

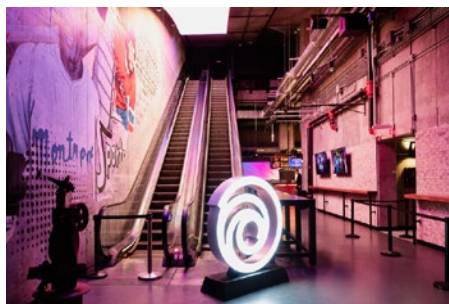


RAPPORT D'IMPACT CANADIEN

2025-2026



TABLE DES MATIÈRES



P.2 INTRODUCTION



P.3 UBISOFT AU CANADA EN BREF



P.4 L'EFFET POSITIF DES JEUX VIDÉO



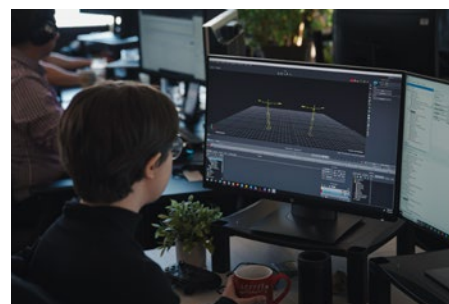
P.5 DIVERSITÉ, INCLUSION ET ACCESSIBILITÉ



P.8 ÉDUCATION



P.10 ENVIRONNEMENT



P.11 RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT



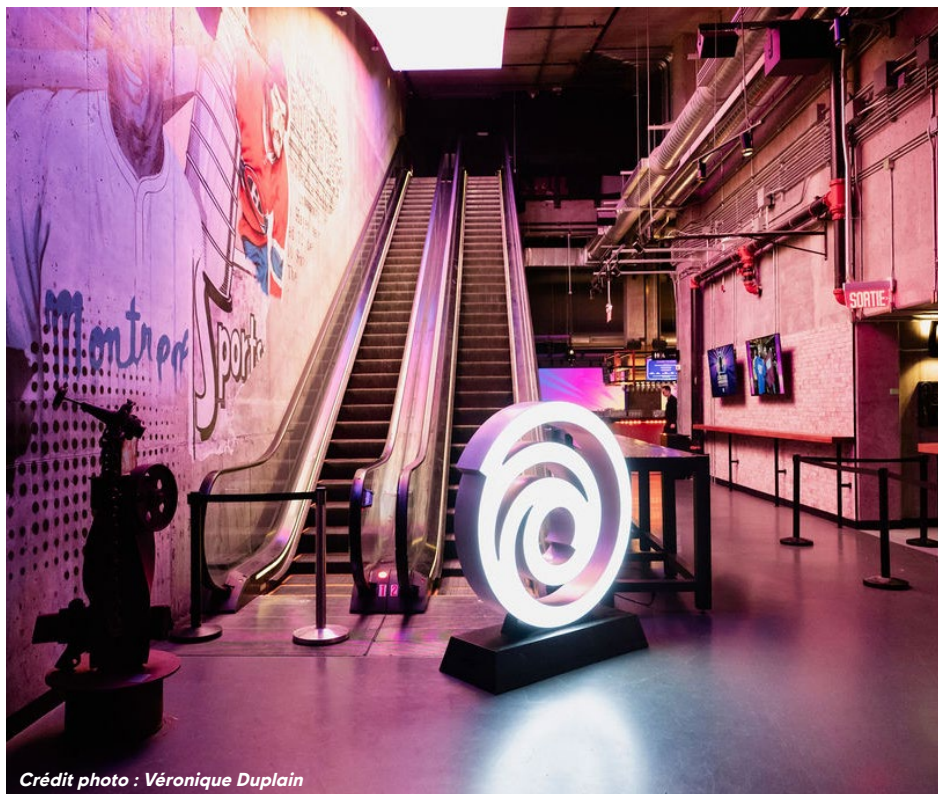
P.13 ENTREPRENEURIAT



P.14 COMMUNAUTÉ



INTRODUCTION



Crédit photo : Véronique Duplain

Au Canada, Ubisoft ne se contente pas de créer des jeux; nous contribuons avec fierté à un écosystème plus vaste façonné par les gens, les partenaires et les communautés. Le Canada joue un rôle central dans nos créations, notre collaboration et notre croissance, puisque 30 % de notre main-d'œuvre mondiale s'y trouve.

Le *Rapport d'impact canadien 2025-2026* explore la façon dont ce rôle évolue et les domaines dans lesquels il a une incidence importante.

Les attentes dans l'ensemble de l'industrie continuent de croître. Les entreprises doivent offrir d'excellentes expériences tout en encourageant le développement des communautés en ligne et hors-ligne. Nous avons donc axé nos efforts sur trois grandes priorités, soit l'expérience des joueuses et joueurs, la croissance à long terme des écosystèmes et l'innovation technologique.

Le bien-être des joueuses et joueurs offre un exemple clair de cette approche. Au-delà de la modération, nous misons sur la prévention en encourageant les joueuses et joueurs à adopter

dès le départ des comportements positifs en ligne. Développé avec l'aide de Safe in Our World, le *Good Game Playbook* enrichi allie technologie et conseils pratiques pour aider les adeptes des jeux vidéo et leur famille à utiliser les espaces en ligne en toute confiance.

