UBISOFT

RAPPORT D'IMPACT CANADIEN

2024 • 2025

TABLE DES MATIÈRES

P.2 INTRODUCTION

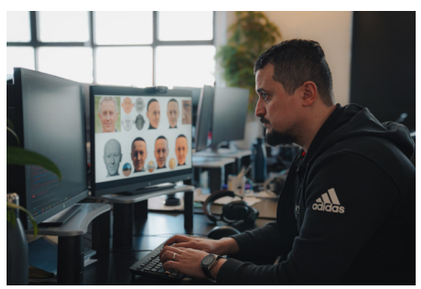
P.3 UBISOFT AU CANADA EN BREF

P.4 L'EFFET POSITIF DU JEU VIDÉO

P.5 DIVERSITÉ, INCLUSION ET ACCESSIBILITÉ

P.8 ÉDUCATION

P.11 ENVIRONNEMENT



P.13 RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

P.15 ENTREPRENEURIAT

P.16 COMMUNAUTÉ

INTRODUCTION

Chez Ubisoft, notre engagement envers nos communautés de joueur•euses, les membres de nos équipes et nos voisin•es s'inscrit dans un parcours de croissance, de cohérence et d'impact. Au cours de la dernière année, nous avons bâti sur des bases solides et renforcé les structures qui soutiennent notre vision à long terme afin d'avoir un impact positif dans le monde, un jeu, un•e joueur•euse, une communauté à la fois. Nos efforts sont ancrés dans la conviction qu'un changement réel découle d'une action soutenue, et c'est avec fierté que nous voyons nos initiatives continuer à évoluer et à s'étendre dans l'ensemble du Canada.

L'un de nos domaines de progrès les plus significatifs a été le **programme Ubisoft Éducation**. Nous avons mis sur pied de nouvelles initiatives pour promouvoir la bienveillance numérique chez les jeunes enfants, les aidant à naviguer dans le monde en ligne avec empathie et respect. Nous avons également élargi notre portée en étendant l'activité de codage Gameable pour les jeunes filles à Sherbrooke, en plus de Montréal. Parallèlement, Le Code des filles, qui initie les filles aux carrières dans la technologie, a poursuivi son évolution à Québec et à Saguenay.

Pour la première fois, nous défendons fièrement une **cause pancanadienne : l'éducation**. Cette étape reflète notre engagement croissant à donner aux prochaines générations les moyens de s'épanouir, de travailler et de relever les défis à l'ère numérique. L'année prochaine, nous chercherons à multiplier les occasions en éducation à l'échelle du pays.

Enfin, notre **programme de bénévolat aaa** a également atteint de nouveaux sommets. Nous avons lancé notre toute première Semaine canadienne du bénévolat, rassemblant nos gens d'un océan à l'autre pour assembler des sacs-cadeaux éducatifs pour des organismes communautaires. L'année dernière, nos équipes ont cumulé plus de 1800 heures, une augmentation remarquable qui témoigne de la passion, de la générosité et du dévouement de notre personnel.

En regardant vers l'avenir, nous sommes déterminé·es. L'élan que nous avons créé est fort, et l'énergie de nos équipes et de nos communautés est contagieuse. Avec un état d'esprit positif, les meilleures intentions et des actions concrètes, nous continuons à façonner ensemble un avenir plus inclusif, créatif et responsable.

Leslie Quinton

— Vice-présidente, communications,

UBISOFT AU CANADA EN BREF

Les studios canadiens d'Ubisoft, à Montréal, Québec, Saguenay, Sherbrooke, Toronto, Winnipeg et Halifax, sont à l'origine de certains de nos titres les plus emblématiques, y compris Assassin's Creed, FARCRY , Rainbow Six, et Prince of Persia. Avec 5 450 membres dans l'ensemble du pays, nous nous concentrons sur la création d'excellents jeux et sur l'impact positif que nous pouvons avoir sur nos équipes, nos communautés et l'environnement.

Nous accueillons des talents issus de tous horizons pour aider à façonner l'avenir du jeu. Au Canada, nous soutenons la croissance du développement de jeux locaux grâce à l'entrepreneuriat et à l'innovation, et nous travaillons avec des écoles et des universités pour former et inspirer la prochaine génération.

Points saillants

- → Ubisoft Winnipeg célèbre son cinquième anniversaire
- → Ubisoft Québec lance Assassin's Creed Shadows
- → Ubisoft Toronto contribue au jeu Star Wars Outlaws

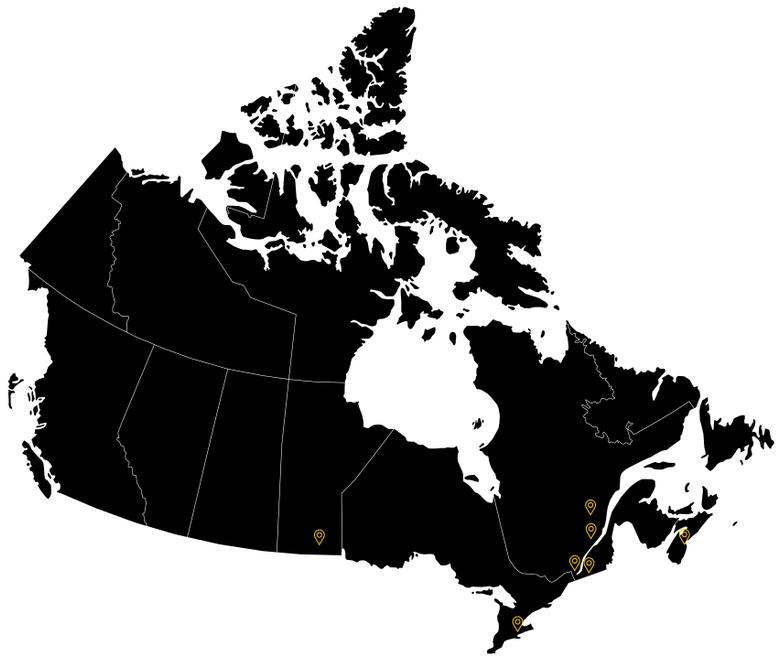
Prix et distinctions

Nommé parmi les 100 meilleurs employeurs canadiens pour les jeunes

Reconnu par Forbes comme l'un des meilleurs employeurs pour la diversité au Canada en 2024

Nommé l'un des meilleurs employeurs de Montréal (2024)

A obtenu la certification Parité argent de La Gouvernance au féminin



Statistiques importantes (2024-2025)

*À la fin de mars 2025

Plus de

17 700

membres de l'équipe Ubisoft dans le monde entier

5 407

membres de l'équipe au Canada

Ubisoft au Canada emploie

30,4 %

de tous les membres de l'équipe d'Ubisoft dans le monde (+2 %)

24,2 %

des membres de l'équipe sont des femmes (+0,8 %)

14,7 %

de l'équipe de la haute direction sont des femmes (+0,3 %)

23,4 %

des gestionnaires sont des femmes (+1,1 %)

