



RAPPORT D'IMPACT CANADIEN

2023 • 2024



TABLE DES MATIÈRES



P.2 CÉLÉBRER LES SUCCÈS, INNOVER
ET CULTIVER NOTRE IMPACT



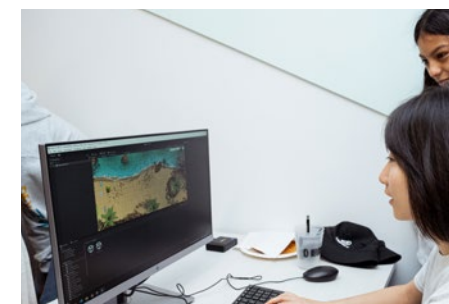
P.3 UBISOFT AU CANADA
EN BREF



P.4 L'EFFET POSITIF
DU JEU VIDÉO



P.5 DIVERSITÉ, INCLUSION
ET ACCESSIBILITÉ



P.9 ÉDUCATION



P.12 ENVIRONNEMENT



P.15 RECHERCHE ET
ÉVELOPPEMENT



P.17 ENTREPRENEURIAT



P.20 CONTRIBUTIONS
À LA COMMUNAUTÉ



CÉLÉBRER LES SUCCÈS, INNOVER ET CULTIVER NOTRE IMPACT

En 2023, nos talentueuses équipes canadiennes ont démontré leur engagement afin d'améliorer nos mondes – dans nos jeux et dans la vie réelle – pour le bénéfice de nos joueur-euses, de nos communautés et de notre écosystème.

Cette année, nos studios canadiens ont contribué à donner vie à plusieurs jeux pour le plus grand plaisir de nos millions de joueur-euses, notamment Assassin's Creed Mirage, Assassin's Creed Nexus VR, Skull and Bones, Rainbow Six SMOL et Avatar : Frontiers of Pandora. Les membres de notre équipe ont fait preuve de créativité, de résilience et de travail d'équipe afin de donner vie à des mondes captivants dans un environnement en constante évolution.

Nous avons également assisté à une vague de bouleversements technologiques avec de nouvelles innovations dans le domaine de l'**intelligence artificielle (IA)**. En tant qu'innovateurs et innovatrices, nous sommes conscient-es de son impact sur le paysage des jeux vidéo et sur la société en général. Nos équipes préparent le terrain pour l'utilisation de l'IA générative dans nos productions et nos jeux, afin que nous

puissions utiliser ces outils de manière responsable et avec une approche qui soit centrée sur les personnes d'abord. Une fois de plus, l'IA est un outil qui a le potentiel de transformer nos communautés en ligne pour le meilleur. Dans le rapport, vous découvrirez ToxBuster, un prototype capable de détecter, d'identifier et de contrer les comportements toxiques en ligne, afin que nos espaces numériques restent sécuritaires, respectueux, inclusifs et amusants pour tous.

Le pouvoir de la solidarité

En tant qu'un des leaders en jeu vidéo au Canada, nous sommes bien impliqué-es dans l'**enrichissement de l'écosystème**. Par le biais de programmes et d'initiatives - tels que le fonds RADAR, La Caravane et la Série Indie - nous nous efforçons de favoriser un écosystème dynamique et durable dans lequel les studios indépendants peuvent réussir. Nous avons fait des investissements importants au Manitoba, en Ontario et au Québec en particulier afin de soutenir la croissance des studios indépendants locaux et stimuler l'innovation afin que l'industrie demeure résiliente, inclusive et accessible.

Nous sommes engagé-es à contribuer à la création d'un écosystème fort, où tout le monde peut avancer ensemble.

Au-delà des jeux vidéo, nous cherchons également à avoir un impact positif sur les communautés dans lesquelles nos studios opèrent et, en ce sens, nous sommes engagé-es à contribuer à une société plus inclusive et plus durable. Cette année, notre engagement en matière de **responsabilité sociale** s'est manifesté par une myriade d'initiatives, telles que des dons caritatifs, du bénévolat et de l'engagement communautaire. Dans les communautés où sont situés nos studios, nos collègues ont donné de leur temps, de leurs talents et de leurs ressources afin de soutenir plus de 50 organismes à travers le Canada, démontrant ainsi leur empathie, leur compassion et leur solidarité.

Cordialement,

Leslie Quinton

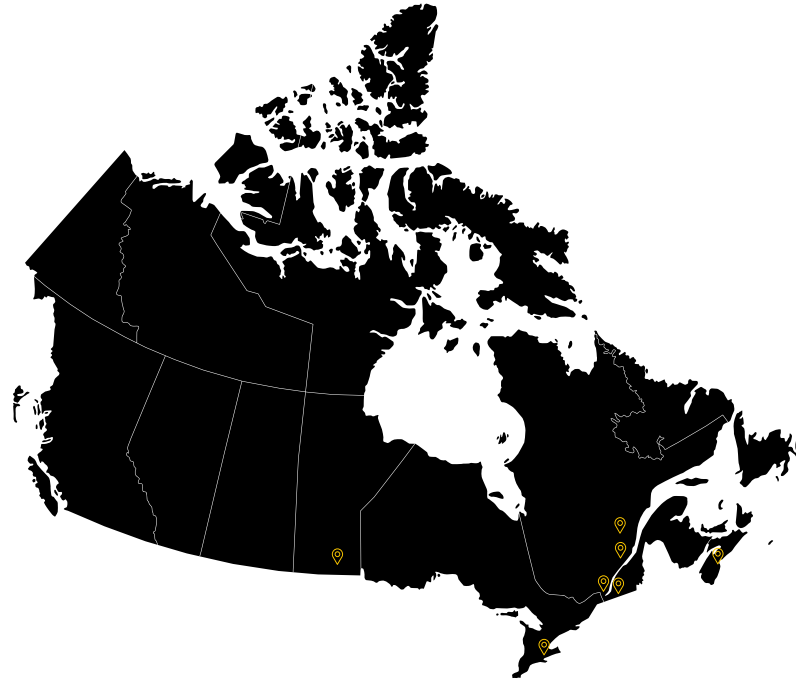
— Vice-présidente des communications



« Alors que nous célébrons les réalisations de la dernière année, nous souhaitons réaffirmer notre engagement à faire une différence positive dans le monde - un jeu, un-e joueur-euse, une communauté à la fois. Ensemble, nous avons le pouvoir d'inspirer, d'élever et de transformer des vies ».



UBISOFT AU CANADA EN BREF



Ubisoft crée des mondes pour tout le monde. Nous sommes résolu-es à enrichir la vie de nos joueur-euses en développant des jeux de grande qualité qui s'adressent à toutes sortes de personnalités, qui rassemblent les gens et qui permettent à tou-tes d'apprendre tout en ayant du plaisir.



Au cœur de ce que nous faisons, ce sont nos employé-es qui nous définissent. Nous accueillons le talent de tous les milieux et de partout dans le monde afin de créer des jeux inoubliables. Nous nous engageons auprès de nos communautés et nous donnons vie à des idées qui autrement n'auraient jamais vu le jour.

« Je suis convaincu que cette collaboration accrue permettra à nos équipes de s'entraider davantage, d'apprendre les unes des autres et surtout de s'inspirer afin de créer les meilleurs jeux pour nos joueuses et joueurs ».

— Christophe Derennes,
directeur général,
Amérique du Nord

Aujourd'hui, les studios canadiens d'Ubisoft à Halifax, Montréal, Québec, Saguenay, Sherbrooke, Toronto et Winnipeg travaillent sur les marques les plus emblématiques d'Ubisoft, notamment Assassin's Creed, Far Cry, Prince of Persia et les séries de Tom Clancy. Avec plus de 5 500 employé-es, nous cherchons continuellement à offrir des expériences enrichissantes à nos joueur-euses, à nos équipes et à nos communautés.

Faits saillants

- Création du pôle nord-américain.
- Expansion à l'international de notre programme de mentorat destiné aux personnes ayant une identité de genre sous-représentée.
- Ubisoft Sherbrooke et Ubisoft Halifax emménagent dans leur nouveau studio.
- Célébration des 20 ans de Far Cry.

Prix et distinctions



Meilleur employeur au Canada pour les jeunes en 2024

Les studios canadiens d'Ubisoft nommés parmi le Top 100 des meilleurs employeurs canadiens pour les jeunes



Meilleur employeur à Montréal en 2024

Ubisoft nommé l'un des meilleurs employeurs de Montréal en 2024



Certification Parité de La Gouvernance au Féminin 2023

Ubisoft a reçu sa certification argent en 2023

Statistiques importantes en 2023-24

Données au 29 février 2024

Plus de

19 000

employé-es dans le monde

5 550

employé-es au Canada

28,5 %

des employé-es d'Ubisoft dans le monde se trouvent au Canada

23,4 %

des employé-es sont des femmes

14,4 %

de l'équipe de la haute direction sont des femmes

22,3 %

des gestionnaires sont des femmes

19,4 %

des employé-es à temps plein sont âgé-es de moins de 30 ans



L'EFFET POSITIF DU JEU VIDÉO

« Nous sommes conscient-es qu'un mauvais comportement ne veut pas nécessairement dire une mauvaise personne, et c'est la raison pour laquelle la notion même de prévention des comportements répréhensibles est bien ancrée dans l'orientation. Il nous est absolument indispensable de façonner le comportement des joueur-euses en nous engageant auprès de notre communauté, et en expliquant à quoi ressemble un comportement adéquat ainsi que l'importance de créer un espace où tou-tes les joueur-euses se sentent en sécurité et inclus-es ».