Notre vision à long terme détermine également la façon dont nous appuyons l'industrie au Canada. En tant qu'employeur et partenaire ayant des racines locales, nous voulons aider à bâtir un secteur des jeux vidéo plus résilient. Nos efforts incluent l'appui des studios indépendants au-delà du financement de démarrage, ainsi que l'offre d'un soutien pour relever les défis liés à la mise en marché des projets.

Notre approche en matière d'IA est réfléchie et mesurée. Nous explorons comment l'IA peut soutenir les équipes de développement et améliorer l'expérience des joueuses et joueurs, tout en prenant part à des conversations plus vastes au sujet de son incidence sur la société. Par exemple, nous participons à des forums comme le Sommet national sur l'intelligence artificielle et la culture, contribuant ainsi à orienter le développement et l'utilisation de ces technologies.

L'objectif de tous nos efforts est le même : faire en sorte que notre travail quotidien mène à des résultats significatifs au-delà de notre organisation. Nous continuerons de bâtir sur l'impact que nous créons au Canada grâce à nos jeux, à nos équipes et aux collectivités dont nous faisons partie avec fierté.



— **Magali Valence**

Directrice des communications



UBISOFT AU CANADA EN BREF

Les studios canadiens d'Ubisoft à Montréal, Québec, Saguenay, Sherbrooke et Toronto représentent une force motrice derrière certaines de nos marques les plus connues, dont *Watch Dogs*, *Assassin's Creed* et *Rainbow Six*. Avec environ 5 000 membres d'équipe dans l'ensemble du pays, nous nous engageons à créer d'excellents jeux tout en ayant une incidence positive sur nos équipes, nos collectivités et l'environnement.

Nous accueillons des talents issus de tous les horizons et nous investissons dans la prochaine génération de créatrices et créateurs pour aider à façonner l'avenir des jeux vidéo. Grâce à des partenariats avec des écoles, des universités, des entrepreneurs et des studios émergents, nous contribuons à renforcer l'écosystème des jeux vidéo du Canada et à soutenir l'innovation partout au pays.

Points saillants

- Inscription à titre de membre fondateur de l'Accessible Games Initiative
- Célébration des 15 ans du Concours universitaire Ubisoft au Québec
- Lancement de *Rainbow Six Mobile* à l'échelle mondiale

Prix et distinctions



Certification Parité or de La Gouvernance au féminin



Nomination parmi les meilleurs employeurs pour les jeunes canadiens (2025)



***Assassin's Creed Shadows* a remporté de nombreux prix et nominations en matière d'accessibilité, dont les suivants :**

- Prix Barry de l'American Council of the Blind dans le domaine des jeux vidéo
- Prix GAConf pour la meilleure accessibilité pour les personnes sourdes et malentendantes
- Nomination pour l'innovation en matière d'accessibilité aux Games Awards

Chiffres clés (2025-2026)

Au 31 mars 2026

16 590

membres d'équipe à l'échelle mondiale

Environ

5 000

membres d'équipe au Canada

30 %

des membres d'équipe d'Ubisoft sont basé-es au Canada

24 %

des membres d'équipe sont des femmes

23,7 %

des gestionnaires sont des femmes

13,9 %

des membres de la haute direction sont des femmes





L'EFFET POSITIF DES JEUX VIDÉO

« En donnant aux familles les bons outils et des enseignements pertinents, et grâce à notre partenariat continu avec Safe In Our World, nous voulons aider la prochaine génération de joueuses et joueurs à développer leur empathie et leur sens du respect, en plus d'adopter des habitudes de jeu plus saines. »

— Jeremy Marchadier

Directeur de la sécurité des joueuses et joueurs, Ubisoft

Favoriser un jeu plus sécuritaire et positif

Pour créer des espaces en ligne plus sécuritaires et respectueux, il faut d'abord aider les joueuses et joueurs à comprendre l'incidence de leurs actions sur les autres. À Ubisoft, nous voyons le bien-être des joueuses et joueurs comme une responsabilité partagée. C'est pourquoi nous combinons des mesures de protection pendant le jeu à des conseils pratiques qui aident les gens à adopter un comportement positif tout au long de leur expérience de jeu.

Encourager le jeu positif au moyen du *Good Game Playbook*

Cette année, nous avons enrichi le *Good Game Playbook*, élaboré avec l'aide de Safe in Our World, une organisation sans but lucratif vouée à la santé mentale au sein de l'industrie du jeu vidéo.

Ce document propose des recommandations claires, appuyées par des expert-es, pour aider les joueuses et joueurs à mieux gérer leurs interactions en ligne, à maîtriser leurs émotions et à faire des choix réfléchis. Il comprend des conseils personnalisés pour les enfants, les adolescent-es, les adultes et les parents, favorisant ainsi une vision commune du jeu respectueux et du bien-être numérique.

Offert en plusieurs langues, y compris le français et l'anglais, le *Good Game Playbook* est accessible aux joueuses et joueurs ainsi qu'à leur famille partout au Canada.