L'EFFET POSITIF DU JEU VIDÉO

« Il est absolument indispensable pour nous de façonner le comportement des joueur•euses de façon positive en nous engageant auprès de notre communauté, et en expliquant à quoi ressemble un comportement adéquat. »

— Jérémy Marchadier,
directeur de la sécurité des joueur·euses, Ubisoft

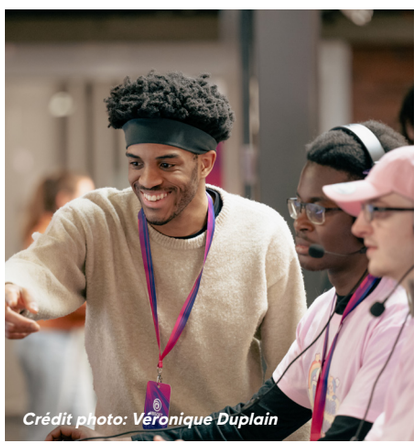
Promouvoir un jeu plus sécuritaire et plus positif : notre engagement continu envers le bien-être des joueur•euses

L'approche d'Ubisoft en matière de protection des joueur•euses repose sur la conviction qu'« un mauvais comportement ne veut pas nécessairement dire mauvais•e joueur•euse », et qu'améliorer le comportement par l'éducation et l'engagement est essentiel pour créer des espaces inclusifs.

Modération intelligente, des communautés plus sûres

Ubisoft renforce son engagement envers des jeux vidéo plus sécuritaires et plus inclusifs grâce à plusieurs systèmes intégrés dans *Rainbow Six Siege X*.

En avril 2024, nous avons établi un partenariat avec Bodyguard, une plateforme de modération


Crédit photo: Véronique Duplain

en temps réel, pour réduire la toxicité dans la messagerie textuelle sans perturber la jouabilité. Comme le dit Lancelot Satge, directeur associé de la protection des joueur·euses et de la sécurité à Ubisoft : « Nous avions besoin d'un filtre plus solide pour créer une expérience plus accueillante pour tout le monde. »

Le système de Bodyguard a été affiné pendant six mois pour gérer la messagerie rapide truffée d'argot de *Siege* . Ensemble, nous avons analysé le rendement et revu la modération pour éviter les faux positifs, en utilisant plus de 2 000 termes dans 18 langues pour aligner le filtrage avec notre code de conduite.

Depuis la mise en service en décembre 2024, les résultats ont été significatifs :

- → **Plus d'un milliard** de messages analysés
- → **10 millions** de messages toxiques supprimés
- → **42 % de réduction** de la toxicité dans la messagerie textuelle

Cette initiative est renforcée par le système de réputation, qui utilise des pénalités et des avertissements progressifs (comme la mise en sourdine par défaut des communications) pour freiner les comportements perturbateurs; et le système d'éloge, qui encourage le jeu positif en permettant aux utilisateur•trices de récompenser leurs coéquipiers et coéquipières pour des actions de soutien.

Ensemble, ces systèmes reflètent l'approche holistique d'Ubisoft en matière de bien-être des joueur•euses, en équilibrant la protection en temps réel avec une positivité axée sur la communauté.

Soutenir le jeu positif pour les jeunes joueur•euses

Le système de compte pour jeunes joueur•euses d'Ubisoft assure une expérience sécuritaire et adaptée à l'âge des utilisateur•trices n'ayant pas atteint l'âge légal de consentement. Ces comptes nécessitent l'approbation des parents et sont liés au compte Ubisoft d'un•e tuteur•trice pour plus de transparence et de supervision.

Les éléments clés comprennent:

- → la communication restreinte (messagerie limitée aux ami•es approuvé•es);
- → les paramètres axés sur la vie privée (commercialisation et partage de données désactivés par défaut);
- → les rapports d'activité mensuels (envoyés aux parents avec des mises à jour sur le temps de jeu et les ami•es);
- → les notifications d'achat (alertes pour les transactions en jeu et en magasin).

Ces mesures de protection aident les parents à rester informés tout en

Crédit photo: Véronique Duplain

permettant aux jeunes joueur•euses de profiter des jeux dans un environnement sécurisé et respectueux.

En combinant une technologie de pointe, une conception réfléchie et un profond engagement envers la communauté, nous ne faisons pas seulement face aux défis du jeu en ligne — nous aidons à façonner un avenir plus positif pour les jeux vidéo.

DIVERSITÉ, INCLUSION ET ACCESSIBILITÉ

« Les projets Rise et Osez vous propulser démontrent notre engagement à favoriser un milieu de travail inclusif et à éliminer les obstacles pour les membres de nos équipes afin que tout le monde puisse s'épanouir. Des programmes comme ceux-ci aident à stimuler notre créativité et notre innovation, afin que nos équipes puissent façonner des expériences marquantes qui reflètent la richesse de notre communauté de joueur•euses. »

— Erin Roach,
directrice Diversité et Inclusion

Favoriser l'innovation par l'inclusion

À Ubisoft, l'inclusion n'est pas une tendance, c'est une valeur fondamentale qui façonne notre manière de travailler, de créer et de collaborer. La diversité, l'inclusion et l'accessibilité sont essentielles pour former des équipes autonomes et offrir des expériences marquantes aux joueur•euses du monde entier.

Nous demeurons engagé•es à créer des expériences, tant dans nos studios que dans nos jeux, où personne n'est laissé de côté.

Développement des talents inclusif

L'une de nos initiatives phares, le Project Rise, est un programme de mentorat de neuf mois soutenant les membres de l'équipe issus•es de la diversité.

En 2024, 26 paires de mentor•es et de mentoré•es dans nos studios canadiens ont participé au programme avec des résultats probants :

- → 92 % ont atteint leurs objectifs de mentorat.
- → 81 % ont gagné en clarté sur leurs parcours professionnels et les actions à entreprendre.
- → 73 % avaient la certitude d'atteindre leurs objectifs dans les cinq prochaines années.

Nous avons également élargi Osez vous propulser, un programme de développement du leadership pour les femmes et les personnes non binaires membres des équipes de production et de technologie. Encadré•es par un•e coach professionnel•le, les participant•es s'entraident pour atteindre des objectifs de développement spécifiques. Nos statistiques depuis le lancement :

- → 71 participant•es réparti•es dans 12 équipes.
- → 95 % ont mieux compris leurs objectifs.
- → 100 % avaient la certitude de pouvoir les atteindre.
- → Six leaders ont participé en tant qu'ambassadeur•drices d'Osez vous propulser, partageant leurs histoires et leur inspiration.

L'année dernière, Ubisoft a obtenu la certification Parité argent de La Gouvernance au féminin, reconnaissant nos efforts et notre engagement envers la parité des genres et la promotion de l'inclusion en milieu de travail. Le processus évalue trois piliers principaux : la gouvernance et la vision, un environnement de travail favorable, et l'équité. Cette année, notre note s'est améliorée, nous ne sommes maintenant qu'à trois points d'atteindre la certification or, ce qui nous confirme que nos efforts en ce sens portent leurs fruits.

