie, président et chef de la direction, faisait partie du panel des chefs de direction de l'Association mondiale sur les priorités stratégiques mondiales pour 2020. Paul Fogolin, directeur des politiques et des affaires gouvernementales, a participé à un groupe d'experts du Sommet sur les politiques portant sur l'harmonisation mondiale des priorités en matière de politiques sur les sports électroniques pour 2020.

Corinne Crichlow, directrice des communications et des relations publiques, a participé au groupe d'experts sur les questions de RP à l'horizon, qui a exploré des sujets allant au-delà de nos questions fondamentales, comme l'impact environnemental, les sports électroniques, la diversité et l'accessibilité, et elle a fait une présentation pendant le Sommet sur les relations publiques pour donner aux ACN un aperçu de la campagne de recherche sur l'incidence économique de l'ALD.

Le Sommet offre une occasion importante et précieuse d'accroître la coopération mondiale quant aux enjeux de l'industrie.



Des représentants de l'industrie mondiale du jeu vidéo à Bruxelles, en Belgique (décembre 2019)



De gauche à droite. Paul Fogolin, directeur, Politique & Affaires gouvernementales, ALD; Corinne Crichlow, directrice, Communications & Relations publiques, ALD; Jayson Hilchie, président et chef de la direction, ALD, à Bruxelles, en Belgique (décembre 2019)

NOUVELLES ENTREPRISES MEMBRES DE L'ALD

Parmi les mesures de soutien offertes pour les membres, mentionnons la présence d'une équipe spécialisée de professionnels chargés de la surveillance, de la mobilisation sur les enjeux et de la recherche constante de solutions positives lorsque sont présentés des projets de réglementation qui pourraient représenter un fardeau pour l'industrie. L'adhésion par les entreprises permet également à notre industrie d'agir d'une seule voix tout en établissant des relations proactives avec les décideurs des politiques publiques, les intervenants nationaux et les médias. Au cours de l'exercice 2019-2020, l'ALD a accueilli deux nouvelles entreprises membres.

Certain Affinity

Le studio Certain Affinity est le plus important développeur indépendant de jeux vidéo à Austin (Texas). Le studio emploie actuellement plus de 200 personnes à Austin et une stratégie d'embauche est en cours pour tripler son nombre d'employés à son studio de Toronto. Au cours des 12 années qui se sont écoulées depuis que Max Hoberman, président, a fondé [Certain Affinity](#), l'entreprise a développé, elle-même et en partenariat, divers jeux de haute fidélité, y compris [Call of Duty](#) and [Halo](#).

Le nouveau studio de Toronto est un élément essentiel de la croissance et de la stratégie d'avenir de Certain Affinity. Certain Affinity développe des jeux de haut niveau dans un environnement sain, équilibrant la qualité de vie avec la qualité du travail et habilitant les équipes à faire de leur mieux, afin de garder toutes les parties amusantes du développement des jeux et d'éliminer tout le négatif. Le studio Certain Affinity, le plus important développeur indépendant de jeux vidéo à Austin, a ouvert un deuxième studio de jeux dans le quartier de la mode de Toronto.

NetEase

[NetEase Games](#), l'un des plus importants développeurs chinois de jeux en ligne, a ouvert un nouveau studio à Montréal qui sera axé sur la recherche et le développement pour les jeux vidéo. NetEase cherche actuellement à embaucher du personnel pour sa nouvelle équipe en puisant dans l'un des plus grands bassins de talents techniques au Canada. NetEase a choisi d'ouvrir son studio à Montréal en raison de la profondeur des ressources humaines, des ressources technologiques et de son écosystème de développement de jeux vidéo.

NetEase Games est la division de jeux en ligne de NetEase, Inc. (NASDAQ : NTES). Elle développe et exploite certains des jeux pour ordinateurs personnels et mobiles les plus populaires sur les marchés, y compris la Chine et le Japon. En tant que l'un des plus grands incubateurs de contenu de jeux en ligne de qualité, le studio NetEase Games s'est engagé à soutenir la croissance de studios novateurs dans le monde entier et, en même temps, à renforcer sa présence internationale. Pour compléter ses jeux autodéveloppés et ses capacités de R-D de calibre mondial, NetEase Games s'associe également à d'autres chefs de file de l'industrie, dont Blizzard Entertainment, Mojang AB (une filiale de Microsoft), et d'autres développeurs de jeux mondiaux pour exploiter certains des jeux en ligne les plus populaires en Chine.