De la sensibilisation à l'adoption de comportements proactifs chez les joueuses et joueurs

La 10^e année de *Rainbow Six Siege* a marqué l'atteinte d'un jalon, puisque nous avons mis en place une modération en direct et continué d'améliorer le système de réputation, ce qui a contribué à une réduction de 50 % de la communication toxique grave et à une réduction de 25 % de l'exposition globale à la toxicité.

Des fonctions comme le filtrage du clavardage en temps réel, le suivi de la réputation et les mentions positives fonctionnent en parallèle avec des ressources éducatives comme le *Good Game Playbook*. Ensemble, ces outils aident les joueuses et joueurs à reconnaître et à adapter leur comportement tout en encourageant des interactions positives dès les premiers échanges.

En combinant la technologie et la sensibilisation, nous visons non seulement à lutter contre les comportements nuisibles lorsqu'ils se produisent, mais aussi à aider à les prévenir.

Renforcer la protection des joueuses et joueurs à mesure que les expériences évoluent

Alors que les expériences en ligne continuent d'évoluer, les outils que nous utilisons pour assurer la sécurité des joueuses et joueurs évoluent également. Outre la réduction de la toxicité dans le clavardage grâce à des systèmes comme Detox (anciennement ToxBuster), nous étendons nos capacités de modération aux communications vocales.

Grâce à des partenariats avec des entreprises comme Modulate, nous sommes en mesure de mieux détecter les comportements nuisibles dans les communications vocales et d'y réagir plus rapidement. Cette approche combine des outils alimentés par l'IA et la vérification humaine pour veiller à ce que les décisions demeurent équilibrées, fiables et adaptées au contexte.



Crédit photo : Véronique Duplain

Ensemble, ces efforts forment une approche plus globale en matière de bien-être des joueuses et joueurs, combinant des protections en temps réel à des outils qui favorisent la sensibilisation et la résilience afin d'aider les gens à se sentir respectés, soutenus et en confiance pour interagir de façon positive en ligne.



DIVERSITÉ, INCLUSION ET ACCESSIBILITÉ

« Les progrès que nous avons réalisés au cours des trois dernières années sont une source de fierté pour nous, et nous continuons de nous concentrer sur les prochaines étapes, c'est-à-dire renforcer la responsabilisation en matière de leadership, accroître les perspectives de carrière et éliminer les obstacles pour favoriser un accès équitable aux possibilités de réussite. »

— Erin Roach
Directrice, Diversité et inclusion,
studios canadiens d'Ubisoft

Renforcer l'engagement en matière de leadership, les cheminements de carrière et l'accessibilité partout au Canada

À Ubisoft, promouvoir la diversité, l'inclusion et l'accessibilité signifie créer des possibilités de croissance, de contribution et de réussite pour les gens. Cette année, nous avons continué de renforcer le perfectionnement professionnel, d'appuyer les initiatives d'engagement communautaire dirigées par nos équipes et de promouvoir l'accessibilité au sein d'Ubisoft ainsi que dans l'ensemble de l'industrie du jeu vidéo. Parmi les faits saillants de l'année, notons les suivants :

- **Renforcer les cheminements de carrière :** Grâce à des programmes comme Osez vous propulser et à des initiatives de mentorat, nous avons aidé des femmes, des personnes non binaires, des personnes issues de minorités visibles, des personnes autochtones et des personnes en début de carrière à acquérir des compétences, à gagner en confiance et à bâtir leur réseau professionnel.
- **Avoir une incidence au niveau local grâce aux GRE :** Les groupes-ressources d'employé·es (GRE) ont renforcé les liens communautaires grâce au bénévolat, aux partenariats et aux activités de sensibilisation partout au Canada.
- **Promouvoir l'accessibilité dans l'ensemble de l'industrie :** Ubisoft est devenue l'une des organisations fondatrices de l'Accessible Games Initiative et nous avons publié une version libre de Chroma, aidant ainsi à améliorer les pratiques d'accessibilité pour les équipes de développement comme pour les joueuses et joueurs.



Obtention de la Certification Parité or

La Certification Parité de La Gouvernance au Féminin reconnaît les organisations qui font progresser l'équité grâce à l'engagement des leaders, à des pratiques de travail inclusives et au développement des talents. Cette année,

nos studios canadiens ont obtenu la certification or, ce qui reflète les progrès que nous avons réalisés grâce au mentorat, au perfectionnement professionnel et aux initiatives des GRE.



Communauté hispanique
et latino-américaine

132

membres
et alliés



Communauté asiatique
et des îles du Pacifique

206

membres
et alliés



Communauté
2SLGBTQIA+

231

membres
et alliés



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

86

membres
et alliés



Communauté
neurodiverse

256

membres
et alliés



Communauté
noire

142

membres
et alliés



Communauté de
femmes pour l'équité

445

membres
et alliés



Tous les GRE

1326

membres et
alliés au total





Co-coaching pour des cheminements plus clairs et des réseaux plus solides

Le programme Osez vous propulser a continué d'aider les femmes et les membres d'équipe non binaires à cerner leurs forces, à gagner en confiance et à développer leur réseau professionnel. Le programme aide également les gestionnaires à mieux reconnaître et valoriser les contributions des participant·es.

À ce jour, le programme a accueilli 161 femmes et personnes non binaires ainsi que 115 gestionnaires au sein de neuf cohortes.