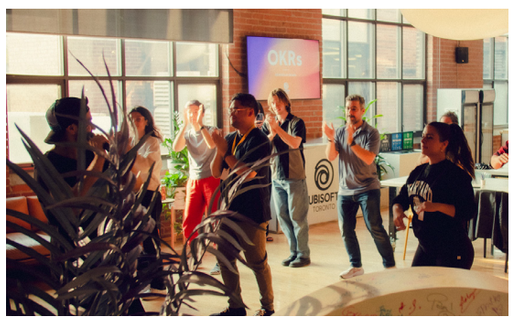
Créer un espace d'appartenance

Nos groupes-ressources d'employé•es (GRE) continuent de jouer un rôle essentiel dans la promotion d'un sentiment de communauté et d'appartenance au sein de nos studios. Avec plus de 1000 membres et allié•es à travers sept GRE, nous célébrons l'identité et amplifions les voix diverses.

GENTE A UBISOFT ERG

Communauté hispanique et latino-américaine

125 membres et allié·es



A.P.I. A UBISOFT ERG

Communauté asiatique et des îles du Pacifique

192 membres et allié·es

UBIPROUD A UBISOFT ERG

Communauté LGBTQIA+

161 membres et allié·es

SALAAM A UBISOFT ERG

Communauté du Moyen-Orient et de l'Afrique du Nord

81 membres et allié·es

NEURODIVERSITY A UBISOFT ERG

Communauté neurodiverse

219 membres et allié·es

B.E.A.U. A UBISOFT ERG

Communauté noire

81 membres et allié·es

W.E. A UBISOFT ERG

Communauté de femmes pour l'équité

222 membres et allié·es

ERG A UBISOFT PROGRAM

L'ensemble des GRE

1081 membres et allié·es au total

Un effort commun pour mettre en lumière le trouble déficitaire de l'attention avec hyperactivité (TDAH)

Notre GRE sur la neurodiversité s'est associé à Just Dance 2025 pour mettre en lumière le TDAH à travers nouvelle danse vibrante sur la chanson « BANG BANG! (My Neurodivergent Anthem) » de Galantis. Conçue en ayant en tête l'expérience des esprits neurodivergents, la chorégraphie capture les variations de leur niveau de concentration mais aussi leur joie et leur énergie.

Accessibilité par conception

L'accessibilité est intégrée dans notre philosophie de conception — de nos studios à nos jeux. En 2024, nous avons réalisé des audits d'accessibilité, formé les gestionnaires sur la neuro-inclusion et intégré des fonctionnalités inclusives dès les premières étapes du développement de nos jeux.

Nos efforts ont été reconnus aux GAConf Accessibility Awards de 2024, où Ubisoft a remporté le prix de l'éditeur le plus engagé.

- → **Star Wars Outlaws:** Meilleure accessibilité pour les personnes sourdes et malentendantes.
- → **Prince of Persia : The Lost Crown :** Meilleure accessibilité cognitive et Meilleure innovation en accessibilité.

ÉDUCATION

L'engagement d'Ubisoft envers l'éducation et la citoyenneté numérique

Dans un monde connecté et grandement influencé par la technologie, le programme Ubisoft Éducation est conçu pour préparer la prochaine génération à vivre, à travailler et à relever les défis complexes à l'ère numérique. Afin que les jeunes puissent avoir les outils nécessaires, nous collaborons avec des organismes partenaires experts en éducation qui œuvrent directement dans les écoles.

Nous nous concentrons sur trois domaines principaux :

- → Promouvoir les STIM (sciences, technologies, ingénierie et mathématiques).
- → Favoriser une citoyenneté numérique responsable.
- → Sensibiliser à la cybersécurité et à la sécurité en ligne.

Créer l'étincelle au niveau primaire

Outiller les jeunes citoyen·nes numériques

Reconnaissant le besoin croissant de préparer les enfants à la vie dans un monde numérique, nous avons lancé une nouvelle initiative avec CyberCap pour les élèves du primaire. Par le biais d'un parcours ludique et interactif, les élèves explorent les conséquences des comportements nuisibles en ligne, apprennent à répondre avec empathie et créent ensemble un code de conduite numérique adapté à leurs expériences quotidiennes. En seulement deux séances, les élèves deviennent des ambassadeur·drices de la gentillesse numérique, renforçant leur capacité à favoriser un environnement en ligne responsable et positif.

Cette initiative s'étendra progressivement à toutes les régions du Québec. Depuis décembre 2024, le projet a été déployé dans cinq écoles et rejoint 311 élèves lors de 13 activités.

Offrir des séances de codage

Par l'entremise de notre partenariat avec le Réseau Technoscience, nous avons offerts à des élèves du niveau primaire des ateliers basé sur Décode le code, une trousse numérique disponible dans les salles de classe, les bibliothèques, les camps de jour et les programmes parascolaires.

Créer des jeux vidéo comme outil d'apprentissage

Hack the ROM, un partenariat entre Ubisoft Toronto et le Musée royal de l'Ontario (ROM), permet aux élèves de développer des compétences en littératie numérique en créant des jeux et des projets de médias numériques inspirés par des artistes autochtones et les biens artistiques et culturels autochtones au ROM.

- → 350 élèves de neuf écoles de l'Ontario ont participé en 2024.
- → Mentorat de la part du personnel d'Ubisoft, des éducateur·trices autochtones du musée et des technicien·nes de l'Espace de création du musée.
- → Un magnifique spectacle de fin d'année.

Notre partenaire Fusion Jeunesse, grâce à ses projets de création de jeux vidéo dans les écoles primaires et secondaires, vise à aider les élèves à découvrir la technologie et la conception de jeux vidéo dans une perspective d'empathie, d'éducation pacifique et de lutte contre l'intimidation. Cette année, 831 élèves, dont 306 au niveau primaire et 458 au niveau secondaire, du Québec et de l'Ontario ont participé au programme.

« En créant l'activité interactive "Les codes d'un internet positif", nous voulions inciter les élèves du primaire à la bienveillance en ligne et les aider à repérer les comportements en ligne négatifs. Nous sommes fier·ères d'avoir l'approbation d'Ubisoft pour ce projet et d'élaborer un outil à la hauteur des attentes d'une référence reconnue du monde du jeu vidéo. »

— Marianne,
formatrice chez CyberCap

« Je suis inspirée par la façon dont nous intégrons les biens artistiques et culturels de la Galerie Daphne Cockwell (arts et cultures des peuples autochtone) pour enrichir l'apprentissage et la créativité des élèves. Chaque présentation finale met en lumière les progrès des élèves et le succès global du programme, reflétant notre engagement à promouvoir la littératie numérique et à approfondir la compréhension des savoirs autochtones chez les élèves. »

— Leslie McCue, gestionnaire de l'apprentissage et des programmes autochtones, ROM

Nourrir la curiosité au niveau secondaire

Déploiement du programme Gameable de Technovation à Sherbrooke : outiller les filles dans la création de jeux vidéo

À la suite à son lancement réussi à Montréal, le programme Gameable s'étend maintenant à Sherbrooke. Cette initiative invite les filles âgées de 13 à 18 ans à participer à une compétition amicale où elles conçoivent et développent leurs prototypes de jeux vidéo en suivant la thématique imposée. Avec le soutien de mentor•es dans nos studios de Montréal et de Sherbrooke, les participantes acquièrent de l'expérience en conception de jeu et en programmation. Le programme se termine par une journée de démonstration, où ces jeunes créatrices présentent leur travail à des professionnel•les de l'industrie. En s'étendant dans de nouvelles régions, Gameable poursuit sa mission d'inspirer et d'outiller la prochaine génération de filles dans le domaine de la technologie.