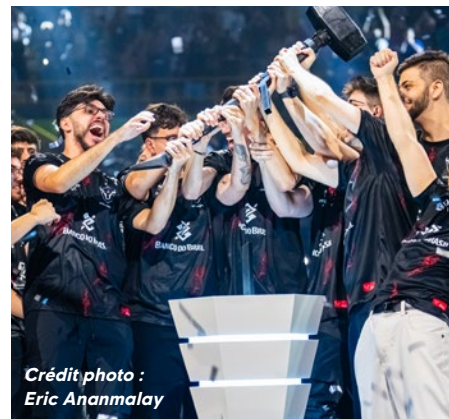
— Jérémy Marchadier,
directeur de la sécurité des joueur-euses chez Ubisoft.

Les jeux vidéo ont le potentiel de rassembler des communautés, de valoriser le travail d'équipe et de diminuer l'isolement social. Nous faisons tous les efforts afin que nos espaces soient sécuritaires, justes et amusants pour nos joueur-euses.

C'est exactement ce que fait notre équipe de protection des joueur-euses sur Tom Clancy's Rainbow Six Siege. Au cours des dernières années, cette équipe a collaboré avec des spécialistes à l'interne et à l'externe pour développer deux nouveaux systèmes inédits dans l'industrie et pour trouver de nouvelles façons de favoriser l'attitude positive des joueur-euses dans cet environnement concurrentiel.

Favoriser le renforcement positif dans le jeu

L'année dernière, Rainbow Six Siege a intégré un système entièrement dédié au renforcement positif : le Commendation System (système d'éloges). Grâce à ce système, les joueur-euses sont en mesure de féliciter les autres joueurs-ses



Crédit photo :
Eric Ananmalay

qui démontrent des comportements sociaux positifs, comme le courage et le dévouement ou pour conseiller leurs coéquipier-ières. Nous avons conçu cette fonctionnalité selon l'idée qu'en se concentrant sur le positif, on génère du positif; et ça fonctionne.

La réponse des joueur-euses envers ce système d'éloges a été extrêmement positive. Pour tirer parti de cette dynamique, une fois qu'une personne a reçu plusieurs encouragements et performe bien, une icône dédiée apparaîtra

à côté de son nom et cette personne recevra une variété de récompenses en jeu comme des objets cosmétiques gratuits. Ces éloges influencent aussi leur statut de réputation globale, et ce, en harmonie avec le système de réputation globale.



Crédit photo : Eric Ananmalay

Promouvoir des comportements sociaux positifs grâce au système de réputation

La toxicité dans le jeu Rainbow Six Siege, comme dans d'autres jeux, peut comprendre des agissements de mauvaise foi tels que les tirs amis, gâcher délibérément le plaisir des autres joueur-euses par des comportements dérangeants, des communications non souhaitées et des abus de messages verbaux ou écrits. Afin de diminuer ce genre de comportement, l'équipe de protection des joueur-euses a jugé nécessaire d'avertir et guider les joueur-euses en plus d'atténuer les problèmes en intervenant d'une façon qui soit directement liée à l'infraction.

Par exemple, une personne qui utilise de façon répétée un langage haineux ou abusif sur le clavardage vocal. On lui donne deux avertissements. Le premier l'informe que son comportement est inacceptable. Le deuxième lui donne l'occasion de changer son style de jeu. Si la personne continue, son clavardage vocal sera mis en sourdine par défaut pour les 30 prochaines parties. La personne pourra quand même envoyer

et recevoir des messages, mais seul-es les joueur-euses qui auront choisi de réactiver le son de cette personne recevront ses messages.

Depuis le lancement du système en mars 2023, nous avons constaté une diminution des abus de messagerie de 56 % après le premier avertissement. Parmi les joueur-euses qui ont continué d'utiliser un langage inapproprié, 46 % ont arrêté après le deuxième avertissement. Seulement 0,25 % des joueur-euses se sont rendu-es jusqu'à la sanction. Nous mettons le système à jour régulièrement pour améliorer l'interface utilisateur et nous assurer que les joueur-euses comprennent l'importance de leur réputation.

Un projet continu

L'équipe de la protection des joueur-euses poursuit son travail sur les deux systèmes (éloges et réputation), ce qui aide à soutenir et protéger les séances de jeu de Siege. L'équipe continue d'étudier des façons d'augmenter les occasions favorables à des interactions positives dans le jeu, avec comme but ultime la capacité d'offrir aux joueur-euses une expérience plus positive.



DIVERSITÉ, INCLUSION ET ACCESSIBILITÉ

« La Certification Parité 2023 de La Gouvernance au Féminin obtenue par nos studios canadiens reflète à la fois nos réalisations et le parcours qui nous attend. Nous savons qu'il nous reste beaucoup de travail à faire et nous espérons que nos réflexions sur le rapport de certification nous mèneront vers un avenir plus inclusif ».

— Erin Roach,
directrice de la diversité et de
l'inclusion pour nos studios canadiens

La créativité, l'innovation et la passion sont au cœur de la conception de jeux vidéo d'exception, mais cela n'est possible que si les gens se sentent à l'aise et en sécurité de mettre à contribution leur vision unique et leurs expériences personnelles. Nous nous efforçons sans relâche de bâtir un environnement de travail plus inclusif qui reflète la diversité de nos joueur-euses et celle du monde dans lequel nous évoluons.

Au cours de la dernière année, nos pratiques en ressources humaines ont continué d'évoluer afin de satisfaire à ces conditions avec de nouveaux programmes, des occasions de développement, des discussions et en s'assurant que nos dirigeant-es possèdent les

outils et la compréhension nécessaires pour bâtir un environnement qui favorise un climat d'équipe inclusif.

Tout d'abord : nous assurer de maintenir une situation équitable pour les femmes au travail

Nos studios canadiens ont participé à la Certification Parité 2023 de La Gouvernance au Féminin, une certification qui reconnaît l'engagement envers la parité de genre en milieu de travail grâce à des mécanismes que mettent sur pied les entreprises pour combler les lacunes en matière d'équité. Nous avons obtenu une certification de niveau argent,



une belle réalisation suivant notre certification précédente de niveau bronze.

Étendre le développement du leadership aux femmes et aux personnes non binaires membres de nos équipes

À Winnipeg et à Montréal, un programme de leadership outille et soutient nos femmes pour qu'elles puissent atteindre leurs objectifs et accroître leur confiance en elles par l'entremise d'opportunités de développement professionnel et de séances de mentorat personnalisées. Ce programme s'appuie sur les mêmes bases que nos autres programmes de développement qui offrent aux talents émergents des occasions de mentorat. Parallèlement, nous avons lancé un nouveau programme de formation pour les femmes de tous les niveaux d'ancienneté au sein de nos équipes de production, afin d'appuyer les femmes dans l'atteinte de leurs objectifs professionnels et le développement de leurs réseaux internes.

« Ce nouveau programme de formation crée un changement majeur; c'est lors de ma première expérience avec celui-ci que j'ai lancé mon parcours de croissance en vue de devenir une leader. Ensuite, en tant que mentore, j'ai été en mesure de bâtir une solide communauté qui connecte les femmes au travail, peu importe leur ethnicité ou le milieu d'où elles viennent ».

— Claire Chen, programmeuse
généraliste, Ubisoft Winnipeg



Un nouveau programme de mentorat : Project Rise

En septembre 2023, nous avons lancé Project Rise, un programme pour soutenir le développement professionnel d'employé-es qui s'identifient comme personnes racialisées ou personnes autochtones chez Ubisoft. Cela comprenait le lancement, dans nos studios de Montréal et de Toronto, d'un programme de mentorat servant à connecter des employé-es occupant des rôles techniques ou créatifs avec un-e membre de leur équipe ayant plus d'ancienneté afin de partager des conseils et de l'orientation soutenant leur apprentissage et leur développement professionnel.

De septembre 2023 à mai 2024, 31 jumelages ont été réalisés dans deux studios et 42 % des participant-es étant des femmes et des personnes non binaires.

En soutenant nos membres d'équipe issus-es de groupes sous-représentés dans l'industrie et en leur donnant le soutien nécessaire pour atteindre leurs buts et leurs aspirations, nous contribuons à renforcer l'authenticité des univers que nous bâtissons, des histoires que nous racontons, des personnages que nous créons et des technologies et systèmes que nous utilisons.



Favoriser une culture d'inclusion et de contenu accessible chez nos équipes de développement

Quarante-sept pourcent (47%) des joueur-euses ne jouent pas aux jeux lorsqu'ils ont l'impression qu'ils n'ont pas été conçus avec des personnages qui les interpellent. Lorsque nous créons de plus larges spectres d'histoires et de perspectives dans nos jeux, les joueur-euses peuvent mieux s'y identifier et participer à des histoires qui les touchent. Pour y parvenir avec succès, la diversité, l'inclusion et l'accessibilité doivent être intégrées tôt dans le processus créatif.

→ **Partager les meilleures pratiques dans toutes nos équipes** : lors de l'Ubisoft Developers Conference (UDC), une série de conférences internes de développeur-euses d'Ubisoft, nous avons animé une série de discussions avec les responsables de la production au sujet de leur approche sur la diversité et l'inclusion. Nous avons abordé les mesures concrètes que les équipes peuvent prendre à des moments clés dans le cycle de vie de la production afin de concevoir des jeux qui

reflètent la diversité de nos joueur-euses et celle d'un monde en évolution.

- **Intégrer l'inclusion dans nos processus créatifs** : les responsables de la production de notre studio de Montréal ont aussi participé à un atelier pour déterminer des façons d'intégrer davantage l'inclusion dans les processus créatifs et d'identifier des mesures clés collectives à adopter dans les projets.
- **Promouvoir l'accessibilité dans les systèmes et les mécaniques principaux des jeux** : l'équipe d'accessibilité d'Ubisoft, basée à Montréal et à Toronto, a joué un rôle déterminant dans le développement de fonctions d'accessibilité en collaboration avec Ubisoft Bordeaux. Assassin's Creed Mirage est l'un des jeux de la franchise Assassin's Creed le plus accessible à ce jour. [Lire le Coup de projecteur ici.](#)

Respecter notre engagement envers la vérité et la réconciliation

Nous nous sommes engagés pour répondre à l'appel à l'action 92 de la Commission de vérité et réconciliation pour les entreprises. Cette année, avant la Journée nationale de la vérité et de la réconciliation et avant la Journée du chandail orange, nous avons organisé plusieurs séances d'apprentissage pour tou-ttes, dans l'ensemble de nos studios canadiens. Cela comprenait :

- Une discussion sur les réalités autochtones au Québec avec Xavier Watso, créateur de contenu de la nation des Abénakis d'Odanak.
- Une séance d'apprentissage autochtone : la Réconciliation commence avec la vérité, avec l'ancien Brian McLeod, enseignant culturel et Gardien du Savoir.



