

Rapport d'impact canadien



UBISOFT

Table des matières

Introduction

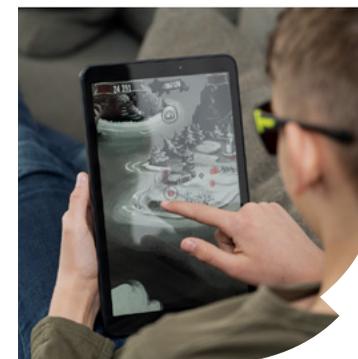
P.3



00

Ubisoft au Canada en bref

P.4



01

L'effet positif du jeu vidéo

P.6

02

Diversité, inclusion et accessibilité

P.10



03

Éducation

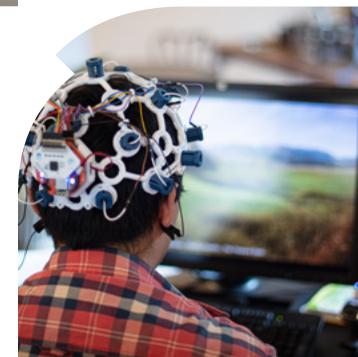
P.23



04

Environnement

P.30



05

Recherche et développement

P.38

06

Entrepreneuriat

P.43



07

Communauté

P.49





25 années de croissance au Canada

« Depuis le début de notre parcours, nous avons cru au pouvoir d'appuyer nos communautés et d'exercer une influence positive. Aujourd'hui, nous nous engageons pleinement à contribuer à une société plus durable et inclusive. »



En 2022, Ubisoft a fêté ses 25 ans au Canada. Cette étape marquante a été célébrée dans tout le pays et a montré à quel point Ubisoft a évolué au fil des ans. Depuis que nous avons ouvert nos portes à Montréal en 1997, des milliers de collaborateur·rices de talent sont devenus membres de nos équipes et de nos communautés à Montréal (1997), Québec (2005), Piedmont (2008), Toronto (2010), Halifax (2015), Saguenay (2018), Winnipeg (2018) et Sherbrooke (2022).

Depuis le début de notre parcours, nous avons cru au pouvoir d'appuyer nos communautés et d'exercer une influence positive. Aujourd'hui, nous nous engageons pleinement à contribuer à une société plus durable et inclusive. Nous soutenons activement l'accès à la culture, stimulons une croissance économique durable et inclusive dans l'industrie du jeu vidéo, et sommes à l'origine de multiples initiatives STIM en éducation pour habiliter les communautés sous-représentées. Grâce à ces efforts, nous avons un impact durable et positif sur nos collègues, nos joueur·euses, nos partenaires, nos communautés ainsi que sur notre planète.

Nous avons pris une série de mesures pour atteindre notre objectif, autant dans le monde virtuel que dans le monde réel.

De nombreuses initiatives ont été mises en place pour promouvoir des comportements en ligne positifs et une saine culture de jeu dans le but d'**accroître la sécurité des joueur·euses**. Nous avons développé des programmes pour encourager les interactions positives dans nos jeux, tels que le programme Fair Play et le Système de réputation dans *Rainbow Six Siege*. Cette année, Ubisoft s'est également associée à Riot Games pour créer la première initiative pansectorielle visant à traiter les comportements perturbateurs. Nous nous efforçons de cultiver un environnement permettant à nos joueur·euses de jouir d'une grande liberté, tout en préservant les valeurs de respect et de sécurité.

Ces dernières années, nous avons principalement concentré nos efforts sur la diversité, l'inclusion et l'accessibilité (DIA) pour sensibiliser, tisser des liens avec nos communautés et s'attaquer

aux problèmes et aux réalités pertinentes et importantes. Nous favorisons une **culture ouverte et inclusive** dans laquelle tout le monde peut être soi-même. De nos équipes jusqu'à nos joueur·euses et nos partenaires, chaque individu doit se sentir en sécurité, respecté et valorisé. De nombreuses initiatives ont été mises en œuvre pour atteindre cet objectif ambitieux et ce n'est que le début!

Nous avons développé des projets pour le bien-être de notre planète, tant sur le plan collectif qu'individuel. Nous croyons en la nécessité de lutter contre les **changements climatiques**. Main dans la main avec les comités verts canadiens d'Ubisoft, nous veillons à ce que nos actions et nos studios laissent une empreinte écologique limitée à l'échelle mondiale et locale. Dans le cadre de l'engagement mondial d'Ubisoft de réduire nos émissions de 8,8% par employé·e d'ici la fin de 2023, nous travaillons activement à décarboniser nos opérations.

Dans ce monde de plus en plus complexe et technologique, nous voulons que la relève soit équipée pour faire face aux défis de demain. Du niveau primaire jusqu'au niveau universitaire, **Ubisoft Éducation** encourage les jeunes, et particulièrement les filles et les membres des communautés sous-représentées, à approfondir leurs connaissances et leur intérêt pour les STIM. Et surtout, nous souhaitons inspirer la relève sur les manières de collaborer pour trouver des solutions créatives et innovantes qui façonneront leur avenir.

En s'appuyant sur la base de nos 25 premières années, et pour les années à venir, nous nous engageons à contribuer à une société durable et inclusive pour nos communautés au Canada et ailleurs.

Cordialement,

LESLIE QUINTON

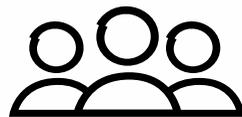
Vice-présidente des communications



Ubisoft au Canada en bref

Ubisoft est un important créateur, éditeur et distributeur de services et de divertissements interactifs sur la scène mondiale, disposant d'un vaste portfolio de franchises de renommée internationale, dont Assassin's Creed, Just Dance, Watch Dogs et la série Tom Clancy. Plus de 20 000 employé·es dans le monde s'engagent à offrir des expériences de jeu mémorables et originales sur toutes les plateformes populaires. Nous disposons d'une équipe diversifiée en pleine croissance, avec une vision commune du développement de jeux vidéo de calibre international. Les studios canadiens d'Ubisoft emploient collectivement plus de 5 440 esprits créatifs talentueux à Halifax, Montréal, Québec, Saguenay, Sherbrooke, Piedmont, Toronto et Winnipeg. Nous visons à enrichir la vie de nos joueur·euses, de nos équipes, de nos communautés, de notre société et de notre planète.