Mentorat à toutes les étapes de la carrière

Les programmes de mentorat aident à rendre les connaissances plus accessibles, notamment aux personnes qui n'ont pas de réseau établi ou de visibilité. Au Canada, nos programmes de mentorat permettent de profiter de l'aide de mentor·es chevronné·es qui offrent des conseils, de la rétroaction et du perfectionnement professionnel.

- **Mentorat des talents émergents** : Soutien de 30 personnes en début ou en milieu de carrière dans le cadre d'un programme de huit mois offrant des réunions mensuelles avec les mentor·es.
- **Projet Rise** : Soutien de 60 personnes issues de minorités visibles ou autochtones, dont 40 % s'identifient comme femmes ou personnes non binaires. Le programme a atteint un taux de satisfaction de 90 %, les participant·es faisant état de progrès vers leurs objectifs de développement, un cheminement de carrière plus clair, une plus grande confiance et des réseaux professionnels plus solides.

Incidence sur la collectivité grâce aux groupes-ressources d'employé·es

Les groupes-ressources d'employé·es (GRE) transforment les engagements en soutien pratique. Ils créent des espaces d'apprentissage, de développement communautaire et de collaboration avec des partenaires externes. Cette année, leur incidence a continué de croître à l'échelle locale.

À Montréal, des membres du GRE Salaam ont fait du bénévolat auprès du Collectif Bienvenue, préparant des trousseaux contenant des fournitures pour bébés, des vêtements et des articles ménagers essentiels pour les demandeurs et demandeurs d'asile nouvellement arrivés.

À Toronto, des membres du GRE Black Employees at Ubisoft ont accueilli des étudiant·es ainsi que des personnes en début de carrière du Centre of Excellence for Black Student Achievement (CEBSA) du Toronto District School Board et du CEE Centre for Young Black Professionals en vue de leur fournir des renseignements sur les carrières au sein de l'industrie du jeu vidéo.

Pour la deuxième année de suite, le GRE 2SLGBTQIA+ de Toronto s'est associé à la ville de Toronto pour planter des arbres sur les îles de Toronto, appuyant ainsi la restauration d'un écosystème rare de dunes d'eau douce.

Promouvoir l'accessibilité dans l'ensemble de l'industrie

Ubisoft fait partie des membres fondateurs de l'Accessible Games Initiative, une initiative intersectorielle qui aide les joueuses et joueurs à mieux comprendre les caractéristiques d'accessibilité des jeux. L'initiative a reçu le prix de



la meilleure ressource en matière d'accessibilité aux GAConf Awards.

Nous avons également publié une version libre de Chroma, un outil de simulation en temps réel du daltonisme initialement développé pour un usage interne. En aidant les équipes de développement à cerner les problèmes d'accessibilité plus tôt dans le processus créatif, Chroma appuie la conception de jeux plus inclusifs à l'échelle de l'industrie.

Leadership créatif et reconnaissance de l'industrie pour *Assassin's Creed Shadows*

Cette année, *Assassin's Creed Shadows* a reçu de nombreux prix et nominations en matière

d'accessibilité, dont le prix Barry de l'American Council of the Blind dans le domaine des jeux vidéo, le prix GAConf récompensant la meilleure accessibilité pour les personnes sourdes et malentendantes, ainsi qu'une nomination pour le prix Innovation in Accessibility aux Games Awards.

En outre, le projet démontre comment l'accessibilité peut être intégrée directement dans la conception des jeux. À titre d'exemple, mentionnons une interface utilisateur modulaire réutilisable et un système de filtrage cartographique façonné par la rétroaction d'une personne légalement reconnue comme aveugle.





ÉDUCATION

Dans un monde grandement influencé par la technologie, Ubisoft Éducation aide la prochaine génération à acquérir les compétences et la confiance nécessaires pour réussir à l'ère numérique. Nous collaborons avec des éducatrices et éducateurs ainsi que des organisations qui travaillent directement avec les élèves et étudiant-es pour leur offrir des expériences d'apprentissage pratique.

Cette année, nos efforts ont été axés sur trois priorités :

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

Éveiller la curiosité et l'acquisition de connaissances fondamentales (école primaire)

Cette année, nous avons lancé notre premier programme national de visites scolaires pour accueillir 1 031 élèves dans les studios d'Ubisoft à l'échelle du Canada. Grâce à des expériences pratiques et à un accès privilégié aux coulisses, les élèves ont exploré la façon dont l'art, la narration et le codage se conjuguent dans l'élaboration de jeux. L'intérêt a été vif, avec 766 demandes d'écoles à l'échelle nationale.

Au Québec, notre partenariat avec CyberCap nous a permis de rejoindre 311 élèves de cinquième et sixième année grâce à des activités axées sur le comportement en ligne, la citoyenneté numérique et la participation responsable dans les espaces en ligne. Nous avons également soutenu des ateliers basés sur **Décode le code**, aidant les élèves à développer leur pensée informatique et leur créativité numérique.

Hack the ROM nous a permis d'atteindre 350 élèves de neuf écoles de l'Ontario. En collaboration avec le Musée royal de l'Ontario et des éducatrices et éducateurs autochtones, les élèves ont créé des jeux inspirés d'œuvres d'art et d'enseignements autochtones, puis ont présenté leurs œuvres. Dans le cadre de notre camp d'été BGC Dovercourt, des élèves ont exploré l'élaboration de jeux au moyen d'ateliers d'art, de narration et de codage animés par des mentor-es d'Ubisoft.