Extrait du jeu Assassin's Creed Mirage



Groupes-ressources d'employé·es au canada

Nos groupes-ressources d'employé·es (GRE) jouent un rôle crucial dans la façon dont nous favorisons un milieu de travail plus inclusif et plus équitable. Ces groupes participent au changement positif au sein de nos studios grâce à des ateliers et à des séances de formation, ainsi qu'en fournissant de la rétroaction importante sur notre progression collective et sur la direction que nous devons prendre.

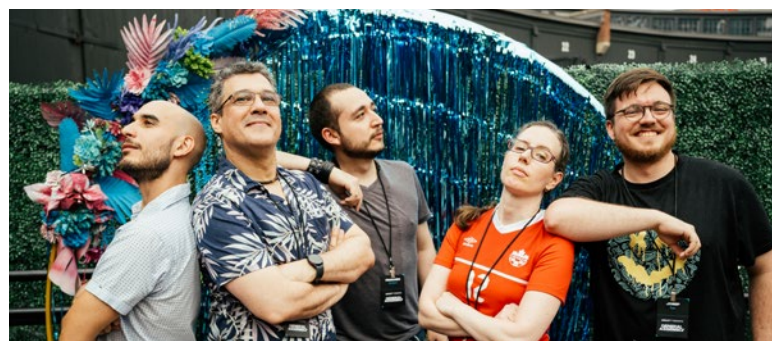


**Communauté hispanique
et latino américaine**

GENTE
A UBISOFT ERG

101

membres
et alliés-es



**Communauté asiatique
et des îles du Pacifique**

A.P.I.
A UBISOFT ERG

124

membres
et alliés-es



**Communauté
2SLGBTQIA+**

UBIPROUD
A UBISOFT ERG

270

membres
et alliés-es



Neurodiversité

NEURODIVERSITY
A UBISOFT ERG

176

membres
et alliés-es



Communauté noire

B.E.A.U.
A UBISOFT ERG

109

membres
et alliés-es



**Communauté de femmes
pour l'équité**

W.E.
A UBISOFT ERG

242

membres
et alliés-es





Nos partenariats clés

Ubisoft commandite [ALLIA](#), une association qui soutient les femmes des industries créatives, en lançant la toute première journée dédiée à l'industrie du jeu vidéo, en plus de programmes de mentorat et de réseautage. Cette initiative vise à améliorer la diversité et l'inclusion dans le secteur des jeux vidéo, en offrant aux femmes et aux communautés sous-représentées des occasions de croissance professionnelle et de développement de carrière.



Crédit photo : Marilyn Aitken

L'engagement d'Ubisoft envers l'exposition *Voix autochtones d'aujourd'hui* au [Musée McCord](#) comprend des ateliers auxquels participent des employé-es, favorisant ainsi l'engagement à l'interne et la compréhension des cultures autochtones. Cette interactivité a approfondi davantage l'impact du partenariat au sein de l'entreprise.



en offrant son soutien à [Poly-Out](#), Ubisoft s'engage fermement à promouvoir la sensibilisation, l'éducation et l'inclusion des personnes 2SLGBTQIA+ à Polytechnique Montréal. En luttant contre la discrimination et en encourageant l'intégration, nous aidons à créer une société plus équitable.



Ubisoft Montréal soutient la [JAMTL/Conf](#) soulignant notre dévouement à créer une industrie plus inclusive. Notre soutien pour ce projet affirme notre engagement continu envers les innovations en matière d'accessibilité, contribuant à créer un écosystème de jeux vidéo plus inclusif.



Crédit photo : Veronique Duplain



ÉDUCATION

Des élèves du niveau primaire aux étudiant-es de niveau postsecondaire, nous investissons dans des initiatives pour promouvoir et faciliter l'accès à l'apprentissage des STIM.

Nos collaborations avec des partenaires du secteur de l'éducation et des organisations à but non lucratif regroupent des ateliers et activités pour les élèves d'écoles primaires jusqu'au mentorat offert par des professionnel·les du jeu vidéo pour les élèves du secondaire, et des possibilités de stage pour les nouveaux diplômé·es.

Nous voulons nous assurer que les jeunes de toutes les origines et de tous les milieux ont la chance de développer les connaissances et les compétences requises pour réussir.



À l'école primaire, nous créons l'étincelle

Au niveau primaire, nous travaillons de concert avec des organisations à but non lucratif pour éveiller l'intérêt des élèves envers les sujets liés aux STIM en faisant appel à des programmes concrets et pertinents qui encouragent la créativité, la coopération, la pensée critique, la résolution de problèmes, l'empathie et la débrouillardise.

FUSION JEUNESSE

DANS LES PROVINCES DE QUÉBEC ET DE L'ONTARIO

Grâce à ses projets de création de jeux vidéo dans les écoles primaires et secondaires, Fusion Jeunesse vise à aider les élèves à découvrir la technologie et la conception dans une perspective d'empathie, d'éducation pacifique et de lutte contre l'intimidation. Cette année, 28 écoles et 857 étudiant-es ont été guidé·es dans la création d'une histoire interactive et d'un prototype de jeu vidéo. En savoir plus sur notre partenariat [ici](#).

HACK THE ROM

DANS LA PROVINCE DE L'ONTARIO

Le studio Ubisoft Toronto continue d'être un fier partenaire du programme Hack the ROM du plus grand musée du Canada, le Royal Ontario Museum. Ce programme d'apprentissage numérique propose aux élèves autochtones et à leurs camarades ontarien·nes de la 4^e à la 10^e année de développer leurs compétences numériques, incluant la programmation, et de connecter les élèves aux connaissances autochtones et aux appartenances ancestrales du ROM. Nous avons également fait don de dizaines d'écrans et de chaises d'ordinateur au ROM Makerspace, un centre d'apprentissage situé dans le musée. En savoir plus sur notre partenariat [ici](#).



RÉSEAU TECHNOSCIENCE

DANS LA PROVINCE DE QUÉBEC

Par l'entremise de notre partenaire le Réseau Technoscience, nous avons mis sur pied 87 ateliers et avons rejoint 1925 élèves du niveau primaire avec Décode le code, une trousse numérique disponible dans les salles de classe, les bibliothèques, les camps de jour et les programmes parascolaires. En savoir plus sur notre partenariat [ici](#).

« Hack the ROM est l'une des activités de sensibilisation les plus gratifiantes auxquelles j'ai participé. Après avoir appris dans mon enfance sur les cultures autochtones principalement au passé (par des leçons d'histoire biaisées), j'ai vraiment apprécié le génie de ce programme. À titre de mentore, je vois l'impact que peut avoir la création des jeux vidéo sur les jeunes, même sur un sujet qu'ils n'auraient pas nécessairement choisi d'emblée. Cela leur a rappelé que les cultures autochtones sont riches, vivantes et qu'elles font partie du monde dans lequel nous vivons ».

— Nikki Foy, scénariste en chef,
Ubisoft Toronto

Ubisoft Éducation en chiffres

71

activités en milieu scolaire, y compris des conférences et des visites scolaires

193

mentor·es d'Ubisoft qui soutiennent les jeunes dans tout le Canada

64 067

téléchargements des balados Les Jeunes Décodent, Demain durable et branché et CTRL+F, une série francophone pour enfants qui explore le potentiel des nouvelles technologies pour créer un avenir positif

5 721

interactions entre des jeunes et des mentor·es d'Ubisoft par le biais de notre partenaire Academos



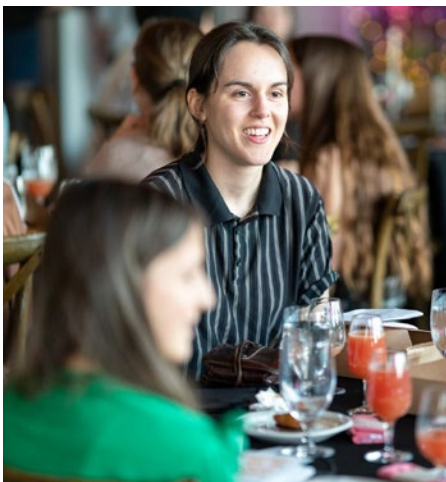
Au secondaire, nous nourrissons leur curiosité

Nous sommes engagé-es à soutenir les élèves du niveau secondaire en leur montrant que, quel que soit le milieu d'origine, l'étude des STIM offre des occasions enrichissantes. Grâce à des ateliers et à des visites en milieu scolaire, les mentor-es d'Ubisoft initient les jeunes aux mondes de la technologie, des arts et du design tout en encourageant le travail d'équipe.

LE CODE DES FILLES

 VILLE DE QUÉBEC

Nous soutenons Le Code des filles et ses événements afin de soutenir les prochaines générations de femmes dans le domaine de la technologie numérique. Que ce soit par l'entremise de leur défi de codage, des événements inspirants avec des modèles positifs, ou les collaborations dans les écoles, Le Code des filles permet d'assurer la connexion avec les filles au sein de notre système éducatif. En savoir plus sur notre partenariat [ici](#).