Statistiques importantes en 2022-2023



+ 20K
employé·es dans le monde

5 440
employé·es au Canada

27%
des employé·es
d'Ubisoft dans le
monde se trouvent
au Canada

*En date du 1^{er} mars 2023

23,5%

des employé·es
sont des femmes

23,5%

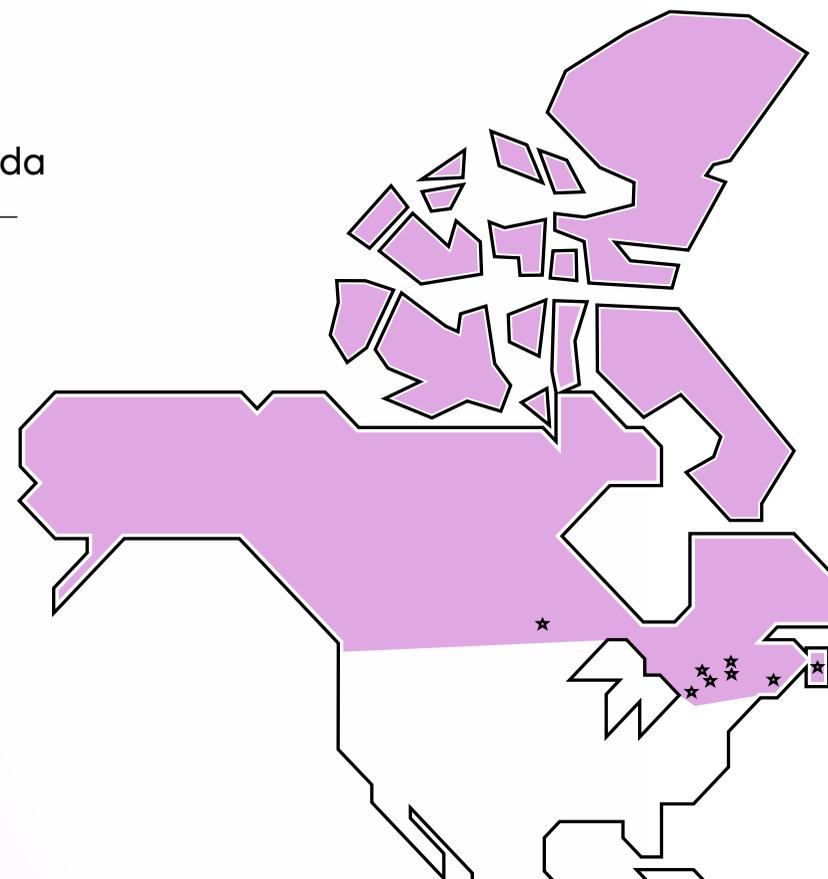
des gestionnaires
sont des femmes

15,9%

de la haute direction
sont des femmes

22,25%

des employé·es à temps plein
à moins de 30 ans



2022

Le tout dernier
studio canadien
ouvre à Sherbrooke,
au Québec



Faits saillants



25

ans de création
de jeux vidéo
au Canada



15^e

anniversaire de
la franchise primée
Assassin's Creed

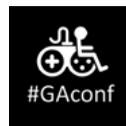
Distinctions



2022

Forbes

Classé au 290^e rang
parmi les Meilleurs employeurs
au monde selon Forbes



3 prix GAconf reconnaissant
le développement exemplaire de
jeux vidéo rehaussant les normes
en matière d'accessibilité

Forbes

Classé au 53^e rang
parmi les Meilleurs employeurs
canadiens pour la diversité
selon Forbes



2023



Top 100 des employeurs
canadiens pour les jeunes



Classé au 221^e rang
parmi les Meilleurs employeurs
canadiens selon Forbes

L'effet positif du jeu vidéo

Afin de garantir une expérience positive à ses joueur-euses, Ubisoft se fait une priorité de concevoir des espaces sûrs, équitables et amusants. Cela dit, l'effet positif de nos jeux va au-delà du simple divertissement. Utilisés comme outils éducatifs rendant l'apprentissage plus interactif et stimulant, certains de nos jeux vidéo sont intégrés à des programmes scolaires. De plus, nous avons des jeux qui sont prescrits pour traiter des conditions médicales telles que l'amblyopie, ce qui démontre le potentiel de la technologie du jeu vidéo pour révolutionner les soins de santé. Nous sommes fiers de contribuer au développement de nouveaux champs d'application pour des jeux qui proposent des bénéfices considérables aux joueur-euses de tous âges et milieux.

P.7

Une mission de promouvoir une saine culture du jeu

P.8

L'apprentissage par le jeu

P.9

Un jeu qui fait du bien



Une mission de promouvoir une saine culture du jeu

Alors que les jeux et les communautés que nous développons au Canada prennent de l'expansion et se diversifient, des équipes de diverses fonctions se rassemblent pour s'assurer que nous puissions fournir des environnements encourageant des interactions saines en jeu.

En mettant en œuvre une large gamme de mesures, nous adoptons une approche holistique afin de protéger nos communautés contre les comportements problématiques et perturbateurs comme le harcèlement, le langage négatif, la tricherie et les avantages injustes.

Au cours des dernières années, nous avons pris l'initiative de chercher à renforcer la confiance et la sécurité des joueur-euses, une stratégie qui s'est accélérée au cours des six derniers mois tandis que des équipes de tous nos studios et provenant de services aussi variés, de la production en passant par les services juridiques et bien d'autres encore, ont adopté une stratégie transversale fondée sur trois principes directeurs : la prévention, la détection et l'intervention.

«Lorsqu'il s'agit de la sécurité des joueur-euses, nous ne pouvons pas compter seulement sur des sanctions, par exemple en bannissant les tricheurs, explique Jeremy Marchadier, directeur de la sécurité des

joueur-euses basé à Montréal. Ces mesures sont limitées. Elles ne créent pas de cercle vertueux, et ne mettent pas vraiment de l'avant les valeurs d'Ubisoft.»