Soutien récent à Le Code des filles à Saguenay et à Québec

Nous avons également élargi notre partenariat avec Le Code des filles, afin de maintenant l'offrir aux élèves à Saguenay et à Québec. Grâce à des défis de codage, des événements inspirants présentant des modèles féminins et une collaboration étroite avec les écoles locales, le programme crée de réelles possibilités pour les filles d'explorer le monde de la technologie. Cette expansion garantit une portée encore plus grande au sein du système éducatif, aidant les jeunes femmes à renforcer leur confiance en elles et à perfectionner des compétences numériques pour l'avenir.

Favoriser la créativité chez les jeunes élèves

En partenariat avec Créativité Québec, nous avons participé à la finale provinciale de la Ligue de Créativité, la plus grande compétition créative scolaire de la province. Pour marquer l'occasion, nous avons lancé un défi spécial aux élèves et les avons accueilli•es dans notre studio pour leur faire vivre une expérience inspirante dans les coulisses. Créativité Québec continue d'inspirer les jeunes esprits à collaborer et à faire preuve d'audace dans leurs idées.

Initiatives en cours

Academos

Par le biais de notre partenariat avec Academos, les mentor•es d'Ubisoft ont pu se connecter directement avec les élèves pour leur offrir une occasion unique de poser des questions et d'obtenir des informations sur leur carrière de rêve.

Centre des sciences de Montréal

Ubisoft soutient l'exposition permanente Explore du Centre des sciences qui propose des espaces hautement interactifs où les jeunes peuvent explorer la science du mouvement, de l'air, de la lumière, de l'eau, de la géométrie et de la matière, et même expérimenter avec le codage.

Concrétiser la passion au niveau universitaire

Ubisoft offre des expériences pratiques et du mentorat pour aider les étudiant•es à faire la transition vers le marché du travail :

Concours universitaire Ubisoft

Québec

plus de
200
participant•es

25 équipes	**9** prix
22 000 $ en bourses d'études	**50** mentor•es Ubisoft

13
campus du Québec

Partout au Québec, le Concours universitaire Ubisoft aide à préparer la prochaine génération de développeur•euses. Pendant 10 semaines, les étudiant•es créent des prototypes de jeux vidéo jouables basé sur un thème, des lignes directrices et des contraintes établies par un jury de professionnel•les d'Ubisoft.

Ubisoft Toronto NEXT

Ontario

plus de
300
participant•es

21 finalistes	**30** écoles de l'Ontario

35
mentor•es d'Ubisoft

Ubisoft Toronto NEXT s'adresse aux étudiant•es en développement de jeux de l'Ontario et les aide à lancer leur carrière dans l'industrie.

Develop at Ubisoft

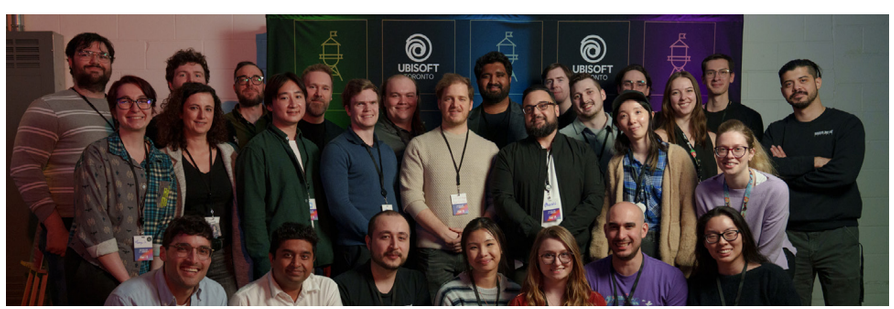
Manitoba, Ontario et Québec

140
participant•es

30
écoles

14
mentor•es d'Ubisoft et 19 mentoré•es

Une des initiatives universitaires les plus marquantes d'Ubisoft, Develop at Ubisoft, est un programme de mentorat mondial conçu pour soutenir les femmes, les personnes non binaires et les personnes trans qui poursuivent des carrières en conception de jeu et en programmation.



Autres initiatives

→ **Game Dev Atlantic** (Halifax) : trois membres de notre équipe présentant des parcours différents et inspirants ont participé à une activité de réseautage afin d'échanger avec des étudiant·es en jeu vidéo et des professionnel·les de l'industrie.

→ **Les Astucieuses avec CO^lab** (Saguenay) : ce programme d'un an destiné aux femmes aux niveaux collégial et universitaire se concentre sur le perfectionnement des compétences en leadership, en entrepreneuriat et en réseautage. Les participantes prennent part à des ateliers, des séances de co-développement et d'encadrement personnalisé alors qu'elles développent et créent un prototype de leurs propres projets.

→ **Ouvrir les portes vers l'avenir** : nous organisons des journées portes ouvertes dans nos studios canadiens, offrant aux étudiant•es un aperçu des carrières dans l'industrie du jeu vidéo. Ces expériences aident à démystifier le domaine des technologies et inspirent la prochaine génération de créateur•trices, de penseur•euses et de leaders à poursuivre leurs rêves..

« NEXT a véritablement élargi ma compréhension de la conception de jeu et amélioré mes compétences techniques. »

—Junsu Jung,
concepteur de jeu

« C'était ma première fois en tant que mentore dans ce programme, et j'ai eu une expérience merveilleuse. J'ai adoré voir le projet de ma mentorée prendre vie, et à la fin de tout cela, elle a obtenu un stage chez Ubisoft Montréal. »

—Juliette Pelletier,
mentore, Ubisoft Québec

ENVIRONNEMENT

Encourager l'action climatique par la sensibilisation et l'engagement

En 2024, nos efforts de sensibilisation à l'importance de l'action climatique se sont intensifiés afin d'inspirer notre équipe canadienne et ses communautés à s'engager en ce sens. Grâce à une éducation ciblée, des initiatives pratiques et des partenariats inclusifs, nous réduisons notre empreinte environnementale et favorisons une culture de responsabilité climatique, une action, un studio, une communauté à la fois.

Éducation climatique pour tout le monde

L'éducation est une pierre angulaire de notre stratégie environnementale. Cette année, plus de 1000 membres de notre équipe se sont inscrit•es à notre programme *Climate School*. Le nouveau module d'apprentissage en ligne *Climate School for all* simplifie des concepts climatiques complexes et donne aux participant•es des moyens d'action concrets adaptés à leur travail.