TECHNOVATION

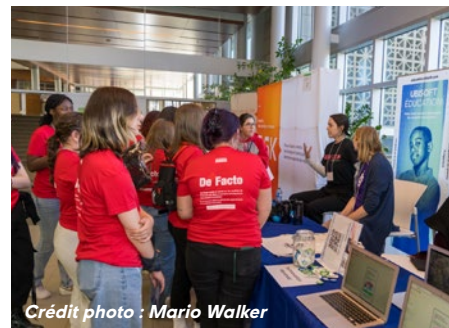
 DANS LA PROVINCE DE QUÉBEC

Technovation cherche à développer chez les jeunes filles des aptitudes en technologie et en conception de jeux. Grâce à Gameable, un programme créé par des professionnel·les du secteur du jeu vidéo, les participantes apprennent les bases de la conception de jeux, de la production et de la programmation. Les élèves sont réparties en petites équipes pour travailler ensemble sur le développement d'un prototype de jeu vidéo avec le soutien d'un-e mentor-e d'Ubisoft. En savoir plus sur notre partenariat [ici](#).

ÉVÉNEMENTS LES FILLES ET LES SCIENCES

 MONTRÉAL ET QUÉBEC

Cette année, cinq femmes mentores d'Ubisoft ont participé aux campagnes visant à sensibiliser et à encourager les filles vers les domaines scientifiques et technologiques par le biais de deux événements Les Filles et les Sciences à Montréal et à Québec. Depuis vingt ans, ces événements annuels ont fourni à des élèves du secondaire du Québec la chance d'en apprendre davantage sur les STIM. En savoir plus sur notre partenariat [ici](#).



Crédit photo : Denise Barria



Crédit photo : Denise Barria

ACADEMOS

 DANS LA PROVINCE DE QUÉBEC

Par le biais de notre partenaire Academos, les mentor-es d'Ubisoft ont pu entrer en communication avec des jeunes et répondre à une foule de questions au sujet de leur carrière de rêve. En savoir plus sur notre partenariat [ici](#).

« Constaté l'enthousiasme et la passion des élèves lors de la création et l'expression de leurs propres idées, et voir leur intérêt pour les jeux vidéo m'a remplie d'espoir envers l'avenir ».

— Maria Del Carmen Casado Vila,
artiste conceptuelle
chez Ubisoft Montréal

« Je n'ai connu que de superbes expériences à collaborer avec Ubisoft Éducation. J'ai eu la chance d'assister deux fois à cet événement, et chaque année ce fut un réel plaisir de rencontrer et de discuter avec des jeunes filles passionnées de la science et de la technologie ».

— Juliette Pelletier,
programmeuse gameplay
chez Ubisoft Québec

« J'ai toujours adoré partager et discuter avec les jeunes. Leurs intérêts et passions m'inspirent. J'espère avoir été en mesure d'aider plusieurs mentoré-es à trouver leur voie et à définir leur plan de carrière. J'adore voir comment Ubisoft continue de s'impliquer et de recruter de nouveaux mentor-es ».

— Joel Tremblay,
programmeur généraliste
chez Ubisoft Montréal

« Pour ma part, être une mentore signifie s'engager avec la prochaine génération, leur transmettre mon savoir, comme d'autres l'ont fait avant moi. Ça veut dire partager avec ces jeunes mon expérience et ma passion pour les jeux vidéo ».

— Marie-Michelle Poitras,
artiste de niveau
chez Ubisoft Saguenay



À l'université, nous donnons vie à leur passion

Nous offrons aux étudiant-es de niveau postsecondaire des habiletés pratiques et des expériences concrètes pour élargir leurs connaissances. Par le biais de nos programmes, les étudiant-es apprennent auprès de nos spécialistes et développent d'importantes compétences.

Statistiques importantes pour les compétitions au Canada

1189

étudiant-es participant-es

En partenariat avec

47

universités et collèges

2

cérémonies de remise de prix pour célébrer les étudiant-es

DEVELOP AT UBISOFT

DANS LA PROVINCE DU MANITOBA, DE L'ONTARIO ET DU QUÉBEC

+ de **250**
participant-es (DAU)

35

écoles participant aux programmes NEXT/DAU au Manitoba, en Ontario et au Québec

44

mentor-es d'Ubisoft

9

stages accordés

Develop at Ubisoft (DAU) est une compétition annuelle et un programme de mentorat visant à développer le talent d'identités de genre sous-représentées chez les étudiant-es de niveau postsecondaire et chez les diplômé-es récent-es.

Cette année, le programme s'élargit pour ajouter nos studios de Winnipeg et de Québec, à celui de Toronto.



Crédit photo : Jordan Probst Photography

UBISOFT TORONTO NEXT

DANS LA PROVINCE DE L'ONTARIO

+ de **300**
participant-es

21

finalistes

7

stages accordés

35

mentor-es d'Ubisoft

30

écoles représentées dans l'ensemble de l'Ontario

Pour une 11^e année, Ubisoft Toronto NEXT met de l'avant le talent des étudiant-es en développement de jeux vidéo de l'Ontario.

LE CONCOURS UNIVERSITAIRE UBISOFT

DANS LA PROVINCE DE QUÉBEC

151

participant-es

19

équipes

8

prix

22000\$

en bourses

39

mentor-es d'Ubisoft

12

universités à travers le Québec

Partout au Québec, le Concours universitaire Ubisoft s'emploie à préparer la prochaine génération de développeur-euses du Québec. Les étudiant-es ont 10 semaines pour livrer un prototype de jeu vidéo jouable qui respecte le thème, les lignes directrices et les contraintes instaurés par le jury composé de professionnel-les d'Ubisoft.

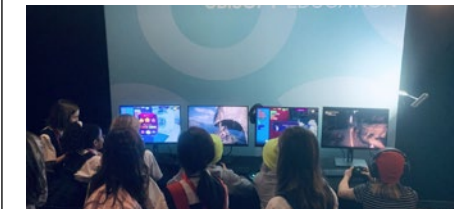


Crédit photo : Véronique Duplain

TEDx Ville Marie ED

MONTREAL

Comment pouvons-nous préparer la prochaine génération à relever les défis de demain? Nous nous sommes associé-es à TEDx Ville Marie ED et leur conférence axée sur l'éducation rassemblant les jeunes des niveaux primaire, secondaire et postsecondaire, les enseignant-es, les entrepreneur-es, les chercheur-euses, les professionnel-les et tous les gens qui ont à cœur l'avenir de l'éducation au Québec. En savoir plus sur notre partenariat [ici](#).



Global Game Jam

HALIFAX

L'édition du Global Game Jam à Halifax a été présentée à la Faculté d'informatique de la Dalhousie University par ShiftKey Labs et HCI4Good. Notre studio d'Halifax y offrait du parrainage, tenait des séances de questions et réponses et a offert du mentorat pour accompagner les développeur-euses et les initier aux meilleures pratiques. En savoir plus sur notre partenariat [ici](#).





ENVIRONNEMENT



**Ubisoft Montréal
a converti 13 763 kg
de matériel informa-
tique désuet en...**

4 655 kg

de matériel réutilisé dans d'autres
départements ou revendu

8 392 kg

de matériel transformé
en matières recyclées

716 kg

de matériel donné à
des organismes locaux

Bâtir un avenir durable par l'entremise du jeu vidéo

Alors que le monde est confronté à des problèmes environnementaux pressants, Ubisoft explore activement comment le pouvoir immersif des jeux vidéo peut contribuer aux efforts environnementaux.

Cet engagement envers la lutte contre le changement climatique était un thème majeur de la présentation de Leslie Quinton à l'Organisation des Nations Unies et aux chef-fes de file de l'industrie des jeux vidéo lors de l'événement « Games and SDG Summit » de Games for Change en juillet 2023. L'événement marquant, sur invitation seulement, s'est penché sur les façons dont le jeu vidéo peut soutenir les différents objectifs de développement durable de l'ONU (ODD).

À titre de vice-présidente des communications, Leslie Quinton a partagé les perspectives de notre approche en environnement; soit un parcours d'amélioration continue plutôt qu'une destination finale.

La stratégie à deux volets d'Ubisoft : à l'interne, nous encourageons et améliorons notre efficacité énergétique dans l'ensemble de nos pratiques commerciales, et à l'externe, nous visons à influencer le comportement des joueur-euses grâce à du contenu de jeu captivant qui favorise la sensibilisation à l'environnement. Avec nos jeux qui s'adressent à un public vaste et diversifié de tous les âges, issu de nombreuses cultures à travers le monde, nous saisissons une occasion incroyable d'opérer un changement qui favorise le développement durable et la discussion partout dans le monde.

Par ces actions et en tant que membre fondateur de l'alliance Playing for the Planet, Ubisoft est

non seulement une entreprise cheffe de file de l'industrie du jeu vidéo en matière d'environnement, mais aussi une source de motivation pour notre communauté mondiale afin qu'elle adopte des comportements qui contribuent à améliorer la santé de la planète. Nos efforts au Canada et aux quatre coins du monde ouvrent la voie à l'innovation continue et au leadership en matière de développement durable dans le secteur du jeu vidéo et au-delà.

Alors que nous progressons sur cette voie, nous invitons nos joueur-euses, employé-es et partenaires à se joindre à nous dans cette mission visant à assurer un avenir plus durable.

L'engagement d'Ubisoft envers la décarbonisation

Au cours de la dernière année, Ubisoft a fait d'importants progrès dans ses efforts de décarbonisation, en s'alignant avec l'objectif international visant à limiter le réchauffement climatique à 1,5 °C au-dessus des niveaux préindustriels. Cette cible ambitieuse implique chaque studio Ubisoft, y compris ceux du Canada, en mettant sur pied des actions localisées qui soutiennent nos principaux objectifs en matière d'environnement.

Réduire notre empreinte carbone

À l'échelle mondiale, Ubisoft a réduit son empreinte carbone de plus de 147 à 145 kilotonnes de CO₂e. Nous poursuivons nos progrès afin d'atteindre l'objectif de réduction d'émission de 42 % d'ici 2030, à partir de l'année de référence de 2020 (Scope 1 et Scope 2). Cette réduction est le résultat de changements opérationnels et de pratiques innovantes dans l'ensemble de l'entreprise.