À Winnipeg, nous avons appuyé des expériences d'apprentissage pratique comme les journées STIM et le camp STEAM autochtone, dirigé par le Wii Chiwaakanak Learning Centre de l'Université de Winnipeg. Ces programmes ont permis à des jeunes de la première à la huitième année de s'initier aux médias numériques, au codage et à la conception, en plus d'apprendre auprès de gardien-nes du savoir autochtone.

Apprentissage par la création (études secondaires)

Au niveau secondaire, nous mettons l'accent sur l'apprentissage pratique qui aide les élèves à acquérir des compétences techniques ainsi qu'à gagner en créativité et en confiance.



Crédit photo : @Denise Barria



Par l'entremise de Fusion Jeunesse, 831 élèves ont conçu des jeux vidéo encourageant la collaboration, l'empathie et la réflexion sur des enjeux sociaux.

En outre, des programmes comme le Championnat de créativité et TEDx Ville-Marie ED ont mis les participant-es au défi de développer des idées, de créer des prototypes de solution et d'explorer de nouvelles approches d'apprentissage.

Améliorer l'accessibilité est demeurée une priorité. Grâce à des initiatives comme Le Code des filles, le programme Gameable de Technovation et la Journée internationale des femmes et des filles de science, près de 1 500 filles et jeunes membres de groupes sous-représentés ont pu profiter d'occasions de mentorat et participer à des ateliers pratiques ainsi qu'à des activités qui les ont mis-es en contact avec des modèles inspirant-es :

- **Le Code des filles (LCDF)** : Initie les filles à la technologie par l'apprentissage pratique et aide à renforcer leur confiance. Au cours de plusieurs événements, particulièrement

à Québec, les membres de notre équipe ont partagé leurs points de vue sur leurs rôles, leur cheminement de carrière et leurs expériences au sein de l'industrie du jeu vidéo.

- **Programme Gameable de Technovation** : Aide les jeunes de 13 à 18 ans à concevoir leurs propres prototypes de jeux vidéo grâce au mentorat d'équipes d'Ubisoft. Le programme se termine par une journée de démonstration au cours de laquelle les jeunes présentent leur travail à des gens de l'industrie.
- **Journée internationale des femmes et des filles de science (neuvième édition annuelle)** : Ubisoft a participé à la tenue d'une journée d'immersion à Montréal pour 1 411 personnes. L'événement a proposé une exploration pratique du développement de jeux, des occasions de tisser des liens avec des modèles inspirant-es, ainsi qu'un espace où les gens ont pu poser des questions, le tout dans le but de rendre les carrières en STIM plus accessibles.



« Ce que j'ai le plus apprécié, c'est l'incroyable quantité d'apprentissages acquis durant les dix semaines du Concours universitaire. Voir les sourires des joueuses et joueurs découvrir notre jeu après cette période d'efforts intensifs a été particulièrement gratifiant, tout comme les rencontres enrichissantes avec d'autres équipes d'étudiant·es partageant la même passion. »

— Emeryc Primeau
Étudiant participant
Membre de l'équipe
de développement du jeu
Oh Puck!, présenté par
Université de Sherbrooke

Faire le lien entre les études et le début de carrière (études postsecondaires)

Lorsque les gens passent des études à l'emploi, l'accès au mentorat et à l'expérience au sein de l'industrie devient particulièrement important.

En 2025-2026, des programmes comme le Concours universitaire Ubisoft, Ubisoft Toronto NEXT et Develop at Ubisoft ont permis à plus de 560 participant·es de s'attaquer à des défis concrets, de profiter d'occasions de collaboration interdisciplinaire et de créer des projets prêts à être intégrés dans leur portfolio avec l'aide de professionnel·les d'Ubisoft.

Pleins feux sur : les 15 ans du Concours universitaire Ubisoft

Depuis 15 ans, le Concours universitaire Ubisoft aide les étudiant·es à transformer l'apprentissage en salle de classe en expérience pratique.

Cette année, 206 étudiant·es de 13 universités ont formé 26 équipes pour mettre au point des prototypes jouables sur une période de 10 semaines. Soutenu·es par 52 mentor·es d'Ubisoft de quatre studios canadiens, les participant·es ont pu profiter d'occasions de collaboration interdisciplinaire et présenter leurs projets à un jury de professionnel·les de l'industrie à Ubisoft Montréal.

En quelques chiffres

206

étudiant·es

26

équipes

13

universités

52

mentor·es d'Ubisoft

10

semaines pour mettre au point
des prototypes jouables

9

prix et 22 000 \$ en bourses



Photo credit: Veronique Duplain





ENVIRONNEMENT

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

Les actions et les choix quotidiens peuvent contribuer à des résultats environnementaux positifs. Au cours de la dernière année, nos équipes ont mis l'accent sur le partage des ressources, l'exploration d'options de transport à plus faible impact et le rapprochement avec la nature dans leurs collectivités locales.