L'objectif du programme Sécurité et confiance des joueur-euses d'Ubisoft est de faire de nous des agents de changement guidés par la bonne volonté et la bienveillance. En décembre 2022, d'importantes mesures proactives ont été prises pour créer des environnements de jeu favorisant des expériences sociales positives et évitant les interactions blessantes. Ces mesures ont été mises en place après plusieurs mois de préparation en collaboration avec des experte-s en apprentissage numérique,



Ubisoft est un membre actif de l'Alliance Fair Play, une coalition de studios et d'éditeurs vouée à cultiver des communautés positives et sûres pour les joueur-euses. Regroupant plus de 200 entreprises du jeu vidéo, l'alliance fournit un lieu d'échange d'idées et de discussion afin de chercher des solutions permettant de réduire la toxicité entre les joueur-euses et de promouvoir des communautés saines.

des psychologues, des membres créatifs d'Ubisoft et l'équipe des services en ligne de l'entreprise.

Le programme Fair Play : gérer l'aspect émotionnel du jeu

À l'origine, le programme Fair Play a été lancé en mode bêta sur Ubisoft Connect, le service en ligne qui permet de télécharger les jeux Ubisoft. Le programme comprend cinq capsules d'apprentissage et neuf vidéos, un test, une autoévaluation et une déclaration d'engagement. Tous ces éléments sont centrés sur le comportement, la protection, les répercussions sur l'expérience de jeu et les répercussions sur le bien-être des joueur-euses. L'idée centrale de ce programme est qu'il est essentiel de gérer les aspects émotionnels et sociaux du jeu vidéo afin de créer des espaces positifs pour toutes.

Le programme est conçu pour bénéficier aux joueur-euses de jeux de tous genres, et Jeremy encourage tout le monde à le voir comme une ressource qui peut être utilisée dans toutes les interactions numériques au quotidien, et non seulement dans les jeux vidéo.

«Il s'agit toujours de l'impact que vous avez sur les autres. Quand vous ressentez de la frustration et du stress, quand vous vivez de l'anxiété, vous pouvez vous retrouver dans une spirale où c'est difficile de penser à l'impact de vos gestes, selon Jeremy. C'est pour cette raison que nous voulons aller à la source du problème pour aider les joueur-euses à gérer les situations stressantes.»

Développer ce genre d'intelligence émotionnelle peut aider les joueur-euses à mieux réagir quand iels se heurtent à des comportements perturbateurs, que ce soit dans un jeu, sur les réseaux sociaux ou même dans leur vie courante. Aucune récompense n'attend les participant-e-s à la fin du programme, une décision que l'équipe a prise afin de s'assurer que la participation est issue d'un réel désir d'apprendre.

Le système de réputation de Rainbow Six Siege

En décembre 2022, le nouveau système de réputation d'Ubisoft a été lancé lors de la saison 4 de l'année 7 de *Rainbow Six Siege*, un jeu développé à Montréal.

L'objectif du système est de guider les joueur-euses et de leur donner l'occasion de changer leur façon d'interagir avec les autres et dans le jeu en classant leur comportement sur une échelle allant de «Deshonneur» à «Exemplaire».

Pour le moment, il n'y a aucun effet négatif ni positif associé au rang de réputation; il est fourni afin de sensibiliser la communauté et de donner la chance aux joueur-euses de modifier leur comportement. À terme, il tentera de décourager les mauvais comportements par un système de rétroaction et de conséquences, et de mettre en valeur et de soutenir les personnes qui contribuent de façon positive à l'environnement du jeu et en font un meilleur milieu pour tout le monde.

«C'est une approche que nous pourrions appliquer à l'ensemble de nos jeux, indique Jeremy. Le système de réputation est le résultat d'un effort réellement collaboratif et transversal impliquant des centaines de personnes de toutes nos équipes. Il montre un fort potentiel.»

S'appuyer sur de vieilles mesures tout en recherchant de nouvelles solutions

Malgré tout, rediriger une culture constituée de centaines de milliers de personnes prend du temps, et parfois des mesures drastiques. C'est pourquoi, en février 2023, Ubisoft a frappé de sanctions près de 19 000 comptes de joueur-euses utilisant des «pratiques frauduleuses».

En plus de ces mesures concrètes, Jeremy souligne la recherche en cours chez Ubisoft et ses partenaires visant à se servir de la technologie pour créer des environnements de jeu plus positifs, notamment en utilisant des algorithmes d'apprentissage machine dans la détection de comportements toxiques en jeu, dont Zero Harm in Comms ou «Communications sans abus» ([voir page 41](#)).

«Ubisoft est là pour la sécurité des joueur-euses. Si une situation nous oblige à sévir, nous sévrons en conséquence, conclut Jeremy. Nous sommes très proactifs sur cet enjeu. Nous prenons le taureau par les cornes et nous testons des solutions extensibles qui sont à la fois innovantes et stratégiques.»

L'apprentissage par le jeu

De l'Égypte antique à la logique algorithmique, les studios canadiens d'Ubisoft se consacrent au développement d'expériences éducatives enrichissantes.

Nous croyons que les jeux vidéo peuvent être un portail vers des expériences éducatives amusantes et stimulantes, et c'est pourquoi nous rendons notre contenu pédagogique plus accessible aux institutions culturelles et académiques du pays.

Vivre l'Histoire avec le Discovery Tour

Lancé en 2018, le Discovery Tour par Assassin's Creed est une série de jeux vidéo créée par les spécialistes en jeux vidéo et les historiens d'Ubisoft Montréal. Les joueur-euses ont l'occasion de se plonger dans l'Histoire par l'intermédiaire d'une expérience mémorable et interactive. Cette version éducative et sans violence de nos jeux Assassin's Creed convie les joueur-euses à explorer librement différentes époques tout en apprenant au sujet des arts, de l'architecture, de la philosophie, de la politique, de la religion et plus encore.



« Ubisoft s'engage à épauler le monde de l'enseignement, et c'est pourquoi l'équipe a demandé l'aide de la Faculté des sciences de l'éducation de McGill pour créer des guides de curriculum pour le Discovery Tour. »

— ANTOINE GUIGNARD, producteur du Discovery Tour, Ubisoft Montréal

Après avoir reçu de nombreux prix et distinctions pour ses éditions Égypte antique et Grèce antique, Ubisoft a publié en juin 2022 une édition indépendante de *Discovery Tour : Âge des Vikings* sur consoles et plateformes de diffusion en continu. Cela a été une étape charnière afin de rendre le contenu plus accessible aux écoles et de surmonter les difficultés liées au matériel informatique.

En 2022, l'Université McGill s'est associée à Ubisoft afin de créer des guides de curriculum à destination des enseignant-es souhaitant utiliser le Discovery Tour comme ressource pédagogique. Les guides permettent aux enseignant-es de choisir une matière parmi les sciences, les sciences sociales, les mathématiques, les langues et la littérature. L'équipe a personnalisé les activités de manière à élaborer des plans de cours sur mesure selon le niveau scolaire.