CONCOURS DE JEUX VIDÉO ÉTUDIANT

#SVGC2019

Chaque année, l'ALD organise son concours canadien de jeux vidéo étudiant, invitant les étudiants de niveau postsecondaire de partout au pays à participer et à démontrer leurs compétences en développement et à faire preuve d'excellence dans trois (3) domaines de base : originalité/créativité, expression artistique et compétence technique. Les jeux vidéo sont un élément important de la société d'aujourd'hui, et des étudiants de partout au pays créent des expériences excitantes et novatrices dans le cadre de leurs études postsecondaires.

L'événement #SVGC2019, qui en est à sa cinquième année, a reçu un nombre record de candidatures; 40 équipes d'étudiant postsecondaires de 25 écoles de Terre-Neuve à la Colombie-Britannique ont soumis leurs jeux à notre groupe de juges pour qu'ils les évaluent. Une équipe d'étudiants de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue (UQAT) et de l'Université du Québec à Montréal (UQAM) s'est associée pour construire le jeu Cut Loose, qui s'est classé premier. Cut Loose est un jeu d'aventure où une marionnette tente d'échapper à son marionnettiste contrôlant. Conçu à l'origine pour la compétition universitaire 2019 d'Ubisoft, le projet a remporté le prix Ubisoft de la meilleure direction artistique et de la meilleure production, ainsi que le prix du public. Ubisoft a une longue tradition d'engagement auprès des universités et d'appui à l'entrée des étudiants dans l'industrie des jeux vidéo.

#SVGC2019 cont.

La Concours universitaire Ubisoft de 2019 a suscité la participation de 168 personnes, dont 24 % étaient des femmes, regroupées en 21 équipes provenant de 12 universités. Sept de ces équipes ont remporté des prix dans des catégories telles que : meilleur prototype, meilleur design de jeu, meilleure qualité des « 3 C » (caméra, personnages [« characters », en anglais] et commandes) – toutes ces catégories visant à mettre en lumière les principaux ingrédients des excellents jeux vidéo. Chaque année, Ubisoft embauche des étudiants qui ont participé à des programmes de développement de jeux, à titre de stagiaires ou d'employés. À ce jour, une trentaine d'étudiants qui ont participé au Concours universitaire de 2019 ont été embauchés, dont deux étudiants de l'UQAM qui avaient fait partie de l'équipe de création de Cut Loose.

En 2019, le Concours universitaire Ubisoft en est à sa neuvième édition. Avec Cut Loose, pour une troisième année d'affilée, une équipe du Québec qui avait participé au Concours universitaire Ubisoft remporte le concours de jeux vidéo étudiant de l'ALD. L'équipe gagnante se rendra à Los Angeles, en Californie, pour faire une démonstration de son jeu à l'Electronic Entertainment Expo, ou E3, qui a lieu du 11 au 13 juin.

Les jeux qui se sont classés aux trois premières places, cette année, au #SVGC2019, proviennent de tous les coins du pays et démontrent que les programmes de développement de jeux du Canada, au niveau postsecondaire, permettent de découvrir des talents hors du commun : Première place – Cut Loose, UQAT/UQAM; deuxième place — HOME BASS, Sheridan College; troisième place – Team Akimbo, Varchlan, Vancouver Film School.



ALD et équipe du jeu Cut Loose: **Dominic Brodeur-Gendron**, Université du Québec à Montréal (UQAM), Informatique et génie logiciel; **Alexandre Choinière**, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue – Campus de Montréal (UQAT MTL), Création de jeux vidéo (art); **Louis-Philippe Geoffrion**, Université du Québec à Montréal (UQAM), Informatique et génie logiciel; **Kathy Khau**, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue – Campus de Montréal (UQAT MTL), Création 3D – Animation; **Félix Mailhot**, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue – Campus de Montréal (UQAT MTL), Création de jeux vidéo (design); **Jean-Médrick Piché**, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue – Campus de Montréal (UQAT MTL) – Création de jeux vidéo (art); **Olivier Rufange**, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue – Campus de Montréal (UQAT MTL) Création de jeux vidéo (art); **Tiffani Trogi**, Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue – Campus de Montréal (UQAT MTL), Création 3D

PARTENARIATS

Conseil des technologies de l'information et des communications

Le soutien à la croissance de l'industrie est une facette importante des activités de l'ALD. Au cours de l'exercice 2018-2019, nous avons décelé une occasion unique d'aider les étudiants à trouver des occasions de gagner de l'expérience dans l'industrie canadienne du jeu vidéo. L'ALD s'est associée au Conseil des technologies de l'information et des communications (CTIC) pour administrer un programme d'incitation à l'employeur : le [Programme d'apprentissage intégré au travail](#) (AIT). Le programme est conçu pour former la prochaine génération de talents numériques canadiens et veiller à ce que les étudiants possèdent les compétences dont ils ont besoin pour le marché de l'emploi numérique d'aujourd'hui, et stimuler l'innovation pour la main-d'œuvre numérique de demain.