Initiatives locales en action

Le studio d'Ubisoft à Montréal, le plus grand du monde, est un bon exemple de l'engagement de l'entreprise envers la durabilité opérationnelle par l'entremise de sa gestion proactive des ressources informatiques. En 2023, le studio a réutilisé 13 763 kg de matériel informatique soit en redistribuant vers les départements qui ont des besoins moins élevés, en les vendant ou en les donnant. Nous avons également atteint ce résultat en recyclant et en réduisant nos déchets et notre demande pour des équipements.

Au niveau énergétique, Ubisoft s'est engagé à utiliser des sources d'énergie renouvelable dans le monde entier, une stratégie essentielle au Canada où des options telles que l'hydroélectricité, et les énergies solaire et éolienne sont facilement accessibles. Depuis la fin de l'année 2023, la plus grande partie de l'électricité qui a alimenté nos opérations canadiennes provenait de ces sources renouvelables.

Une stratégie environnementale complète

Notre stratégie à l'échelle mondiale comprend aussi l'amélioration de notre rendement énergétique dans tous nos sites. Ces initiatives jouent un rôle primordial dans la poursuite de nos objectifs validés par la Science-Based Targets initiative (SBTi); reflétant l'approche systémique d'Ubisoft quant à la responsabilité environnementale.

Grâce à ces efforts conjugués, Ubisoft fait avancer notre programme de durabilité, en plus de démontrer la façon dont certaines stratégies, déployées mondialement et soutenues par des actions localisées, peuvent contribuer efficacement aux avancées environnementales.



Le programme Climate School d'Ubisoft est le catalyseur du parcours mondial vers la durabilité

Le programme Climate School d'Ubisoft est un programme d'apprentissage en ligne adapté pour approfondir la compréhension du changement climatique dans l'ensemble de nos effectifs mondiaux. Offert à l'ensemble des employé-es, le programme propose une exploration approfondie du réchauffement planétaire afin de déterminer son origine, souligner les risques imminents d'inaction et mettre en lumière la nécessité de collaborer ensemble au mieux-être de notre planète. Le programme est judicieusement personnalisé pour diverses familles d'emploi, de la technologie à la production, en passant par le juridique et la gestion générale, pour faire en sorte que l'information soit pertinente et applicable. Cela permet d'outiller chaque employé-e afin de lui permettre d'intégrer de façon efficace des pratiques environnementales dans ses fonctions professionnelles.

Afin de favoriser une culture de développement durable, le programme Climate School marque une étape importante dans le parcours d'Ubisoft

Pédaler en direction d'Ushuaia : une croisade contre le réchauffement climatique

La Mission Ushuaia, une initiative élaborée par des employé-es d'Ubisoft Québec, est un excellent exemple de la détermination de l'équipe à lutter contre les changements climatiques par le biais d'un engagement créatif. À l'été 2023, 107 membres d'équipe ont accueilli avec enthousiasme le défi virtuel de couvrir 11 316 kilomètres jusqu'à Ushuaia dans la Tierra

vers des pratiques environnementales exemplaires. L'initiative apporte non seulement aux équipes les connaissances essentielles et les outils pratiques, mais encourage également un état d'esprit proactif pour intégrer le développement durable dans les tâches de tous les jours et les décisions stratégiques.

Pour démontrer la large portée du programme, 2019 employé-es au Canada sont inscrits à Climate School, une augmentation impressionnante de 382% par rapport à l'an dernier, reflétant l'engagement solide des employé-es envers l'environnement. Le taux de participation démontre l'efficacité du programme comme outil éducatif et soutient l'objectif principal d'Ubisoft d'encourager la durabilité à tous les niveaux de l'entreprise.

Alors que nous poursuivons notre quête, Climate School demeure une pierre angulaire de notre stratégie, en améliorant notre impact collectif sur l'environnement et en favorisant l'apprentissage et l'amélioration continue de nos employé-es.

del Fuego en Argentine. Les participant-es ont marché, couru, et pédalé, en transformant chaque kilomètre en une vive démonstration de l'efficacité simple et bénéfique du transport actif. Ce périple n'a pas seulement amélioré leur santé, mais il a aussi mis en évidence à quel point la durabilité peut s'avérer un choix accessible et amusant.

Nettoyage de rivières partout au Québec dans le cadre du Jour de la Terre

Pour célébrer le Jour de la Terre 2023, des équipes d'Ubisoft Montréal, Ubisoft Québec et Ubisoft Sherbrooke se sont retroussé les manches le temps d'une journée à nettoyer les rivières afin de revitaliser les précieux cours d'eau locaux. L'équipe de Montréal s'est attaquée au littoral du Fleuve St-Laurent et a ramassé les débris pour sauvegarder l'écosystème local florissant. À Québec, l'équipe était enthousiaste à l'idée de se réunir sous le soleil du printemps à la rivière St-Charles pour la collecte des déchets. Pendant ce temps, l'équipe d'Ubisoft Sherbrooke a consacré ses efforts à revitaliser la rivière St-François, chaque membre désireux et désireuse de faire une différence tangible.

Ces nettoyages confirment haut et fort la passion et l'enthousiasme des employé-es d'Ubisoft quant à la préservation l'environnement. C'est bien plus qu'un simple nettoyage; c'est une communauté, de la camaraderie, et la satisfaction d'avoir un impact positif sur notre planète.



« Pour une deuxième année consécutive, notre comité vert a mené ce nettoyage, et c'est toujours un succès! Avec environ 40 collègues chaque fois, nous rappelons l'impact que nous pouvons avoir sur les cours d'eau à proximité. C'est incroyablement gratifiant d'aider à améliorer ces zones tout en partageant de bons moments et des rires. J'ai hâte au jour où nous y retournerons pour voir leurs eaux pures ».

— Guillaume Cessot,
spécialiste Produit, Ubisoft Québec



Les initiatives de mobilité douce d'Ubisoft partout au Canada

Ubisoft prône la mobilité douce en soutenant le transport collectif et les programmes de vélos partagés au Canada, soulignant son dévouement envers les solutions de transport actif et durable. On entend par mobilité douce les options de transport qui sont respectueuses de l'environnement et qui dépendent moins des véhicules à moteur, comme le vélo et le transport en commun. Voici comment nous progressons dans ces domaines :

Des incitatifs pour le transport en commun

Ubisoft soutient activement les modes de transport durables avec des initiatives simples de transport collectif dans nos studios canadiens. À Montréal, les employé-es profitent d'un rabais de 30 % sur les laissez-passer. Le trajet quotidien est donc plus accessible et moins coûteux. Ubisoft Québec améliore le trajet par autobus pour son personnel en finançant 44 % du coût des laissez-passer d'autobus, en collaboration avec le RTC. À Toronto, le programme de subventions TTC rembourse aux employé-es leurs dépenses mensuelles liées au transport en commun, ce qui encourage une plus grande utilisation de Presto et de GO Transit.

Augmenter l'utilisation des vélos partagés

Ubisoft est fier de soutenir les initiatives de vélos partagés, lorsque le service est disponible, afin d'encourager un mode de transport plus sain et plus écologique. À Québec, Ubisoft offre un rabais de 10 % sur àVélo, les 780 bicyclettes

électriques facilitent le trajet en plus d'être écologique. À Montréal, 500 employé-es ont profité d'une remise sur leur abonnement à BIXI, le vaste réseau de vélos partagés de la ville qui est devenu un incontournable pour plusieurs citoyen-es. À Toronto, Ubisoft a fait la promotion des aventures à vélo en finançant 99 \$ du coût de l'abonnement annuel à Bike Share Toronto.

Autres initiatives vertes

Nos studios et nos employé-es ont mené une panoplie d'activités dans la dernière année, notamment...

Des initiatives de recyclage de vêtements :

- Ubisoft Toronto a mis sur pied un site de dépôt de vêtements pour favoriser le recyclage des matériaux et la réduction des déchets.
- Ubisoft Montréal et Ubisoft Winnipeg ont favorisé une nouvelle tendance mode durable avec leurs événements colorés d'échange de vêtements.



Conférences et ateliers éducatifs :

- Des ateliers sur l'emballage à base de cire d'abeille et de la culture en serre ont permis de cultiver des compétences de vie durables pour les employé-es de Montréal et de Toronto.
- Des aires de dépôts de déchets d'équipements électriques et électroniques ont encouragé la gestion responsable de ces déchets par le biais d'événements de collecte à Québec, à Toronto et à Montréal.
- L'atelier virtuel « *Taking action against obsolescence* » (Prendre des mesures à l'encontre de l'obsolescence) par Incita s'est penché sur les choix durables des consommateurs et la longévité des produits.
- À Montréal, la célèbre cheffe végane de Loonie Cuisine, Caroline Huard, a inspiré des habitudes alimentaires respectueuses de l'environnement en donnant des trucs pour végétaliser l'alimentation quotidienne.



Événements printaniers pour la mise au point de vélos dans les studios d'Ubisoft :

- Au printemps 2023, le studio d'Ubisoft Montréal a tenu son populaire événement de mise au point de vélos avec le café-boutique de vélo Courrier Caverne. Les employé-es ont pu débiter en grand la saison de transport à vélo.
- De la même façon, à Québec, Atelier Véloce a fourni de l'entretien de vélo au studio afin de s'assurer que les employé-es étaient prêts pour le transport à vélo printanier.



RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

L'innovation est la clé pour créer de nouvelles expériences de jeu riches. Notre groupe de recherche, Ubisoft La Forge, regroupe des spécialistes de l'industrie du jeu vidéo et du monde académique afin de combler le vide entre la théorie et la pratique et ainsi créer des prototypes d'innovations techniques et améliorer le processus de création d'un jeu. Ceci permet à nos équipes de développeur·euses d'explorer de nouvelles façons de créer des expériences de divertissement.