7,7 M de joueur-euses du Discovery Tour

- 2,7 M Égypte antique
- 3,8 M Grèce antique
- 1,2 M Âge des Vikings

Faciliter l'accès avec Play to Learn

En septembre 2022, Ubisoft a annoncé son initiative Play to Learn (« Jouer pour apprendre »), qui offre un accès gratuit à ses jeux éducatifs aux institutions culturelles et académiques.

La collection Play to Learn propose actuellement quatre jeux sur PC :

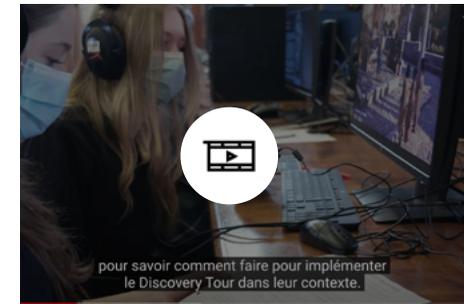
- **Les Lapins Crétins : Apprends à coder** aide les joueur-euses à comprendre les bases de la programmation et des algorithmes.
- **Anno 1404** ramène les joueur-euses à l'Europe du XV^e siècle, où iels apprennent sur le commerce, la diplomatie et la gestion stratégique des ressources.
- **Assassin's Creed Discovery Tour : Égypte antique** permet aux élèves d'explorer librement l'Égypte antique pour apprendre son histoire et le mode de vie de ce peuple.
- **Soldats Inconnus : Mémoires de la Grande Guerre** invite les élèves à explorer l'histoire de la Première Guerre mondiale depuis la perspective de nombreux personnages fictifs.

Depuis le lancement du programme, une foule de mécènes et d'élèves provenant de 112 institutions canadiennes ont bénéficié de l'accès gratuit à ces leçons d'histoire, de géographie, de science et de technologie.

Discovery Tour : Égypte antique



Lauréat du Meilleur jeu éducatif et du Prix du public G4C aux prix Games for Change 2019



pour savoir comment faire pour implémenter le Discovery Tour dans leur contexte.

« Dans un monde idéal, l'apprentissage et l'amusement ne font qu'un. Autrement dit, jouer c'est apprendre, et apprendre est en soi intéressant et utile. »

— CHU XU, doctorant, Université McGill

Un jeu qui fait du bien

Ubisoft et Novartis développent une méthode novatrice, non invasive et stimulante de traiter une condition qui touche environ 3% de la population mondiale et peut mener à une dégradation de la vue si elle n'est pas traitée.

Que diriez-vous si vous pouviez traiter une condition médicale... en vous amusant ?

En 2015, Ubisoft a fait les manchettes en annonçant que son jeu *Dig Rush*, codéveloppé avec l'entreprise en démarrage Amblyotech sous la direction de chercheur-ses de l'Université McGill, avait montré des signes de réussite dans le traitement de l'amblyopie, une condition qui entraîne la détérioration de la vue.

Près de huit ans plus tard, après plusieurs démonstrations de faisabilité et essais cliniques qualitatifs, les résultats préliminaires sont enfin prêts. La science derrière cette thérapie numérique novatrice est solide et en train d'être confirmée par des essais cliniques.

Et la plus importante percée est celle-ci : la solution semble être la première qui fonctionne aussi bien chez les adultes que chez les enfants.

À l'heure actuelle, *Dig Rush* est l'un de quelques jeux de casse-tête en 2D développés par Ubisoft en collaboration avec Novartis, la société pharmaceutique multinationale qui a racheté Amblyotech en 2020. Ces jeux emploient des lunettes 3D pour entraîner les yeux et le cerveau des patient-es à travailler de concert pour interpréter une image en entier. Le patient-e joue à un jeu une heure par jour pendant huit semaines – un investissement en temps qui pourrait être difficile à maintenir si le traitement n'était pas aussi créatif.

À propos de l'amblyopie

L'amblyopie, communément appelée « œil fainéant ou paresseux », est un trouble de la vue qui empêche un œil de se développer pleinement pendant l'enfance.

Le traitement traditionnel chez les enfants consiste à porter un cache-œil pour forcer l'usage de l'œil plus faible. C'est un un procédé qui peut améliorer la vision, mais qui est très long et intrusif, avec la possibilité de régression au fil du temps. Cela s'explique par le fait qu'il ne s'adresse pas à la racine du problème : l'amblyopie repose dans le fait que le cerveau tend à favoriser un œil plutôt que l'autre, et non dans un défaut de l'organe de la vue. Cela signifie en outre qu'aucun traitement n'était possible jusqu'ici chez les adultes dont la vue a terminé de se développer.





Diversité, inclusion et accessibilité

P.11

Nos piliers diversité, inclusion et accessibilité

P.12

La diversité et l'inclusion sont au cœur de tout ce que nous faisons

P.13

La mise en place de bases solides à nos initiatives en DIA commence par nos pratiques

P.14

Les groupes-ressources d'employé-es : liens et sentiment d'appartenance

P.16

Des univers plus riches grâce à la diversité des expériences humaines

P.19

Partager nos univers avec un plus large public grâce à l'accessibilité

P.20

Comprendre et éliminer les obstacles à l'accessibilité

P.21

Notre impact dans nos communautés



Nos piliers diversité, inclusion et accessibilité

À travers le Canada, plus de 5000 employé-es d'Ubisoft se consacrent à faire briller la créativité et les idées novatrices afin de bâtir des expériences mémorables pour nos joueur-euses. Nous croyons que nous devons bâtir et développer nos équipes, notre entreprise et notre industrie de manière à accueillir des gens de tous les horizons afin que nos efforts comptent vraiment.

C'est pourquoi la diversité, l'inclusion et l'accessibilité sont au cœur de notre travail. Notre stratégie repose sur quatre piliers : les collègues, la culture, le contenu et la communauté.