Semaine de la Terre : un effort national

Les studios canadiens d'Ubisoft se sont mobilisés pendant la Semaine de la Terre pour agir en faveur de l'environnement. Voici comment nos équipes ont contribué à l'échelle du pays :

→ **Nettoyages communautaires** : nos équipes à Sherbrooke, Montréal, Québec, Halifax et Winnipeg ont enlevé des déchets des rues, des rivières et des quartiers. Ubisoft Sherbrooke, notre plus jeune studio au Canada, a amassé près de 230 kilogrammes de déchets et de matériaux recyclables.

- → **Plantation d'arbres et initiatives vertes** : à Toronto, les membres de l'équipe ont aidé à restaurer l'écosystème rare des dunes d'eau douce à la plage de *Hanlan's Point* grâce à un événement de plantation d'arbres avec la Ville de Toronto.
- → **Engagement environnemental** : au Saguenay, les membres de l'équipe ont fait du bénévolat à la Pépinière éducative EURÊKO! en aidant à la plantation, au rempotage, à l'épandage de paillis et à l'entretien général du site. Leurs efforts ont été chaleureusement appréciés par l'organisation.

Apprendre sur les pollinisateurs

Pour promouvoir une compréhension plus approfondie de la biodiversité, nous avons organisé des ateliers d'apiculture et des jeux-questionnaires dans nos studios de Montréal, de Toronto et de Saguenay. Ces séances interactives ont aidé les membres de notre équipe à comprendre le rôle crucial que jouent les pollinisateurs dans nos écosystèmes.

Jardins résilients Comm-Un

En partenariat avec Mission Inclusion, nous avons lancé les Jardins résilients Comm-Un dans le quartier Milton Parc de Montréal. Dirigée par des membres de communautés autochtones et des personnes en situation d'itinérance, cette initiative transforme l'espace urbain en un centre dynamique destiné à l'agriculture communautaire, la biodiversité et l'inclusion.

- → **Dirigé par la communauté** : au coeur de ce projet, des membres de communautés autochtones et des personnes vivant en situation d'itinérance dirigent les opérations et transmettent leurs savoirs.
- → **Agriculture urbaine pour tout le monde** : nos jardins donnent lieu à la culture de fruits, de légumes, de plantes indigènes et de fleurs pour créer une « île de fraîcheur » qui promeut une alimentation saine et renforce la biodiversité urbaine.
- → **Ateliers et échange de connaissances** : des ateliers de jardinage public et d'horticulture animés par des personnes d'expérience, transmettent des pratiques traditionnelles et durables.
- → **Un espace de guérison et de rencontre** : plus qu'un jardin, c'est un lieu de rassemblements communautaires, d'échanges culturels et de renforcement de la résilience.

La vie durable en action

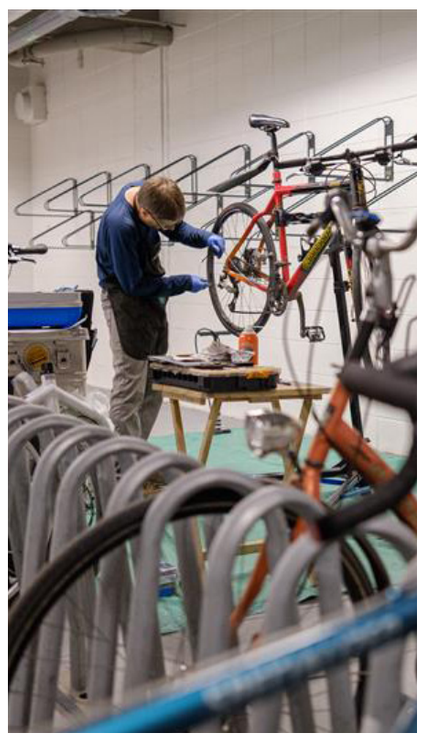
Nos studios ont adopté les principes de l'économie circulaire grâce à des échanges de vêtements et des ventes-débarras à Montréal, Québec, Saguenay, Halifax et Toronto, donnant une seconde vie à des centaines d'articles.

Nous avons également promu la mobilité douce par le biais de diverses initiatives :

- → Des ateliers d'entretien de vélos à Montréal, Québec, Sherbrooke et Toronto.
- → Des défis de cyclisme à Saguenay.
- → Un défi de mobilité douce estivale à Québec.
- → Un nouveau club de vélo à Halifax.
- → Des réductions sur les transports en commun offertes aux membres de l'équipe au Canada.

Fonctionnalités d'économie d'énergie dans nos jeux

Premier jeu d'Ubisoft à intégrer l'éco-conception, *For Honor* a développé un mode Eco. Ce mode ajuste dynamiquement les graphismes et limite la fréquence d'images à 30 images par seconde, réduisant ainsi la consommation d'énergie de la console jusqu'à 30 % sans compromettre le gameplay. Initialement facultatif, il est désormais activé par défaut dans son réglage « Smart » très apprécié, avec un taux d'adoption atteignant 95 %. Cette initiative a remporté le prix *Best Green Tech* lors des *Playing for the Planet Awards 2024*.



RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

Innover de manière responsable

À Ubisoft, nous continuons de repousser les limites de l'innovation grâce à notre centre de recherche et développement, Ubisoft La Forge. Au cours de la dernière année, l'équipe a fait progresser le travail sur l'intelligence artificielle (IA) responsable, la collaboration académique et l'innovation en matière de jeu, démontrant comment la technologie de pointe peut être développée en tenant compte de son impact.

Bilan de l'année

- → 17 projets de recherche et développement complétés et 6 en cours
- → 28 collaborateur•trices et 26 stagiaires engagé•es
- → 11 partenariats académiques au Canada
- → Des recherches présentées lors de conférences de l'industrie de premier plan (GDC, SIGGRAPH, EMNLP, et plus).

Rendre le jeu en ligne plus sécuritaire et plus intelligent

Maintenir la sécurité des espaces en ligne nécessite un ajustement constant. C'est pourquoi nous perfectionnons nos outils d'IA et investissons dans la recherche et le développement pour répondre aux défis évolutifs du jeu en ligne.

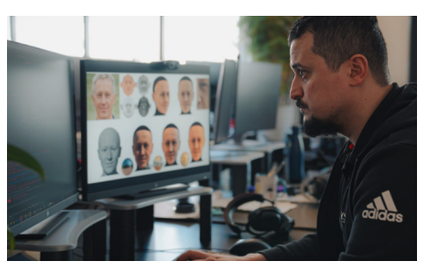
- → **ToxBuster** est maintenant déployé dans plusieurs jeux, aidant les modérateur•trices à analyser jusqu'à 700 lignes de messagerie par heure. Il se réentraîne quotidiennement pour s'adapter à la façon dont les joueur•euses parlent réellement.
- → **Toxplainer** signale les biais dans les modèles de modération et aide les équipes à affiner la manière dont la toxicité est étiquetée.