Intégrer la réutilisation aux pratiques quotidiennes

Une grande partie de notre empreinte environnementale est influencée par les choses que nous achetons et la fréquence à laquelle nous les remplaçons. Cette année, nous nous sommes tourné·es vers l'économie circulaire en créant plus d'occasions de partager, de réparer et de réutiliser nos possessions. Dans nos studios, les équipes ont mis en place des étagères pour encourager les dons, des marchés aux puces ainsi que des échanges de vêtements et de livres. Ces initiatives ont permis de garder des articles utiles en circulation et hors des sites d'enfouissement. **Au total, nous avons donné une deuxième vie à 850 articles.**

Soutien des moyens de transport à faible impact

Les déplacements entre la maison et le travail représentent l'une des occasions les plus concrètes de réduire notre empreinte écologique. En 2025, nous avons fait la promotion d'options de transport à faibles émissions au moyen d'un soutien ciblé.



À Montréal et à Toronto, nous avons offert des réductions sur les titres de transport en commun et les abonnements aux services de vélopartage, ce qui a rendu ces options plus accessibles. Nous avons aussi amélioré l'offre de stationnement de vélos afin de faciliter et rendre plus sûrs les déplacements entre la maison et le travail.

Transformer la sensibilisation en action dans toutes les régions

En avril, la Semaine de la Terre a une fois de plus réuni des équipes autour d'actions en faveur de l'environnement et d'une consommation plus responsable :

- Des équipes ont participé au nettoyage de quartiers à Montréal et à Sherbrooke, recueillant plus de 1 050 kg de déchets.
- Des équipes de Québec et de Toronto ont organisé des collectes de petits appareils



électroniques afin d'éviter que des articles difficiles à recycler ne se retrouvent dans les déchets ménagers.

- Nous avons mené des ateliers de réparation de bicyclettes à Montréal, à Toronto et à Québec afin d'encourager les déplacements durables.

Création de voies de mobilisation environnementale

En 2025, nous avons mis l'accent sur des façons simples et accessibles pour les gens de nos studios de se sensibiliser aux questions environnementales et de participer à l'action locale. Les activités ont inclus le lancement d'un club de jardinage urbain dédié à l'entretien du jardin sur le toit du studio de Montréal, l'organisation d'un atelier avec EURÉKO! à notre studio de Saguenay et l'organisation d'échanges de boutures à Toronto.





RECHERCHE ET DÉVELOPPEMENT

Concevoir une technologie qui soutient autant les équipes de création que les joueuses et joueurs

Par l'entremise d'Ubisoft La Forge, notre centre de recherche et de développement, nous investissons dans une technologie qui permet de relever de véritables défis en matière de production et d'expérience de jeu.

- Nous avons augmenté l'efficacité des équipes de création grâce à de nouveaux outils et flux de travail qui réduisent le travail répétitif et simplifient les processus de production.
- Nous avons fait progresser la recherche en matière de sécurité des joueuses et joueurs en créant des systèmes qui combinent le jugement humain et la technologie afin de favoriser une prise de décision plus éclairée.

- Nous avons contribué à des discussions sur les pratiques responsables en matière d'IA en participant à des forums universitaires, gouvernementaux et de l'industrie au Québec et ailleurs au Canada.

Transformer la recherche en outils concrets

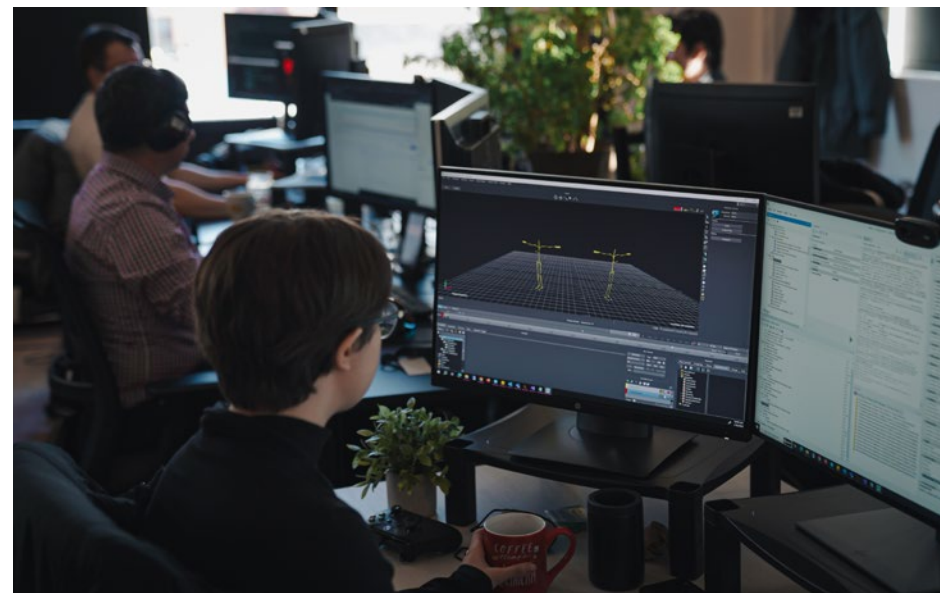
Pour que l'univers d'un jeu semble crédible, il faut que de nombreux détails s'harmonisent. La lumière doit se comporter de manière naturelle. Les environnements doivent être réactifs. Les systèmes répondent aux actions des joueuses et joueurs.