COLLÈGUES

Afin de concevoir les équipes les plus créatives, inclusives et diversifiées



CULTURE

Afin de développer une culture dans laquelle l'inclusion joue un rôle majeur et fondateur



COMMUNAUTÉ

Afin de produire des jeux et du contenu qui créent des mondes divers et variés et racontent des histoires inclusives



CONTENU

Afin d'enrichir la vie de nos joueur-euses en créant des modèles d'inclusion dans nos jeux et dans nos communautés



La diversité et l'inclusion sont au cœur de tout ce que nous faisons

Au Canada, nous avons considérablement intensifié notre action en lien avec les principes de DIA au fil des ans et avons accueilli en 2021 notre première directrice de la diversité et de l'inclusion : Erin Roach. Erin nous fait part de ses réflexions à ce sujet après sa première année en poste.



Q Erin, comment décrivez-vous votre rôle et votre philosophie en tant que directrice de la diversité et de l'inclusion pour les studios canadiens d'Ubisoft?

R Pour moi, le fait de placer la diversité, l'inclusion et l'accessibilité (DIA) au cœur de tout ce que nous faisons implique que les concepts de DIA ne doivent pas être en silos. Ils doivent être présents dans toutes nos équipes. C'est pourquoi je collabore étroitement avec les équipes qui créent nos jeux, les équipes des services de soutien ainsi que les groupes-ressources d'employé-es et les membres de la direction, au développement de notre stratégie de DIA et à l'implantation des principes de DIA dans nos politiques, nos pratiques et la

manière dont nous concevons nos jeux. Pendant des années, nous avons encouragé les membres de nos équipes à ajouter leur touche personnelle, à utiliser leurs expériences personnelles et à faire part de leurs points de vue dans la création de nos mondes et leurs interactions avec leurs collègues. Et je considère que mon rôle est important pour assurer que chaque membre d'équipe se sente accepté et considéré en le faisant. C'est un engagement à long terme, mais nous avons commencé à semer ces concepts dans nos huit studios canadiens, ce qui commence à vraiment porter ses fruits.

Q Comment qualifiez-vous votre aventure de la dernière année?

R J'ai passé ma première année à écouter nos équipes et à apprendre d'elles, en discutant avec plus de 500 collègues de leurs expériences et de leurs priorités. J'ai aussi fouillé dans nos données pour mieux comprendre les niveaux de diversité et d'inclusion actuels de nos studios. Ce parcours m'a permis de faire plusieurs observations importantes qui nous aident à guider nos initiatives. Par exemple, nous n'avons pas toutes les données nécessaires pour bien comprendre la diversité de notre personnel, ce qui limite notre capacité à saisir où nous devons concentrer nos

efforts, et à quel point nous progressons. Cela dit, il y a à peine deux ans, nous n'avions tout simplement pas d'équipes dédiées à ce sujet. Et je peux affirmer fièrement qu'Ubisoft a fait un bon bout de chemin en très peu de temps, avec l'implantation de plans d'action à long terme qui font la promotion de changements durables.

Q Et comment mettez-vous en pratique ces observations?

R L'an dernier, nous avons déployé notre première stratégie sur la diversité et l'inclusion au Canada, laquelle définit nos priorités stratégiques pour les deux prochaines années à travers nos quatre piliers de DIA. Nous avons accordé une grande importance aux deux premiers « C », les collègues et la culture, car en nous fixant des normes, nous serons mieux équipés pour fixer des normes dans nos jeux, dans notre industrie et dans nos communautés de joueur-euses.

Afin de mieux comprendre la diversité de nos **collègues**, nous allons lancer l'auto-identification volontaire chez Ubi, permettant aux membres de nos équipes de nous en dire plus sur leur démographie, notamment leur race, leur origine ethnique, leur orientation sexuelle et bien d'autres catégories. Nous continuerons également à intégrer nos efforts de diversité et

d'inclusion dans nos systèmes de gestion des RH en nous appuyant sur les mesures déjà prises par nos équipes de Talent pour rendre nos processus de recrutement et nos outils plus inclusifs.

Afin de favoriser une **culture** de travail inclusive, nous développons et autonomisons nos groupes de ressources pour les employé-es, qui créent des espaces de soutien pour leurs communautés et conduisent l'alliance, tout en lançant notre programme de formation sur l'amélioration de l'inclusion pour renforcer les compétences culturelles de nos leaders et les compétences de leadership inclusif.

En ce qui concerne notre **contenu**, je collabore avec l'équipe chargée des jeux et du contenu inclusifs ainsi qu'avec nos équipes de production au Canada pour transformer l'inclusion en occasion créative. Nous enrichissons continuellement notre bibliothèque de formations et de ressources qui permettent à nos équipes de réaliser leurs objectifs en matière d'inclusion.

Enfin, nous adoptons une approche stratégique dans nos partenariats et nos investissements au sein de nos **communautés** en renforçant nos liens et notre soutien aux groupes sous-représentés dans l'industrie du jeu, où nous pouvons avoir le plus d'impact.

Q C'est un plan à long terme, mais avez-vous déjà des résultats à nous communiquer?

R Je ne suis en poste que depuis un an, mais je constate déjà des progrès. Par exemple, je vois plus de diversité dans notre pipeline de talents, de nouveaux partenariats avec la communauté, un intérêt marqué pour le contenu inclusif, des jeux qui présentent des caractéristiques d'accessibilité et la croissance de notre programme de groupes-ressources d'employé-es. Nous avons pu réaliser tous ces progrès grâce à l'engagement et à la passion de nos équipes. Et je dois aussi dire qu'Ubisoft figure parmi les Meilleurs employeurs canadiens pour la diversité en 2022, selon Forbes!

Q Quel est le plan pour l'année à venir?

R Au Canada, nous allons tester de nouveaux programmes tels que le mentorat, le programme d'auto-identification, ainsi que des initiatives visant à soutenir le développement professionnel des membres d'équipe racialisés et autochtones chez Ubisoft dans le cadre de projet mondial Rise. Nous communiquerons au fur et à mesure les progrès de la mise en place de la diversité et de l'inclusion au cœur de tout ce que nous faisons.



La mise en place de **bases solides** à nos initiatives de **DIA** commence par nos **pratiques**

Le cœur d'Ubisoft, ce sont ses gens. C'est pourquoi nous sommes déterminés à bâtir les équipes les plus créatives et diversifiées, et à promouvoir une culture fondée sur l'inclusion. Pour atteindre ces objectifs, bien que notre stratégie de DIA couvre les équipes et les fonctions, nous portons une attention spéciale aux pratiques des RH et à tout ce que nous offrons à notre personnel à toutes les étapes de l'expérience employé-e.