À La Forge, des professionnel·les en développement de jeux et en recherche travaillent en étroite collaboration avec des étudiant·es sur des prototypes qui pourraient potentiellement transformer nos jeux, tout en contribuant au savoir collectif par le biais de publications accessibles au grand public.

En 2023-24, La Forge a continué de renforcer ses partenariats avec des universités et des collèges de partout au Canada, y compris l'Université McGill, l'Université de Toronto, l'Université de Sherbrooke, l'Université York et le Mila, l'Institut québécois d'intelligence artificielle.

Et cette année, alors que l'IA générative est devenue accessible au grand public, grâce aux agents conversationnels faciles à utiliser et aux outils de conversion de texte en image, La Forge maintient son engagement d'explorer l'application responsable des outils de l'IA en ce qui a trait à nos jeux et nos communautés.

Bâtir des cadres de travail responsables en IA pour donner le pouvoir aux créateur·trices

L'IA a le potentiel de transformer l'industrie du jeu vidéo à très grande échelle. C'est stimulant, mais cela peut aussi susciter des questions délicates pour ceux et celles qui sont confrontés à l'incertitude quant à l'impact potentiel de cette évolution sur leur travail.

C'est pourquoi il était important pour nous chez Ubisoft de définir dès le départ notre philosophie et notre approche à ce sujet : **nous allons toujours aborder l'IA de façon à donner le pouvoir aux créateur·trices.**

L'IA générative offre d'innombrables possibilités, mais cela signifie également qu'il est plus important que jamais de respecter notre philosophie.

Chaire de recherche Mila-Ubisoft portant sur l'IA responsable

Lors de l'événement [ALL IN 2023](#) à Montréal, nous avons annoncé la création de la Chaire de recherche Mila-Ubisoft « Scaling Game Worlds with Responsible AI ». Ce travail s'effectue en partenariat avec le [Mila; l'Institut québécois d'intelligence artificielle](#), le plus vaste institut de recherche et d'apprentissage profond au monde, et l'[Université McGill](#).

Cette Chaire de cinq ans explore l'utilisation éthique de l'IA dans le développement de jeux à

grande échelle, et les facteurs d'une dynamique saine entre les méthodes de création de contenu apportées par l'apprentissage machine et celles apportées par une personne réelle.

Menée par le professeur associé de McGill, le [Dr Derek Nowrouzezahrai](#), l'équipe de recherche formée de stagiaires universitaires, de professionnel·les du jeu vidéo et de spécialistes en recherche de La Forge, travaille à bâtir et à déployer des prototypes de recherches appliquées.

Alors que l'IA générative permet à tou·tes de créer du contenu, nous voulons être prudent·es et continuer à surveiller l'impact des nouvelles technologies. D'ailleurs, en ce sens, La Forge a créé une nouvelle piste de recherche dédiée à la sécurité des joueur·euses et à l'amélioration des espaces en ligne.



« Depuis la création d'Ubisoft La Forge, nous faisons de notre mieux pour innover de façon responsable et durable, en nous concentrant sur nos créateur·trices. Avec l'accélération récente de l'IA, cette Chaire est l'occasion de s'assurer que les innovations à venir en matière d'IA seront conçues afin de soutenir les personnes qui créent et non la création elle-même. Nous avons confiance en l'expertise unique des artistes numériques et nous croyons que la prochaine génération de jeux immersifs de grande envergure est entre leurs mains ».

— Yves Jacquier,
directeur exécutif d'Ubisoft La Forge



Bien au-delà de l'assistance à la création de contenu, l'IA peut aider à améliorer l'expérience de jeu

Arriver à détecter et modérer avec exactitude la toxicité sur les espaces en ligne représente un défi qui nécessite de considérer l'argot, le contexte et l'intention d'une personne. Lorsqu'on multiplie ces variables par toutes les différentes langues et cultures représentées dans nos communautés de joueur-euses, la tâche devient d'autant plus complexe.

C'est là que ToxBuster entre en jeu, un projet de recherche de La Forge capable de détecter, d'identifier et de contrer les comportements perturbateurs pour garder nos espaces en ligne sécuritaires, respectueux et amusants pour tout le monde.

ToxBuster est un prototype propulsé par l'IA qui peut identifier et classer avec exactitude **82,95%** des messages électroniques. Le système a été formé à l'aide d'un ensemble de données de 194 000 lignes de messages tirés des jeux Rainbow Six Siege et For Honor, lesquelles ont été soigneusement annotées selon différents degrés de toxicité. En comparaison avec les techniques de pointe existantes, ToxBuster atteint des scores de **82,95%** (+7) en précision et **83,56%** (+57) en rappel.

La Forge désire creuser davantage afin de comprendre ce qui se cache derrière les 17,05% de lignes de messages non identifiées. Le projet de suivi, appelé Toxplainer, vise à identifier les biais dans la détection de la toxicité et à expliquer leur cause principale, ainsi que d'autres facettes de la sécurité des joueur-euses.

Ubisoft La Forge en chiffres

Participation à 8 conférences importantes	81 projets accomplis
Toronto Machine Learning Summit, ACL, SSW12, FM Vision, Chi Play, MIG, Neurips, GDC, ICSE	Plus de 70 collaborateur-trices
Partenariats avec 8 universités et institut de recherche canadiens	40 projets en cours
Université de Sherbrooke, Université Queen's, Université Concordia, ETS, Université de Toronto, Université McGill, Université de York, Mila	38 stagiaires





ENTREPRENEURIAT

Ubisoft RADAR en 2023

31

projets

8

présentations au comité

2

investissements majeurs

850 000 \$

investis

Avec Ubisoft Entrepreneurs, nous sommes dévoué-es à outiller une gamme diversifiée de studios indépendants canadiens, en leur fournissant les ressources et le soutien dont ils ont besoin pour donner vie à leurs visions créatives. Les initiatives que nous avons conçues pour encourager l'innovation sont devenues des catalyseurs pour transformer le potentiel en véritable succès. Grâce à des investissements stratégiques, à du mentorat et à des programmes de collaboration, nous soutenons les créateur-trices et renforçons l'écosystème du jeu vidéo canadien.



Les initiatives d'Ubisoft alimentent l'innovation et la croissance des studios indie canadiens

Par l'entremise d'Ubisoft RADAR et de la Série Indie Ubisoft présentée par Banque Nationale, Ubisoft n'a pas seulement aidé à favoriser l'émergence d'une nouvelle génération de développeur-ses de jeux, mais a aussi stimulé l'industrie canadienne du jeu vidéo, en outillant ces studios indépendants grâce à des ressources, du mentorat et de la visibilité.

Ubisoft RADAR — Un investissement durable dans l'avenir du jeu vidéo au Québec

Ubisoft RADAR, le fonds d'investissement d'Ubisoft qui est maintenant dans sa deuxième année, a poursuivi sa mission de soutenir les studios de jeux vidéo indépendants du Québec, en se focalisant sur la création de jeux riches sur le plan culturel. Avec un fonds « evergreen » de 10 M \$, RADAR a fourni le soutien financier et l'expertise essentiels pour propulser les studios locaux vers de nouveaux sommets.

RADAR a également rehaussé ses efforts de mentorat, en donnant l'accès au réseau de professionnel-les d'Ubisoft et aux ressources les plus modernes pour améliorer le cycle de développement des projets pris en charge.

L'engagement de RADAR de réinvestir tous les revenus générés garantit un impact continu, en appuyant un écosystème prospère de développement de jeux au Québec.

« Notre collaboration avec Ubisoft RADAR fut un tournant décisif pour Lowbirth Games. Obtenir le soutien de cet acteur clé de l'industrie représentait le sceau d'approbation officiel; notre équipe en était très fière. Grâce aux mentor-es de chez Ubisoft, nous avons créé une expérience utilisateur de premier ordre ».

— Chloé Lussier,
PDG de Lowbirth Games et productrice de This Bed We Made

THIS BED WE MADE

L'un des studios indépendants ayant connu un grand succès l'an dernier est Lowbirth Games avec son tout premier jeu, This Bed We Made. Il a établi une norme élevée en matière de trame narrative et de design dans le secteur des jeux indépendants avec un jeu d'énigmes narratif à la troisième personne qui se déroule dans les années 1950.





La Série Indie Ubisoft—un dévouement sans faille envers les créateur-trices de jeux

La dernière édition de la Série Indie Ubisoft présentée par Banque Nationale a eu lieu en février et soutenait les développeur-euses de jeux indépendants de l'Ontario. Il s'agit d'une compétition qui soutient non seulement les besoins financiers et créatifs des studios indépendants, mais qui les prépare aussi à réussir dans un marché concurrentiel.

En étant focalisée sur la créativité, le leadership et l'entrepreneuriat, la Série Indie a aidé à dénicher de nouveaux talents et à équiper les nouveaux studios avec les outils pour réussir et innover, laissant un héritage d'innovation et de créativité dans l'industrie canadienne du jeu vidéo.



Crédit photo : Jordan Probst Photography



Crédit photo : Jordan Probst Photography

Les gagnants de la Série Indie 2024

PLAY UNDERGROUND GAMES!

Gagnant du grand prix 2024, Play Underground Games! (PUG!) témoigne de l'influence de la série. Cette toute nouvelle coopérative, formée de créateur-trices LGBTQ+ et PANDC, a reçu 50 000 \$ et du mentorat, ce qui lui permettra de continuer à donner vie à sa vision unique.

13AM GAMES

En tant que gagnant du prix Coup de cœur de la Banque Nationale, le studio émergent 13AM Games a reçu 25 000 \$ accompagnés de conseils sur mesure pour aider au développement de son jeu à venir et afin de soutenir ce studio en pleine croissance.

« Nous allons créer quelque chose d'extraordinaire, et tout ça, grâce à votre aide »!