Enfin, grâce au partenariat **Zero Harm in Comms** avec Riot Games, nous abordons des cas plus difficiles comme les comportements subtils et à haut risque. Ce travail a entraîné une augmentation de 20 % dans l'identification de préjudices rares, mais graves. Ces idées ont été partagées lors de la **Game Developers Conference (GDC)**, faisant avancer la conversation sur ce à quoi devrait ressembler une modération responsable dans les jeux multijoueurs modernes et aidant à façonner les pratiques exemplaires à l'échelle de l'industrie.

De meilleurs outils pour les créateur•trices, une jouabilité plus immersive pour les joueur•euses

Ubisoft La Forge a également réalisé d'importants progrès dans l'IA liée à la jouabilité. SmartDrive, un système d'IA de véhicule basé sur l'apprentissage par renforcement, a été déployé dans *Star Wars Outlaws*, donnant vie à un comportement de circulation réaliste.

Dans *For Honor* , un nouveau pipeline d'apprentissage automatique a réduit le temps nécessaire pour créer des robots logiciels de combat de quatre semaines à une. Cette approche combine l'autoapprentissage, des règles contrôlées par le concepteur ou la conceptrice et des comportements existants non liés au combat, réduisant considérablement le travail manuel des développeur•euses. Cette approche permet la création automatique de robots logiciels compétents à trois niveaux de difficulté, tout en permettant aux développeur•euses de conserver un contrôle créatif et d'ajuster le comportement de combat.



Innovation par la collaboration

Cette année, nous avons collaboré avec l'Université de Toronto et l'Université York sur un nouveau projet de recherche pour repousser les limites des avatars numériques. En utilisant une technique appelée « représentations implicites », l'objectif était de créer des personnages plus réalistes et des outils plus rapides et plus efficaces pour les développeur•euses,

Au-delà de la recherche, Ubisoft a activement contribué aux conversations plus larges sur l'impact sociétal de l'IA :

- → Lors de **l'Action IA d'OBVIA** et des **Dialogues Interdisciplinaires**, nous avons exploré comment l'IA transforme la culture et l'éthique.
- → Lors de **l'ACFAS 2024**, nous avons participé à une discussion sur la façon dont l'industrie du jeu imagine le rôle de l'IA dans la société.
- → Lors de **Entertainment-AI 2025** et du **Forum MUTEK**, nous avons parlé des défis créatifs liés à l'utilisation de l'IA dans le divertissement.
- → Au **Sommet Influence**, nous avons souligné comment l'innovation dans le jeu peut rester à la fois audacieuse et responsable.

L'innovation ne consiste pas seulement à créer de nouveaux outils, mais à nous assurer que ces outils soutiennent les personnes derrière les jeux. Ces conversations renforcent notre principe directeur : l'IA doit servir les créateur•trices, en plaçant les artistes, les écrivain•es et les développeur•euses au cœur du processus.

Bilan de l'année

17
projets de recherche et développement complétés

28
collaborateur·trices

6
projets en cours

26
stagiaires engagé•es

11
partenariats académiques au Canada

Des recherches présentées lors de conférences de l'industrie de premier plan

GDC
SIGGRAPH
EMNLP
et plus

ENTREPRENEURIAT

En quelques chiffres

3 millions

de dollars investis dans neuf **jeux indépendants au Québec** par l'intermédiaire d'**Ubisoft RADAR** depuis 2022

190 000 $

investis dans la **Caravane Entrepreneuriale Ubisoft**

50 000 $

investis dans le programme **GameBiz Lab** de New Media Manitoba

Renforcer l'écosystème de développement de jeux au Canada

Ubisoft s'engage à soutenir les développeur·euses de jeux indépendants au Canada. Au Québec, en Ontario et au Manitoba, nous aidons à munir les studios indépendants du financement, des outils et des réseaux dont ils ont besoin pour croître, innover et rivaliser à l'échelle mondiale.

Il ne s'agit pas seulement de créer des jeux, mais de soutenir le talent canadien, d'encou

rager l'innovation et de bâtir un avenir où les studios locaux prospèrent au Canada comme à l'étranger.

Québec : un tremplin pour les talents indépendants

Durant l'année fiscale 2025, Ubisoft RADAR à continuer d'appuyer la scène indépendante du Québec en soutenant financièrement des titres remarquables.

Jeux déjà lancés au cours du fiscal 2025 :

- ***Biomorph*** par Lucid Dreams Studio, est un jeu de plateforme Metroidvania combinant action, construction de ville et exploration narrative.
- ***Two Falls (Nishu Takuatshina)***, par Unreliable Narrators, offre une expérience narrative sur les premières rencontres entre colons et peuples autochtones.

Jeux dans lesquels nous avons investi au cours du fiscal 2025:

- **War Stories: The Caribou Trail**, par ManaVoid, est un jeu eu narratif sur le régiment de Terre-Neuve durant la Première Guerre mondiale.
- **Outward 2**, par Nine Dots Studio, est un RPG d'action et de survie offrant une expérience réaliste.

Aloft

Félicitations à Astrolabe Interactive, les développeurs·ses derrière ce jeu de survie coopératif sur des îles flottantes, qui poursuit son aventure aux côtés du publisher Funcom en rachetant notre participation dans le projet.

Ubisoft a également établi un partenariat avec La Guilde du jeu vidéo du Québec et la Banque Nationale pour lancer la Caravane Entrepreneuriale Ubisoft, un accélérateur pour les studios indépendants qui offre des formations dirigées par des spécialistes, des visites de studios, des occasions de réseautage et des conseils pratiques sur le financement, la commercialisation et l'expansion.

Nous avons également soutenu un nouveau **Consortium d'incubation et d'accélération** dirigé par le CEIM (Centre d'entreprises et d'innovation de Montréal) et Indie Asylum conçu pour :

- fournir un **coaching complet** en commercialisation et en financement;
- munir les studios **d'outils spécialisés;**
- diriger **des missions commerciales internationales**, dont la participation à la GDC à San Francisco.

L'objectif? Aider les studios du Québec à atteindre des audiences mondiales tout en restant ancrés dans la province et favoriser la croissance locale.

Ontario : renforcer le développement d'affaires

À Toronto, Ubisoft soutient **Indie Superboost**, un programme d'Interactive Ontario qui aide les développeur·euses XR et indépendant·es grâce à :

- **de la formation professionnelle spécifique à l'industrie;**
- **du mentorat** par des professionnel·les chevronné·es;
- **des possibilités de réseautage** qui ouvrent des portes vers les marchés mondiaux.

Manitoba : encourager les talents émergents

À Winnipeg, Ubisoft soutient **GameBiz Lab + Starter Fund**, une initiative de New Media Manitoba qui vise à favoriser la croissance en phase de démarrage. Elle offre :

- **un accompagnement et du mentorat** pour les nouvelles développeuses et nouveaux développeurs;
- **un financement de démarrage** pour lancer des projets;
- un tremplin pour les **nouvelles voix diversifiées** en jeu vidéo.