Bâtir des liens avec de nouveaux talents

Il faut s'attarder aux principes de DIA dès l'école, avant même de planifier des entrevues. Nos studios à travers le pays collaborent avec les différentes universités locales, ainsi qu'avec les groupes étudiants de ces universités, afin d'assurer que nos spécialistes en acquisition de talents ciblent et contactent des candidats de groupes sous-représentés, en les guidant à travers les différents domaines de l'industrie vidéoludique. Par exemple, au cours de la dernière année, nous avons travaillé avec un groupe de promotion des femmes en informatique de l'Université du Manitoba, avec le comité PolyOut de Polytechnique Montréal, et avec le programme de mentorat Develop at Ubisoft à Toronto. Tout ceci s'ajoute à nos plus grands programmes de bourses et de mentorat ([voir page 23](#)).

Attirer les meilleurs talents par l'inclusion

À travers le pays, nos différents studios ont retravaillé leurs annonces de recrutement afin d'attirer plus de personnes candidates issues de divers milieux. Nous croyons que notre milieu de travail devient plus fort lorsque plusieurs voix et expériences différentes y prennent part. Nous avons donc adopté un langage plus inclusif pour encourager des candidatures de personnes faisant partie de groupes sous-représentés, et nous nous sommes engagés à promouvoir l'accessibilité et l'ouverture dans les diverses expériences et compétences au sein de nos stratégies de recrutement. Nous affirmons également que, chez Ubisoft, nous accueillons des membres d'équipe qui croient au pouvoir de la diversité, de l'inclusion et de l'accessibilité afin que nos futurs collègues puissent prendre la mesure de l'environnement qui les attend.

Un accueil à saveur locale

Alors que chaque studio a son propre processus d'intégration des nouveaux membres qui met l'accent sur l'importance de sa culture locale, au cours de la dernière année, les studios ont aussi ajouté un élément important qui reflète notre engagement envers la diversité, l'inclusion et l'accessibilité. Il est important que chaque nouveau membre d'équipe de chaque studio apprenne notre approche mondiale et nos attentes, car nous faisons évoluer nos pratiques et notre culture ensemble. Et, bien entendu, nous invitons dès leur première journée toutes les nouvelles recrues à participer aux groupes-ressources d'employé-es ou à explorer les diverses façons de contribuer, localement ou à l'échelle de l'entreprise.

Travailler sur la conscience de soi et évoluer en tant que groupe

Notre stratégie de DIA est itérative, cumulative et introspective. Afin de nous assurer d'être sur la bonne voie, au cours de la dernière année, nous avons intégré de nouvelles questions en lien avec la diversité et l'inclusion à notre sondage interne sur l'engagement des employé-es. Les données recueillies par ces sondages nous permettent de suivre les progrès que nous faisons en matière de diversité et d'inclusion. En fait, nous avons déjà constaté une grande amélioration de nos scores d'année en année. Ces données nous ont aussi aidés à cibler les secteurs où des différences persistent dans les scores d'inclusion ou dans les expériences vécues par chacune et chacun selon son genre, et nous avons commencé à investiguer et à parler à nos employé-es afin de comprendre les moteurs de changement et ainsi mieux cibler nos efforts pour l'année à venir.

Nous planifions déjà pour l'an prochain le lancement de nouveaux programmes reposant sur ce que nous avons appris et sur la base de nos recherches afin de nous aider à continuer à améliorer le niveau d'inclusion de nos studios canadiens.

Les groupes-ressources d'employé·es : liens et sentiment d'appartenance

Plus de 1150 employé·es d'Ubisoft sont membres ou allié·es de nos groupes-ressources d'employé·es (GRE), et leur impact se voit tant chez Ubisoft qu'en-dehors d'Ubisoft, dans nos communautés.

Notre mission consiste à former des équipes plus diversifiées et plus représentatives, et nos GRE font partie de la solution. La façon la plus efficace de réaliser cette mission est de créer un environnement de travail qui promeut l'inclusion, où chaque membre de l'équipe peut se montrer sous son vrai jour, en se sentant respecté à sa juste valeur. Nos GRE nous permettent également d'obtenir de la rétroaction sur ce que nous faisons et ce que nous devons faire. En tant qu'organisations gérées par les employé·es qui bénéficient du soutien et des ressources d'Ubisoft, nos GRE offrent un espace sûr où les communautés sous-représentées qui partagent une identité ou une expérience peuvent créer des liens, en plus de mettre de l'avant leur communauté au moyen de célébrations, de pédagogie et d'activités de recherche.



Soirée du GRE des femmes et personnes non binaires d'Ubisoft Toronto.



Quelques membres et allié·es de nos GRE canadiens se sont réunies pour souligner la célébration Zeitgeist chez Ubisoft Montréal en juillet 2022.



Ubisoft Toronto célébrant le Nouvel An lunaire.



Un panel de Femmes en tech au studio Ubisoft Montréal dans le cadre de la Journée internationale des femmes, en mars 2023.





L'adhésion aux GRE dans les studios canadiens d'Ubisoft

Chez Ubisoft, les GRE représentent les communautés suivantes, bien qu'ils aient souvent des noms distincts liés à la personnalité du studio.