— Funké Joseph, cofondateur de PUG!

« Tout le monde est incroyablement passionné par ce projet, et nous sommes très reconnaissant-es de cette chance ».

— Alex Rushdy, PDG, directeur créatif et cofondateur de 13AM Games



« La Caravane entrepreneuriale Ubisoft » lancée en 2024

Annoncée en novembre 2023, nous avons lancé « La Caravane entrepreneuriale Ubisoft » au début de 2024. Ce nouveau programme marquera une étape importante pour les entrepreneur·es de l'industrie du jeu vidéo au Québec. Développé en partenariat avec La Guilde du jeu vidéo du Québec et soutenu par Banque Nationale, ce programme d'un an est conçu comme un accélérateur d'entrepreneuriat aux facettes multiples. Les participant·es passeront par différentes phases du développement, du démarrage à la commercialisation, en profitant d'ateliers sur mesure, d'événements de réseautage et de conseils de spécialistes. Cette initiative changera certainement la donne, en fournissant aux acteurs émergents les outils et la connaissance nécessaires pour réussir dans un marché concurrentiel.

Ubisoft soutient le talent des développeur·euses canadien·es

Chez Ubisoft, nous sommes engagé·es à stimuler la créativité et à enrichir l'industrie du jeu vidéo par l'entremise d'une variété d'initiatives au Canada.

Québec : un centre d'innovation créative

Au Québec, l'injection de 185 000 \$ par Ubisoft a eu un impact important sur la scène locale du jeu vidéo, en commençant par La Catapulte en mai 2023. Lors de cette compétition, les développeur·euses de jeux ont présenté, peaufiné et

lancé les projets de leurs rêves, appuyé·es par des mentor·es d'Ubisoft et un accès potentiel à un important financement.

À peu près en même temps, La Caravane s'est rendue au Saguenay-Lac-Saint-Jean. Cet événement de tournée a créé, pour les studios indépendants locaux, une occasion en or de faire du réseautage, d'accéder à des discussions de spécialistes et de mettre leurs projets en vitrine, et ce, avec le soutien d'Ubisoft et d'autres grands noms de l'industrie du jeu vidéo.

Pendant ce temps, les finissantes de la plus récente cohorte des Astucieuses ont été diplômées en octobre 2023. Les Astucieuses enseignent les STIM aux jeunes femmes de la région du Saguenay-Lac-Saint-Jean, au moyen de bourses d'études et d'une année chargée d'ateliers et de réseautage. Nous développons bien plus que des compétences, nous développons des leaders en technologie qui ont tout ce qu'il faut pour innover et inspirer.

Propulser les esprits créatifs de l'Ontario et du Manitoba

En Ontario et au Manitoba, les généreux 130 000 \$ injectés par Ubisoft au cours des dernières années ont alimenté l'innovation et accéléré la croissance. Prenez par exemple Indie Superboost d'Interactive Ontario qui fournit aux studios indépendants les puissants outils dont ils ont besoin pour avoir du succès dans ce marché en constante évolution. Chez GameBiz Lab de New Media Manitoba, les aspirant·es leaders peaufinent leur sens des affaires, prêt·es à s'attaquer à l'univers du jeu vidéo.

Et puis il y a Gamma Space, où les idées créatives de l'Ontario s'entrechoquent dans un pôle coopératif, et élargissent les paramètres de ce que les jeux peuvent devenir. Il ne faut pas

oublier Dames Making Games à Toronto qui a créé un endroit accueillant pour les développeur·euses de jeux marginalisé·es. C'est bien plus que du réseautage et des ateliers; c'est bâtir une communauté où tou·tes les membres peuvent passer au niveau supérieur ensemble.

Les investissements en chiffres

850 000 \$

Ubisoft RADAR

75 000 \$

en prix en argent pour la Série Indie Ubisoft présentée par Banque Nationale

130 000 \$

en nouveaux partenariats en Ontario et au Manitoba

185 000 \$

en partenariats au Québec

40

projets indépendants soutenus partout au Canada avec une aide financière et du mentorat





Notre impact communautaire 2023-2024 en bref

Chez Ubisoft, nous accordons une grande importance aux contributions que nous faisons aux communautés locales dans lesquelles nous opérons, en veillant toujours à promouvoir la diversité, l'inclusion et l'accessibilité. Nous sommes engagé-es à soutenir les organisations responsables qui stimulent le développement durable dans leurs initiatives.

Voici un aperçu de l'aide que nous avons apportée :

3

journées de bénévolat payées
par employé-e par année

28

initiatives culturelles

Plus de

340 000 \$

en dons et commandites

Plus de

50

organisations soutenues
dans tous nos studios

CONTRIBUTIONS À LA COMMUNAUTÉ

Ubisoft n'est pas qu'une entreprise cheffe de file dans le monde des jeux vidéo; nous sommes une communauté dynamique de personnes attentionnées et désireuses d'avoir un impact positif. Nos studios sont remplis d'employé-es débordant-es de générosité et animé-es par le désir de soutenir les causes qui leur tiennent à cœur. Afin de transformer cet enthousiasme en action, Ubisoft propose à chaque employé-e trois journées de bénévolat rémunérées par an afin de créer un environnement dans lequel redonner est non seulement encouragé, mais fait partie de notre culture.



Ubisoft dynamise la scène artistique du Québec

Depuis 1997, Ubisoft Montréal joue un rôle déterminant dans le rayonnement culturel du quartier du Mile-End, en commanditant une gamme d'initiatives qui rapprochent les communautés au moyen de l'expression artistique. Nous croyons au pouvoir de l'art pour inspirer, stimuler la créativité et connecter.

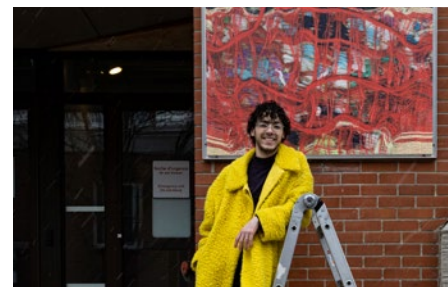
L'année dernière, notre engagement s'est particulièrement illustré lors d'événements tels que le Festival international de Musique



Crédit photo : Alex Pittet

POP Montréal, qui a non seulement présenté un concert spécial pour célébrer notre partenariat qui dure depuis une décennie, mais a aussi fait la promotion d'une panoplie d'artistes de partout dans le monde.

Nous avons aussi fièrement continué à offrir notre soutien au Centre CLARK via sa Maison Modèle, une exposition artistique novatrice qui saisit l'esprit créatif de la ville et le respect inconditionnel du territoire, un espace de vie unissant notre passé, présent et futur communs. Et, dans le cadre de sa collaboration continue avec Art Souterrain, Ubisoft a présenté « L'art s'affiche », une exposition extérieure qui transforme nos rues en galerie d'art, faisant



de l'art quelque chose d'à la fois accessible et engageant pour tous.

MURAL



En 2023, Ubisoft a collaboré avec MURAL, pour mettre à profit sa portée internationale afin de favoriser la créativité et l'innovation collaboratives. Le partenariat a donné lieu à une fête de quartier dans le Mile-End à proximité du studio d'Ubisoft, favorisant les échanges artistiques locaux dans un contexte mondial.

FESTIVAL FIERTÉ MONTRÉAL



En 2023, Ubisoft Montréal s'est associé à Fierté Montréal pour présenter un spectacle axé sur les PANDC, démontrant un engagement envers la diversité et l'inclusion. L'objectif de cette collaboration était d'amplifier les voix et les talents des communautés des PANDC sur le spectre LGBTQ+ afin de favoriser une plus grande représentation et célébration des identités diverses.



GALA DYNASTIE

MONTRÉAL

En tant que partenaire du Gala Dynastie, Ubisoft est fier de soutenir et souligner les réalisations exceptionnelles des personnes issues des communautés noires du Québec dans les médias, les arts et la culture. Notre engagement améliore l'inclusion et la diversité, ce qui contribue à créer un environnement plus équitable et mieux représenté pour tous.

FESTIVAL LA NOCE

SAGUENAY

Le Festival la Noce Saguenay célèbre la musique, la danse et les arts visuels, en soutenant l'échange culturel et le dynamisme artistique dans la communauté. Ubisoft s'est associé au festival pour contribuer à son succès et appuyer les initiatives qui mettent de l'avant les arts et la culture locale.

CARREFOUR DES ENFANTS DE SAINT-MALO

QUÉBEC

Ubisoft Québec et Carrefour Saint-Malo ont signé une entente de trois ans afin de collaborer au développement des services de Saint-Malo, un organisme dédié aux familles ayant des enfants de moins de cinq ans. Le soutien d'Ubisoft aide de nombreuses initiatives, notamment un camp d'été pour les 4 et 5 ans, la configuration d'un terrain de jeu extérieur en collaboration avec les familles et les enfants qui en font usage, et la création d'un espace dédié aux arts et à la culture avec du matériel et des outils afin d'offrir aux enfants un endroit où s'exprimer.

ST-ROCH XP

QUÉBEC

St-Roch XP anime la ville de Québec depuis 2016 avec sa programmation musicale distincte qui braque les projecteurs sur les meilleurs artistes émergents d'ici et d'ailleurs. Avec des dizaines de spectacles gratuits présentés dans des lieux insolites sur la rue Saint-Joseph, ainsi qu'une programmation intérieure payante, la musique de St-Roch XP a de quoi plaire aux mélomanes les plus diversifiés.

Le programme de Bénévolat aaa d'Ubisoft déploie ses ailes

Le programme de bénévolat aaa d'Ubisoft a pris naissance à Montréal et est devenu un bel exemple de service communautaire. Cette année seulement, plus de 175 employé-es ont consacré plus de 500 heures à soutenir une vaste gamme d'organismes, allant de groupes environnementaux jusqu'aux services d'aide aux femmes.