COMMUNAUTÉ

1800 heures

de bénévolat enregistrées à travers Montréal, Québec, Sherbrooke, Saguenay, Toronto et Winnipeg

130 activités

axées sur la communauté organisées dans nos studios canadiens

Uni·es pour notre cause nationale:

L'ÉDUCATION

Créer un impact durable en misant sur la collaboration

Notre impact est le reflet de la passion de nos équipes. Leur dévouement au bénévolat, à la collecte de fonds et à l'engagement culturel reflète une croyance partagée : grâce à notre solidarité, nous pouvons construire des communautés plus fortes et plus dynamiques.

Célébrer la culture et l'art locaux

Nous sommes fier·ères d'être un catalyseur de créativité en soutenant des initiatives qui donnent vie à la culture dans des endroits inattendus. De laboratoires de musique immersifs à de l'art public dans les rues de la ville, nous voulons amplifier des voix diverses et rendre la culture plus accessible à tout le monde.

- → **Labo de musique à l'image** avec la Fondation SOCAN : Ubisoft Montréal a aidé des compositeur·trices émergent·es à développer davantage leurs compétences et à collaborer pour réinventer la bande sonore d'un jeu vidéo, faisant le lien entre créativité et technologie.
- → **Nuit Blanche et MUTEK** : nous avons soutenu des événements culturels immersifs et dynamiques qui ont illuminé Montréal et célébré l'art numérique.
- → **Exposition « Unique en son genre »** : nous avons établi un partenariat avec le Musée de la civilisation à Québec pour sensibiliser à l'identité de genre et à l'inclusion.
- → **La Noce et REGARD** : nous avons soutenu des festivals régionaux à Saguenay qui mettent en lumière des cinéastes indépendant·es et des voix artistiques émergentes.
- → **Festival Jazz et Blues de Saguenay** : nous avons apporté du rythme et de la soul au Saguenay–Lac-Saint-Jean, en soutenant les talents locaux et la vitalité culturelle.
- → **L'art s'affiche** : nous avons transformé les murs extérieurs de notre studio de Montréal en galerie d'art publique, où les oeuvres de Nicolas Grenier et de plus de 15 artistes émergent·es invitent à la réflexion.

- → **POP Montréal** : le cœur du Mile End a vibré grâce à une collaboration dynamique avec ce festival international, pour une nuit mémorable célébrant l'énergie culturelle et l'esprit créatif du quartier.

Coup de projecteur sur les studios : action locale, impact durable

MONTRÉAL

Le studio de Montréal a ouvert la voie avec une variété d'initiatives importantes :

- → Il a réuni des fonds grâce à un défi de cyclisme pour le fonds environnemental de Mission Inclusion.
- → Il a organisé une collecte de don de nourriture pour Mission Mile End.
- → Il a assemblé plus de 220 sacs-cadeaux pour Welcome Collective, soutenant des demandeur·euses d'asile en situation vulnérable.
- → Il a envoyé des cartes de vœux manuscrites aux personnes âgées isolées.

VILLE DE QUÉBEC

L'équipe de Québec a utilisé la créativité et la compassion pour aider les personnes confrontées à l'itinérance, à la précarité et à l'insécurité alimentaire :

→ Elle a recueilli des articles essentiels d'hiver pour la Nuit des sans-abris.
→ Elle a organisé une collecte de jouets pour Reno-Jouets afin de soutenir les enfants et les familles dans le besoin.
→ Elle a organisé une vente de pâtisseries annuelle, mettant en lumière les créations gourmandes de 30 de leurs "chef·fes" et amassant des fonds pour soutenir le club de petit-déjeuner local.

SAGUENAY

À Saguenay, l'accent était mis sur la sécurité alimentaire et l'éducation des jeunes :

→ L'équipe a recueilli plus de **650 articles alimentaires** pour Moisson Saguenay-Lac-St-Jean.
→ Elle a fait du bénévolat au centre alimentaire de Chicoutimi pour trier et distribuer des provisions.
→ Elle a assemblé des sacs-cadeaux éducatifs pour les centres de jeunesse locaux.

SHERBROOKE

L'équipe de Sherbrooke a insufflé joie et créativité à sa communauté à travers des moments de partage culinaire et de célébration :

→ Elle a confectionné des kits de brownies prêts à préparer pour les familles dans le besoin.
→ Elle a fait du bénévolat avec Moisson Estrie, la banque alimentaire locale.

TORONTO

À Toronto, le studio a approfondi son lien avec le BGC Dovercourt Club, un pilier communautaire pour les enfants et familles du quartier :

→ Il a soutenu le programme de paniers de Noël du club, en livrant des aliments frais et des produits essentiels aux familles dans le besoin.
→ Il a organisé un concours culinaire de chili pour réunir des fonds destinés aux programmes du club.

WINNIPEG

Les membres de l'équipe de Winnipeg ont organisé une variété d'événements dirigés par des bénévoles :

→ Les membres ont soutenu **le refuge animalier D'Arcy** en nettoyant, triant et organisant les fournitures.
→ Les membres ont assemblé des sacs-cadeaux éducatifs pour le **Wii Chiiwaakanak Learning Centre.**

HALIFAX

L'équipe d'Halifax a traduit sa bienveillance en actions concrètes, grâce à plusieurs initiatives communautaires significatives :

→ Elle a fait des dons au Musée des beaux-arts de la Nouvelle-Écosse pour soutenir une exposition locale.
→ Elle a réuni des fonds pour le **Pearleen Oliver Education Fund** pendant le Mois de l'histoire des Noir·es.
→ Elle s'est associée à **Make-A-Wish** pour accueillir deux jeunes souhaitant en apprendre davantage sur le jeu vidéo, et a soutenu la collecte de fonds de l'organisation.

Se rassembler autour d'une cause commune

Pour la première fois, tous nos studios canadiens se sont unis pour soutenir l'éducation comme une cause commune. Au cours de la Semaine mondiale des bénévoles en décembre, nos équipes ont eu un impact important :

Plus de

125

bénévoles ont participé à la Journée internationale des bénévoles.

12

organisations
dans l'ensemble du Canada.

750

sacs-cadeaux distribués, remplis d'outils éducatifs pour créer l'étincelle et nourrir la curiosité envers les STIM chez les jeunes.

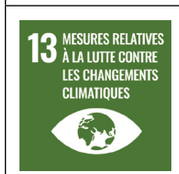
S'appuyant sur cet élan, plus de **250 bénévoles** se sont engagé·es dans des activités axées sur l'éducation, offrant du mentorat, participant à des occasions de prise de parole et fournissant des commentaires sur les portfolios et projets des élèves.

ANNEXE

OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE

Ubisoft s'engage à participer à l'effort mondial visant à atteindre les objectifs de développement durable (ODD) des Nations Unies, adoptés en 2015. Ces 17 objectifs appellent les pays du monde entier à favoriser la prospérité tout en protégeant la planète d'ici 2030. Ubisoft reconnaît le rôle vital que jouent les acteurs économiques et financiers dans cet effort mondial et s'engage à soutenir les ODD qui rejoignent le mieux nos valeurs et nos engagements en matière de responsabilité sociétale de l'entreprise. Ceci inclut l'ODD 4 (Éducation de qualité), l'ODD 5 (Égalité entre les sexes), l'ODD 8 (Travail décent et croissance économique), l'ODD 9 (Industrie, innovation et infrastructure), l'ODD 10 (Inégalités réduites) et l'ODD 13 (Lutte contre les changements climatiques).