 <p>A.P.I. A UBISOFT ERG</p> <p>Communauté asiatique et d'habitant-es des îles du Pacifique</p>	 <p>B.E.A.U. A UBISOFT ERG</p> <p>Communauté noire</p>	 <p>UBIPROUD A UBISOFT ERG</p> <p>UbiProud Communauté 2SLGBTQIA+</p>	 <p>SALAAM A UBISOFT ERG</p> <p>Communauté du Moyen-Orient et de l'Afrique du Nord</p>	 <p>NEURODIVERSITY A UBISOFT ERG</p> <p>Communauté de neurodiversité, santé mentale et accessibilité</p>	 <p>W.E. A UBISOFT ERG</p> <p>W.E Communauté de femmes</p>	 <p>GENTE A UBISOFT ERG</p> <p>Gente Communauté hispanique et de latino-américain-es</p>
<p>100+ membres et alliés</p>	<p>250+ membres et alliés</p>	<p>500+ membres et alliés</p>	<p>50+ membres et alliés</p>	<p>100+ membres et alliés</p>	<p>100+ membres et alliés</p>	<p>50+ membres et alliés</p>
<p>« Nous croyons fermement que nous pouvons avoir un impact positif dans notre milieu de travail et que nous pouvons changer les choses de manière positive, pour nous, nos collègues et les générations suivantes. Il s'agit de célébrer l'héritage asiatique et nos réalisations, d'inspirer la communauté Ubisoft et de contrer la montée de la violence et des inégalités auxquelles fait face la communauté. »</p> <p>— CLAUDIA NGUYEN, gestionnaire de projets et chef de GRE Studio de Montréal</p>	<p>« Ubisoft est la première entreprise pour laquelle j'ai travaillé qui a un groupe-ressource d'employé-es. Pourtant, je travaille pour des entreprises de niveau national et international de différents secteurs depuis plus de 20 ans. Faire partie de cette communauté me fait sentir soutenue et comprise, et ça fait du bien. »</p> <p>— MIJA RABEMANANJARA, gestionnaire de projets informatiques Studio de Montréal</p>	<p>« Je suis vraiment ravi de faire partie de PRIDE Ubisoft Québec, le tout premier GRE de notre studio ! Nous souhaitons créer un espace qui favorise un sentiment d'appartenance et de communauté en milieu de travail pour les personnes sous-représentées ou marginalisées. Tout le monde peut rejoindre un GRE, soit en tant que membre de la communauté, soit comme allié-e. »</p> <p>— NIK PANTIS, gestionnaire de projets Studio de Québec</p>	<p>« Nous espérons qu'en racontant nos expériences personnelles nous comprendrons et respecterons davantage, collectivement, les cultures et croyances du Moyen-Orient et de l'Afrique du Nord. Ces connaissances nous aideront à promouvoir l'inclusion dans nos jeux. »</p> <p>— KAREEM EL-BARADIE, gestionnaire de projet et colead mondial de Salaam Studio de Toronto</p>	<p>« J'ai rejoint le GRE sur la neurodiversité en espérant y trouver des réponses et rencontrer d'autres personnes qui sont également en train de chercher à comprendre les choses ou encore qui sont en position d'offrir des échanges et du soutien. Le fait d'entendre les témoignages des autres et de pouvoir m'y reconnaître m'aide énormément. Et je sais qu'elles peuvent me comprendre, sans que j'aie à expliquer quoi que ce soit ni à donner plus de contexte. »</p> <p>— ANDY SCHMOLL, directeur.rice de jeu, membre du chapitre de Toronto sur la neurodiversité Studio de Toronto</p>	<p>« C'est particulièrement significatif de travailler dans un endroit où le leadership soutient les femmes dans les technologies de manière inégalée dans l'industrie. »</p> <p>— SUE PETERSON, gestionnaire de projet Studio de Winnipeg</p>	<p>« GENTE reflète une pensée collective qui considère qu'il y a beaucoup plus de choses qui nous unissent que de choses qui nous séparent, et que nos racines et notre héritage sont ce qui a formé notre passé, ce qui conduit notre présent, et ce qui doit continuer à définir notre futur. GENTE se consacre fièrement à mettre de l'avant notre communauté latino-américaine à travers le monde, et à faire entendre les voix de notre <i>comunidad</i> à l'intérieur et à l'extérieur d'Ubisoft. »</p> <p>— JULIAN CASTANO, gestionnaire de catégorie et co-chef mondial de GENTE Studio de Toronto</p>

Des univers plus riches grâce à la diversité des expériences humaines

Depuis des décennies, nous enrichissons les vies de dizaines de millions de personnes avec les mondes que nous créons dans nos jeux. Ceci nous octroie une incroyable plateforme, directement dans les foyers de nos joueur·euses, qui nous permet de reconnaître et de célébrer la diversité du monde dans lequel nous vivons et de nos communautés de joueur·euses.

Nous nous sommes engagés à raconter des histoires qui remettent en question les stéréotypes, qui élargissent les horizons et qui contribuent à rendre les communautés plus inclusives. Au cours de la dernière année, notre équipe de DIA a travaillé étroitement avec les équipes de l'édition, de production et du publishing afin de déterminer les meilleures façons d'intégrer davantage d'éléments de diversité dans nos jeux, de manière authentique et respectueuse, en s'appuyant sur l'excellent travail que plusieurs de nos équipes avaient naturellement entamé. Ceci a mené, entre autres, à la création d'une équipe chargée des jeux et du contenu inclusifs, qui fait de l'inclusion un moteur sans précédent de créativité et d'innovation au sein d'Ubisoft. De plus, le groupe de révision du contenu inclusif est composé d'employé·es de partout dans le monde qui ont suivi une formation pour bien évaluer nos contenus et donner des rétroactions et analyses exploitables aux équipes de conception, notamment sur les plus de 15 jeux actuellement en conception au Canada.

Voici quelques-uns des personnages riches et complexes créés par nos équipes, et leur impact sur nos créateur·rices et nos joueur·euses.

Mina Sky alias Thunderbird Rainbow Six Siege



Lorsque l'équipe de développement de R6S a décidé que leur prochain agent serait une femme autochtone de l'île de la Tortue, il fut décidé de trouver la voix de l'actrice avant de développer le personnage. Voilà comment Sera-Lys McArthur, originaire de Regina, est devenue non seulement la voix de Mina «Thunderbird» Sky, mais aussi sa source d'inspiration.

«Ils ont voulu conserver un lien entre l'héritage culturel du personnage et l'actrice choisie, affirme Sera-Lys. Elle est nakoda, tout comme moi.»

L'équipe de développement a aussi travaillé avec des consultant·es nakodas en Saskatchewan pour imaginer le riche passé de la pilote militaire.

« Je ne me suis jamais sentie aussi visible, et je me suis sentie très spéciale de pouvoir représenter ceci à un grand public dans le monde entier. »

— SERA-LYS MCARTHUR,
la voix et l'inspiration derrière Thunderbird

Anja Katarina Janković, alias Osa Rainbow Six Siege



« Les personnages 2SLGBTQIA+ sont rares dans les jeux de tir tactiques, et l'engagement de *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* à inclure plusieurs personnages queers est un changement de direction revigorant. En tant que vétéran du jeu vidéo, l'engagement à l'inclusion d'Ubisoft a le potentiel d'encourager d'autres développeur·ses à emboîter le pas, et nous espérons voir ces personnages inspirer davantage de représentation queer. »

— GLAAD Media Awards

Anja Katarina Janković, alias «Osa», a été ajoutée à R6S à la fin de 2021. C'est un génie de la technologie, mais aussi le premier personnage trans de la série *Rainbow 6 Siege*.