Cette année, La Forge a poursuivi ses travaux sur les technologies avancées de simulation en mettant davantage l'accent sur l'utilisation pratique. La recherche est menée en collaboration avec les équipes de production, ce qui facilite l'intégration dans les moteurs de jeu et les flux de travail.



Par exemple, dans le cadre du développement d'*Assassin's Creed Black Flag Resynced*, ce travail a aidé à créer une simulation plus réaliste et interactive de la mer.

En outre, La Forge explore des façons de soutenir plus directement les équipes de développement, notamment par l'utilisation de l'apprentissage automatique en vue de la création d'éléments visuels de grande qualité et la réduction des tâches répétitives, afin que les équipes de création puissent consacrer plus de temps à l'itération, à la résolution des problèmes et à la prise de décisions de création.





Bilan de l'année

La recherche a été présentée lors de conférences de premier plan comme

**GDC
Eurographics
SIGGRAPH
FSE**

(conférence internationale de l'ACM sur les fondements du génie logiciel)

39

projets de
R&D réalisés

34

collaboratrices
et collaborateurs

11

partenariats
universitaires
établis au Canada,
renforçant les liens
entre la recherche
et la production

14

projets en cours
de développement

27

stagiaires
mobilisés

Renforcer la sécurité des joueuses et joueurs grâce à l'interaction entre êtres humains et IA

Les outils de sécurité des joueuses et joueurs sont plus efficaces lorsque les gens et la technologie travaillent ensemble. Les systèmes peuvent détecter des modèles à grande échelle, tandis que les spécialistes apportent nuance et contexte. Ce partenariat est le fondement de deux initiatives récentes de notre équipe de sécurité des joueuses et joueurs.

En matière de modération des contenus textuels toxiques, nous avons travaillé en étroite collaboration avec des équipes de modération qui examinent chaque jour des séances de clavardage. Plutôt que de simplement valider les indicateurs automatisés, les membres de ces équipes utilisent maintenant des outils qui fournissent un contexte supplémentaire. Il s'agit, entre autres, de dictionnaires d'argot, d'outils de traduction fondés sur de grands modèles de langage (GML) et de fonctionnalités permettant d'exprimer leur incertitude et d'expliquer leurs décisions. Les cas où les équipes de modération hésitent ou ne sont pas d'accord avec le système sont particulièrement précieux, car ils aident à cerner des occasions de peaufiner à la fois les lignes directrices de la modération et les systèmes de détection.

Cette même approche façonne de nouveaux outils pour détecter la tricherie. En analysant des séquences de jeu, des équipes d'examen chevronnées cernent des schémas qui indiquent ce qu'il faut rechercher dans de grands volumes de données de jeu. Leurs observations contribuent à l'augmentation de la précision et à la fiabilité de la détection au fil du temps.

Bâtir de façon responsable avec les partenaires

Les progrès dans des domaines comme l'IA et la sécurité des joueuses et joueurs dépendent de la collaboration entre l'industrie, le milieu universitaire et les forums publics.

Nous avons poursuivi notre travail avec l'Université de Toronto et l'Université York dans le cadre de la recherche axée sur des personnages numériques plus réalistes et des outils plus efficaces destinés aux équipes de développement.

Nous avons également pris part à des discussions plus vastes sur l'incidence sociétale de l'IA, aidant à façonner la manière dont ces technologies sont développées et appliquées. Cette année, nous avons pris part aux événements suivants :

- Sommet national sur l'intelligence artificielle et la culture : Discussions sur la façon dont l'IA façonne les secteurs créatifs et la production culturelle
- Panel COEFLAB IA : Organisé par le Centre de recherche informatique de Montréal (CRIM), ce panel a exploré l'incidence de l'IA sur le travail, la science, la démocratie et l'environnement
- IA Québec : Participation à des discussions sur la création et l'innovation fondées sur des approches d'IA axées sur les êtres humains





ENTREPRENEURIAT

En quelques chiffres

5 M \$

investis dans **11 projets** pour soutenir
l'écosystème de développement
indépendant de jeux au Québec
depuis 2022

225 000 \$

investis dans des **partenaires**
de l'écosystème, dont **La Guilde du jeu**
vidéo du Québec, **Québec EPIX**,
le Centre d'entreprises et
d'innovation de Montréal (CEIM)
et **Interactive Ontario**

Renforcer l'écosystème de développement de jeux

Au Québec, en Ontario et au Manitoba, Ubisoft aide les studios indépendants à développer des activités durables afin qu'ils puissent continuer de créer et de se faire une place sur la scène mondiale.

Québec : De la production à la commercialisation

Par l'entremise d'Ubisoft RADAR, nous continuons d'appuyer les studios indépendants en soutenant des projets à fort potentiel.

→ Cette année, *Bonaparte : A Mechanized Revolution*, développé par Studio Imugi, a été lancé avec le soutien de RADAR. Ce jeu stratégique, dont l'action se déroule pendant la Révolution française, invite les joueuses et joueurs à influencer le cours de l'histoire.

→ RADAR a également soutenu *Join Us*, un jeu de survie en monde ouvert de type « bac à sable » de Wolf Haus Games qui propose une vision satirique de la dynamique des sectes.