L'ALD continue de collaborer avec d'éventuels partenaires communautaires afin d'explorer des façons de favoriser l'engagement auprès de notre industrie et d'appuyer la prochaine génération de développeurs et de joueurs.

Canadian Game Awards

Au cours de l'exercice 2019-2020, l'ALD a annoncé qu'elle appuyait la première édition annuelle des [Canadian Game Awards](#) (CGA). La célébration de l'industrie canadienne du jeu vidéo est produite par Northern Arena. La première édition annuelle des CGA devait avoir lieu en avril 2020 au TIFF Bell LightBox à Toronto (Canada), toutefois, la cérémonie de remise des prix a été annulée en raison de la pandémie.

« L'Association canadienne du logiciel de divertissement est fière d'appuyer la première édition annuelle des Canadian Game Awards. Nous voyons les Canadian Game Awards comme une occasion de célébrer le dynamisme de l'industrie canadienne du jeu vidéo. Nous disposons de talents et de développeurs exceptionnels et d'un solide écosystème commercial pour créer des jeux joués par des Canadiens et des joueurs du monde entier », a déclaré Jayson Hilchie, président et chef de la direction de l'ALD. « Nous croyons que ces prix sont une façon intéressante de mettre en valeur ce que notre industrie sait depuis des années : le Canada est le meilleur endroit au monde où fabriquer des jeux vidéo. »

La cérémonie devait être diffusée sur GINX Esports TV Canada de Super Channel. La diffusion aurait été accessible sur Amazon Prime, Bell, Bell Fibe, Eastlink, Rogers, Shaw, Telus et Vidéotron. Les CGA devaient également diffuser une émission spéciale en coulisse sur les chaînes en ligne SQUAD. L'organisation des CGA demeure déterminée à souligner et à honorer ce qu'il y a de mieux dans l'industrie du jeu vidéo au Canada et prévoit organiser une cérémonie de remise de prix numériques en septembre pour annoncer les gagnants de 2019.

Prix Écrans canadiens

L'Académie canadienne du cinéma et de la télévision, le plus important organisme artistique professionnel sans but lucratif au Canada, se consacre à la reconnaissance, à la défense et à la célébration des talents canadiens. En mars de chaque année, l'Académie organise la Semaine du Canada à l'écran, qui comprend le Gala de diffusion des Prix Écrans canadiens, cependant, cette année, en raison de la pandémie, les Prix Écrans canadiens ont été présentés virtuellement en mai 2020.

En 2019-2020, les Prix Écrans canadiens ont introduit trois nouvelles catégories:

- Meilleure histoire de jeu vidéo
- Meilleure histoire de jeu vidéo pour enfants
- Meilleur jeu de réalité virtuelle

Le nombre de soumissions était faible et a incité les Prix Écrans canadiens à condenser et à considérer les participants dans une catégorie Meilleure histoire de jeu vidéo.

Les finalistes dans la catégorie Meilleure histoire de jeu vidéo étaient:

- East of the Rockies (Jam3, NFB) **GAGNANT**
- Lightbearer (Compulsion Games)
- Roger et James dans They Came from Below (Compulsion Games)

La création de trois nouvelles catégories représente une percée intéressante pour notre industrie, car elle démontre que les jeux vidéo sont un élément courant et important du tissu social du Canada.

L'ALD appuiera les Prix Écrans canadiens dans la promotion de notre industrie et s'engage à explorer les possibilités de collaboration à l'avenir.

DISCUSSION ET ANALYSE DE LA DIRECTION

La situation financière de l'Association canadienne du logiciel de divertissement est solide. Au cours de l'exercice 2020, l'ALD a continué d'investir dans les activités de lobbying, les relations publiques et l'accroissement du nombre de membres. L'ALD s'engage à atténuer les risques financiers tout en maximisant la valeur pour les membres.

- Investissement accru dans les relations publiques et l'image de marque de l'industrie grâce à une campagne vidéo nationale faisant la promotion de la valeur économique et sociale du secteur dans plusieurs provinces.
- Poursuite des coûts d'exploitation liés à la recherche sur l'industrie canadienne du jeu vidéo et son incidence sur l'économie canadienne.
- Investissement continu dans des activités d'établissement de relations, y compris une tournée nationale pour faire connaître notre campagne sur l'incidence économique et la participation au sommet mondial de l'industrie à Bruxelles (Belgique).
- Augmentation du nombre de membres grâce à l'ajout de deux nouvelles entreprises.
- Poursuite d'une saine gestion financière avec un léger excédent et une contribution à l'avoir des membres

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/.