Le programme de bénévolat aaa soutient une gamme de causes aussi vaste que les intérêts de nos employé-es, que ce soit d'offrir des fournitures essentielles aux personnes sans-abri avec la Maison du Père, ou de préparer des trousse de bienvenue pour les réfugié-es avec le Collectif Bienvenue.

Ce programme a été si populaire et fructueux au studio de Montréal qu'il a inspiré des plans d'expansion à tous les studios canadiens pour l'exercice financier 2024-2025.



« Un merci ÉNORME à vous et à votre superbe équipe dynamique. Tout le monde au sein des différents départements a été très heureux de bénéficier de votre aide. De plus, j'aimerais vous remercier pour les trousse qui rendront tout le monde heureux. Avec l'arrivée des températures froides, nous avons plusieurs usagers qui feront bon usage de ces trousse dans les prochaines semaines ».

Marie-Lou Leduc,
coordonnatrice des bénévoles et
de la récréologie, Maison du Père



Ubisoft favorise les liens et le soutien communautaires

La volonté d'Ubisoft de renforcer les liens communautaires se manifeste par nos initiatives engagées, souvent menées par les employé-es, qui visent autant l'inclusivité que l'impact. Chaque studio Ubisoft s'engage activement à créer des opportunités qui résonnent avec les valeurs de la communauté locale.

Par exemple, Ubisoft Québec a organisé une collecte de fournitures scolaires à la fin de l'été, où les employé-es ont amassé et distribué des articles scolaires essentiels aux familles dans le besoin. Ce programme réfléchi a permis aux enfants d'avoir les outils nécessaires pour réussir à l'école, allégeant ainsi le fardeau financier des familles locales et préparant le terrain pour une année scolaire productive.

À Sherbrooke, les soirées mensuelles Gaming Drinks/Techno Drinks du studio sont bien plus



que des rassemblements sociaux amusants, elles offrent l'occasion idéale pour cultiver l'innovation, où les passionné-es de technologie peuvent réseauter et générer de nouvelles idées.

Pendant ce temps, à Toronto, notre partenariat avec le Dovercourt Boys & Girls Club a eu un impact significatif sur la communauté locale. Grâce aux fonds accumulés lors d'une vente de matériel d'une entreprise informatique, une nouvelle salle de jeux offre un endroit fantastique où les jeunes peuvent apprendre, jouer et grandir tous ensemble dans un lieu bien équipé et sécuritaire.



YMCA À MONTRÉAL

Ubisoft soutient l'accessibilité aux installations de YMCA du Parc en fournissant une aide financière pour que les jeunes et les familles de la communauté puissent accéder aux programmes d'activités physiques et aquatiques.

FONDATION DES YMCA

Le studio Ubisoft Québec a signé une entente de cinq ans avec la Fondation des YMCA et a donné vie à la Zone jeunesse, un lieu de rassemblement pour les adolescent-es. Au-delà de sa contribution financière, Ubisoft a fait un

investissement personnel en réalisant la vision, l'ameublement et le décor de ce lieu. Le résultat est une murale par l'artiste local Fred Jourdain, accompagnée de poufs, des jeux vidéo et de société, ainsi que de couleurs vives.

MILE-END EN FÊTE PAR AGAME

En 2023, AGAME a organisé une fête de quartier qui a enrichi la cohésion sociale en rassemblant les résident-es lors d'activités culturelles et récréatives. Cette initiative a stimulé un sentiment d'appartenance plus fort et a renforcé les liens sociaux dans le quartier où est situé le studio de Montréal.

Chaque initiative est soigneusement conçue non seulement pour rencontrer les gens que nous desservons, mais aussi pour enrichir leur vie, en intégrant dans chaque projet les valeurs de créativité, d'innovation et de soutien communautaire d'Ubisoft. Ces efforts reflètent l'engagement d'Ubisoft à bâtir un milieu favorable et inclusif dans l'ensemble de nos emplacements.



« Au cœur de toute grande réalisation se trouve un partenariat fondé sur la confiance. Ubisoft est ce partenaire pour nous. Grâce à celui-ci, nous avons été en mesure de créer cette année notre premier fonds en environnement et justice climatique. Grâce à leur implication sociale et à leur volonté d'incarner le changement, nous nous dirigeons vers un avenir plus durable ».

Daphné Mailloux-Rousseau,
directrice, dons majeurs
et planifiés, Mission Inclusion





ANNEXE

OBJECTIFS DE DÉVELOPPEMENT DURABLE





Ubisoft a à cœur de participer à l'effort mondial visant à l'atteinte des Objectifs de développement durable (ODD) adoptés par les Nations Unies en 2015. Par ces 17 objectifs couvrant différents enjeux de développement durable, les pays du monde entier sont appelés à l'action afin de promouvoir la prospérité tout en protégeant la planète d'ici 2030. Reconnaissant le rôle des

acteurs économiques et financiers dans la réalisation de ce progrès, Ubisoft assume volontiers sa responsabilité de contribuer à plusieurs ODD qui rejoignent le mieux notre entreprise et nos engagements en matière de responsabilité sociétale de l'entreprise : ODD 4 (Éducation de qualité), ODD 5 (Égalité entre les sexes), ODD 8 (Travail décent et croissance économique),

ODD 9 (Industrie, innovation et infrastructure), ODD 10 (Inégalités réduites) et ODD 13 (Mesures relatives à la lutte contre les changements climatiques).

ODD	Cible	Action d'Ubisoft
ODD 4 : Éducation de qualité		
	<p>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</p>	<p>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 du secteur technologique en :</p> <ul style="list-style-type: none"> • s'associant à des ONG afin d'appuyer le développement des compétences fondamentales et en science, technologie, ingénierie et mathématiques (STIM) des jeunes afin de les préparer pour l'avenir; • diversifiant le bassin de talent en technologie; • appuyant des programmes d'apprentissage du codage pour les jeunes; • créant 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 aux jeunes du mentorat, des bourses d'études, des stages et même des occasions d'emploi chez Ubisoft.
ODD 5 : Égalité entre les sexes		
	<p>5.1 Mettre fin, dans le monde entier, à toutes les formes de discrimination à l'égard des femmes et des filles</p> <p>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</p>	<p>Ubisoft s'engage à promouvoir l'égalité des sexes au sein de son organisation et dans ses jeux en :</p> <ul style="list-style-type: none"> • créant des histoires et des personnages diversifiés promouvant l'inclusivité; • appuyant des initiatives éducatives encourageant les femmes à entreprendre une carrière reliée au STIM, dans les industries des technologies et du jeu vidéo; • augmentant la visibilité des possibilités de recrutement pour les femmes; • travaillant avec nos groupes ressources afin d'apporter les réponses adéquates aux réalités de notre industrie.



ODD	Cible	Action d'Ubisoft
ODD 8 : Travail décent et croissance économique		
	<p>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</p> <p>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</p>	<p>Ubisoft s'engage en faveur de l'entrepreneuriat, de la diversité de l'inclusion et de l'accessibilité :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pour l'entrepreneuriat à travers différents programmes comme le fonds RADAR, et le programme pour les studios en démarrage comme La Catapulte au Québec; • pour la diversité, l'inclusion et l'accessibilité : à travers les différentes initiatives de nos partenaires du programme Ubisoft Éducation, ainsi que des initiatives de nos groupes-ressources d'employé-es (GRE) à travers nos studios.
ODD 9 : Industrie, innovation et infrastructure		
	<p>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</p>	<p>Ubisoft s'engage en faveur de l'innovation :</p> <ul style="list-style-type: none"> • innovant dans les projets de son laboratoire de recherche (La Forge); • développant des partenariats avec des universités du Canada; • offrant des stages afin de soutenir un dialogue entre le monde de la recherche et le monde professionnel afin de faire émerger de nouvelles idées et des concepts novateurs.
ODD 10 : Inégalités réduites		
	<p>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</p> <p>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</p>	<p>Ubisoft met un accent particulier sur la réduction des inégalités et favorise la diversité et l'inclusion en :</p> <ul style="list-style-type: none"> • renforçant l'accessibilité de ses jeux pour les personnes en situation de handicap; • modifiant son processus de recrutement, notamment par l'utilisation généralisée du langage inclusif dans les offres de poste et par la formation des spécialistes en acquisition de talents qui recrutent de nouveaux et nouvelles collègues; • soutenant des initiatives favorisant l'inclusion sociale, la diversité et l'accessibilité au sein du secteur du jeu vidéo; • prenant des mesures afin de prévenir les comportements inappropriés dans les communautés en ligne; • créant des partenariats avec différentes associations qui encouragent un écosystème du jeu vidéo plus représentatif des minorités ethniques ou des femmes; • permettant aux joueur-ses de choisir le genre et l'ethnie des personnages; • cultivant un milieu de travail inclusif qui valorise la diversité et offre des chances égales à tou-ttes les collaborateur-rices; • créant des partenariats avec des associations qui mènent des formations en interne sur des sujets tels que la discrimination, l'inclusion et l'accessibilité.
ODD 13 : Mesures relatives à la lutte contre les changements climatiques		
	<p>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</p> <p>13.2 Incorporer des mesures relatives aux changements climatiques dans les politiques, les stratégies et la planification nationales</p> <p>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</p>	<p>Ubisoft épouse des pratiques durables et œuvre activement à réduire son empreinte carbone en :</p> <ul style="list-style-type: none"> • organisant des événements annuels ouvrant un espace de contributions et de solutions aux problématiques environnementales du secteur du jeu vidéo; • fournissant au personnel des ressources abordant les enjeux climatiques; • incitant les équipes de production à développer des récits qui sensibilisent les joueur-euses; • renforçant la sensibilisation des employé-es à travers plusieurs outils comme la Climate School mais également avec des initiatives comme des murales sur le climat et la biodiversité organisées dans nos studios, ainsi que plusieurs ateliers avec nos abeilles.