ODD	Cible	Action d'Ubisoft
4 ÉDUCATION DE QUALITÉ	**4.4 |** D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat	Ubisoft accorde une grande importance à l'éducation et appuie activement cet objectif par des initiatives qui promeuvent une éducation de qualité et accroissent la diversité dans les professions liées à la technologie en : • collaborant avec les ONG pour aider les jeunes à développer des compétences fondamentales en STIM; • diversifiant le bassin de talents en technologie au moyen d'initiatives; • appuyant des programmes d'apprentissage du codage pour les jeunes; • développant des expériences éducatives à la fois attrayantes et accessibles pour les personnes de tout âge, dont le programme Play to Learn qui offre des jeux éducatifs; • proposant du mentorat, des bourses d'études, des stages et des occasions d'emploi.
5 ÉGALITÉ ENTRE LES SEXES	**5.1 |** Mettre fin, dans le monde entier, à toutes les formes de discrimination à l'égard des femmes et des filles. **5.5 |** Garantir la participation entière et effective des femmes et leur accès en toute égalité aux fonctions de direction à tous les niveaux de décision, dans la vie politique, économique et publique. **5.2 |** Éliminer de la vie publique et de la vie privée toutes les formes de violence faite aux femmes et aux filles, y compris la traite et l'exploitation sexuelle et d'autres types d'exploitation. **5.b |** Renforcer l'utilisation des technologies clefs, en particulier l'informatique et les communications, pour promouvoir l'autonomisation des femmes.	Ubisoft promeut l'égalité des sexes au sein de l'organisation, dans ses jeux, et en organisant des activités de bénévolat avec des organisations locales en : • créant des histoires et des personnages diversifiés qui reflètent l'inclusivité; • soutenant des initiatives éducatives qui encouragent les femmes à poursuivre des carrières dans les STIM, la technologie et le jeu; • augmentant la visibilité des possibilités de recrutement pour les femmes; • travaillant avec des groupes-ressources d'employé•es afin de relever des défis spécifiques au secteur; • s'associant avec des organisations locales pour soutenir les femmes en situation vulnérable par le bénévolat; • participant à des ateliers technologiques qui aident les femmes à réintégrer le marché du travail avec des outils numériques et des compétences de base.

ODD	Cible	Action d'Ubisoft
	8.3 | Promouvoir des politiques axées sur le développement qui favorisent des activités productives, la création d'emplois décents, l'entrepreneuriat, la créativité et l'innovation et stimulent la croissance des microentreprises et des petites et moyennes entreprises et facilitent leur intégration dans le secteur formel, y compris par l'accès aux services financiers. **8.5 |** D'ici à 2030, parvenir au plein emploi productif et garantir à toutes les femmes et à tous les hommes, y compris les jeunes et les personnes handicapées, un travail décent et un salaire égal pour un travail de valeur égale.	Ubisoft s'engage en faveur de l'entrepreneuriat, de la diversité, de l'inclusion et de l'accessibilité en : • encourageant l'entrepreneuriat grâce à des initiatives comme le fonds RADAR pour soutenir les nouveaux studios; • promouvant la diversité, l'inclusion et l'accessibilité grâce au programme Ubisoft Éducation et aux groupes-ressources d'employé•es.
	9.4 | D'ici à 2030, moderniser l'infrastructure et adapter les industries afin de les rendre durables, par une utilisation plus rationnelle des ressources et un recours accru aux technologies et procédés industriels propres et respectueux de l'environnement, chaque pays agissant dans la mesure de ses moyens.	Ubisoft stimule l'innovation en : • faisant progresser la recherche grâce à La Forge, notre laboratoire de recherche et développement; • s'associant avec des universités canadiennes; • offrant des stages qui font le lien entre le monde de la recherche et le monde professionnel, visant à faire émerger de nouvelles idées et des concepts novateurs.
	10.2 | D'ici à 2030, autonomiser toutes les personnes et favoriser leur intégration sociale, économique et politique, indépendamment de leur âge, de leur sexe, de leur handicap, de leur race, de leur appartenance ethnique, de leurs origines, de leur religion ou de leur statut économique ou autre. **10.3 |** Assurer l'égalité des chances et réduire l'inégalité des résultats, notamment en éliminant les lois, politiques et pratiques discriminatoires et en promouvant l'adoption de lois, politiques et mesures adéquates en la matière.	Ubisoft accorde une grande importance à la réduction des inégalités et à la promotion de la diversité et de l'inclusion en : • améliorant l'accessibilité des jeux pour les joueur•euses en situation de handicap; • ajustant son processus de recrutement en adoptant un langage inclusif dans les offres d'emploi et en formant les recruteur•euses; • soutenant des initiatives qui favorisent l'inclusion sociale, la diversité et l'accessibilité dans l'industrie du jeu vidéo; • mettant en place des mesures de protection pour prévenir les comportements inappropriés dans les communautés en ligne; • s'associant à des associations pour mieux représenter les minorités ethniques et les femmes dans le jeu; • permettant aux joueur•euses de choisir le genre et l'ethnie de leurs personnages; • favorisant un milieu de travail inclusif avec des chances égales; • s'associant avec des associations qui offrent une formation interne sur la discrimination, l'inclusion et l'accessibilité; • collaborant avec des organisations locales pour soutenir la sécurité alimentaire, contribuant ainsi à l'autonomisation et à l'inclusion sociale et économique des personnes en situation de vulnérabilité.
	**13.1 |** Renforcer, dans tous les pays, la résilience et les capacités d'adaptation face aux aléas climatiques et aux catastrophes naturelles liées au climat. **13.2 |** 2 Incorporer des mesures relatives aux changements climatiques dans les politiques, les stratégies et la planification nationales. **13.3 |** Améliorer l'éducation, la sensibilisation et les capacités individuelles et institutionnelles en ce qui concerne l'adaptation aux changements climatiques, l'atténuation de leurs effets et la réduction de leur impact et les systèmes d'alerte rapide.	Ubisoft adopte des pratiques durables et s'efforce de réduire son empreinte carbone en : • établissant des objectifs environnementaux pour réduire les émissions de gaz à effet de serre, les déchets et l'utilisation de l'eau; • organisant des événements annuels qui offrent une plateforme pour partager des contributions et des solutions aux problèmes environnementaux dans l'industrie du jeu; • fournissant aux équipes des ressources abordant les enjeux climatiques; • incitant les équipes de production à développer des récits de jeux qui sensibilisent à l'environnement; • renforçant la sensibilisation grâce à des initiatives basées en studio telles que la Climate School, des murales sur la biodiversité et des ateliers sur les ruches. • menant des activités de bénévolat en collaboration avec des organisations locales, particulièrement pendant la Semaine de la Terre, célébrée dans tous nos studios, pour sensibiliser et encourager l'engagement autour des enjeux climatiques.