Cette année, RADAR a élargi son champ d'action au-delà du soutien à la production. Un nouveau partenariat stratégique avec Gambit Digital, éditeur de jeux basé au Québec, vise à renforcer les efforts de commercialisation pour aider les studios à atteindre un public plus vaste.

Investir dans l'écosystème du Québec

Outre le soutien direct aux studios, nous continuons d'investir dans des organisations qui soutiennent l'ensemble de l'écosystème.

→ La Guilde du jeu vidéo du Québec : Ubisoft a contribué au plan stratégique 2026-2029 de l'organisation en aidant à façonner sa vision pour l'avenir. Cette réflexion stratégique s'est conclue par un investissement public-privé, grâce à l'appui du gouvernement du Québec, afin de propulser l'industrie québécoise du jeu vidéo.



→ Le Créneau d'excellence Québec EPIX propulsé par Québec international : Lancement d'un nouveau partenariat offrant de la formation, une clinique marketing avec des expert-es du Royaume-Uni et du mentorat individuel pour aider les studios à renforcer leurs stratégies de commercialisation et à étendre leur portée commerciale.

Ontario : Renforcement des voies d'accès au marché

En Ontario, nous nous efforçons de donner aux équipes de développement indépendantes les compétences commerciales et les relations avec l'industrie dont elles ont besoin pour croître. Par l'entremise de programmes comme Indie Superboost avec Interactive Ontario, nous soutenons le mentorat, le perfectionnement professionnel et l'accès aux réseaux du secteur.

Cette année, la programmation a mis davantage l'accent sur la commercialisation, de façon à aider les studios à positionner, à financer et à lancer leurs projets.



Manitoba : Soutenir la croissance des entreprises en démarrage

Au Manitoba, nous avons continué d'appuyer le programme GameBiz Lab de New Media Manitoba, qui offre un financement de démarrage et des conseils pour aider les équipes de développement à mettre à l'essai leurs idées et à concevoir des prototypes. Cette année, nous avons également élargi l'accès à un espace de travail créatif dédié où les équipes peuvent collaborer, apprendre les unes des autres et faire progresser leurs projets.



COMMUNAUTÉ

En quelques chiffres

456

membres d'équipe
ont fait du bénévolat

3 520

heures contribuées

440

jours de travail équivalents

Créer un impact grâce à nos équipes

L'engagement communautaire a continué de croître partout au Canada, avec un plus grand nombre d'initiatives de bénévolat et du soutien à un plus vaste éventail d'organisations.

Bénévolat pour une cause commune

Pour la deuxième année de suite, des équipes de partout au Canada se sont unies autour d'un objectif commun pendant la Semaine du bénévolat : la **sécurité alimentaire**. Les collectivités continuent de faire face à une demande croissante d'aide alimentaire, surtout pendant les mois d'hiver, et nos équipes ont établi des partenariats avec des organisations locales pour fournir un soutien concret là où le besoin était le plus grand.



- 16 000 \$ en dons à l'appui d'initiatives de sécurité alimentaire à l'échelle du Québec
- Ville de Québec : Plus de 200 repas servis au Café Rencontre pour les personnes souffrant d'isolement et d'insécurité alimentaire
- Montréal : Collecte d'aliments et de dons à l'appui de Mission Mile-End
- Saguenay : Soutien à la collecte de fonds pour Moisson Saguenay/Lac-Saint-Jean
- Sherbrooke : Soutien bénévole à Moisson Estrie pour le tri et la préparation des fournitures
- Toronto : Partenariat avec BGC Dovercourt pour préparer 800 paniers d'aliments destinés à environ 350 familles, en plus d'une collecte d'aliments appuyant The Stop





Célébrer la créativité et la culture locales

Nous travaillons avec des partenaires pour intégrer la culture dans les espaces quotidiens et créer des occasions de vivre et de partager diverses formes d'expression créative.

Dans le cadre du [Labo de musique à l'image de la Fondation SOCAN](#), nous avons réuni 10 spécialistes de la composition musicale et du développement de jeux lors d'un programme d'une semaine axé sur le perfectionnement des compétences, le mentorat et l'exploration créative dans les médias interactifs.

En partenariat avec **MUTEK**, nous avons organisé [Photomode : cadrer le jeu](#), une exposition qui a mis en lumière la façon dont les joueuses et joueurs ainsi que les artistes utilisent les univers vidéoludiques comme outils d'expression créative.

À l'occasion de la **Nuit blanche**, en collaboration avec la [Société des arts technologiques \(SAT\)](#), nous avons proposé au public une expérience immersive à grande échelle dans la Sotosphère.

Depuis 2020, l'extérieur de notre studio de Montréal sert de galerie publique, **exposant les œuvres de plus de 20 artistes de la relève** et intégrant l'expression créative dans les espaces urbains quotidiens.

Partout au pays, nous avons également appuyé des festivals et des initiatives culturelles qui renforcent l'écosystème créatif local. Mentionnons des partenariats avec le **Festival SRXP** et le **Festival Saint-Roch à Québec**, ainsi que des festivals régionaux à **Sherbrooke** et à **Saguenay** qui ont contribué à amplifier les voix indépendantes et émergentes.



Crédit photo : TBC



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
	4.4 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.
	5.1 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.