Puisque l'équipe de développement vise toujours à créer des personnages authentiques et respectueux, elle a confié la conception du personnage d'Osa à une équipe et à des consultant·es capables de lui rendre justice.

« J'ai moi-même appris au sujet de mon identité en travaillant sur ces personnages. Tout ça m'a donné les outils pour réfléchir à mon identité et cheminer vers le bonheur de savoir que j'ai cessé de me cacher. »

— SIMON DUCHARME,
scénariste narratif, *Rainbow Six Siege*,
Ubisoft Montréal

Gilberto Rosario, alias Rosa Mel Paquete Far Cry 6



« Il est grand temps que les personnages queers puissent être bruyants, imparfaits et importants, et *Far Cry 6* a perfectionné l'art du héros imparfait. Voilà les personnages 2SLGBTQIA+ complexes que nous adorons voir mis de l'avant. »

— GLAAD Media Awards

La franchise *Far Cry* n'a jamais eu peur de choquer, et la production de *Far Cry 6* est une véritable étude de personnages inspirés. Les personnages secondaires, à eux seuls, incluent des personnalités telles que Paolo de la Vega, un homme trans qui combat à vos côtés, Chorizo, votre féroce chien-saucisse en fauteuil roulant, et Gilberto Rosario, qui œuvre comme agent double en utilisant son alter ego, la drag queen Rosa Mel Paquete, pour vous aider à développer un réseau d'espionnage.

La conception de Rosa a permis à l'équipe de FC6 de mener énormément de recherches sur la culture de drag dans les Caraïbes et de collaborer avec des membres des GRE d'Ubisoft afin de s'assurer de viser juste. L'équipe a aussi demandé l'aide de la doubleuse de Rosa, la drag queen Selena Vyle, pour s'assurer que le personnage soit complet et authentique.

« Beaucoup de soin a été pris pour s'assurer que la représentation 2SLGBTQIA+ dans *Far Cry 6* rendait justice aux personnes et aux enjeux contemplés par le jeu. Nous avons collaboré étroitement avec des membres du groupe de ressources pour les employé·es 2SLGBTQIA+ d'Ubisoft Toronto et des membres de l'équipe *Far Cry 6* faisant partie de la communauté 2SLGBTQIA+, ainsi qu'avec nos consultant·es externes, au sujet des textes et des scénarios. Tellement de gens, tant à l'intérieur qu'à l'extérieur d'Ubisoft, ont fourni des critiques essentielles pour s'assurer que ces personnages résonnent de manière véritable et honnête. Notre histoire reflète leur passion et leur dévouement. »

— NAVID KHAVARI,
directeur narratif, *Far Cry 6*,
Ubisoft Toronto

Eivor Assassin's Creed Valhalla



Assassin's Creed Valhalla s'est démarqué en remportant cinq prix au Canadian Game Awards (parmi neuf nominations) en 2021, dont :

- Jeu de l'année
- Meilleure performance
- Meilleure histoire
- Meilleur jeu PC
- Meilleur jeu sur console

Choisissez votre propre héros! Alors que nos jeux évoluent et que la technologie crée de nouvelles possibilités, nos équipes de développement ont de plus en plus de facilité à permettre aux joueur-euses de choisir entre un protagoniste féminin ou masculin.

Dans Valhalla, votre choix assigne automatiquement le sexe opposé à votre frère ou sœur, l'antagoniste. Mais vous pouvez aussi *ne pas choisir*, et laisser l'Animus décider à votre place pendant la partie.

« Pour ma part, je suis particulièrement attaché à la version féminine du personnage. C'est peut-être parce que j'ai une fille en bas âge et que je trouve le modèle de la guerrière puissant et inspirant. Cela dit, les performances des deux acteurs sont exemplaires! »

— JULIEN LAFERRIÈRE
Producteur Sénior,
Assassin's Creed Valhalla,
Ubisoft Montréal

Azami Rainbow Six Siege



Azami est l'une des agentes les plus emblématiques de R6S. Originnaire de Kyoto, une ville réputée pour son histoire, son traditionalisme et son goût marqué pour l'élégance et la mode, Azami est une ancienne garde du corps.

En ce qui concerne l'apparence faciale, chaque culture possède sa propre façon d'utiliser le maquillage et les bijoux ou de coiffer les cheveux. Les collègues japonais-es de l'équipe ont commenté la conception du visage d'Azami pour lui conférer une apparence authentique.

« L'emploi d'Azami a permis à l'équipe d'être plus créative sur son apparence, mais nous ne voulions pas tomber dans les clichés, alors nous avons discuté avec nos collègues d'Ubisoft Japan au sujet de différents styles allant des vêtements traditionnels aux tendances modernes du quotidien. »

— JOANNA TSUI
directrice artistique adjointe,
Rainbow Six Siege,
Ubisoft Montréal



Partager nos univers avec un plus large public grâce à l'accessibilité

En mai 2022, l'équipe d'accessibilité d'Ubisoft a fusionné avec l'équipe diversité et inclusion pour former l'équipe mondiale de diversité, d'inclusion et d'accessibilité. Cela a permis à l'équipe d'accessibilité d'élargir ses efforts, passant de nos jeux jusqu'à nos communautés, et plus récemment nos équipes internes. Au Canada, nous avons épousé cette vision et nous sommes à construire les bases qui nous permettront de l'intégrer davantage à nos jeux et à nos lieux de travail.

Au cours des cinq dernières années, grâce à notre équipe d'accessibilité, Ubisoft a progressivement mis en place des mesures positionnant l'accessibilité au cœur de nos jeux. Par exemple, nous avons développé des systèmes permettant de tester nos jeux avec des adeptes de nos jeux présentant divers handicaps et nous avons intégré des fonctionnalités d'accessibilité directement à nos outils. À en croire les commentaires des adeptes et les distinctions reçues, nos mesures progressives démontrent un énorme potentiel.



Témoignages de joueur·euses

« Depuis plusieurs années, si vous prêtez attention à ce que fait Ubisoft pour l'accessibilité, chaque jeu phare contient des améliorations par rapport au précédent en ce qui a trait à l'accessibilité, et Watch Dogs ne fait pas exception. »

— STEVE SAYLOR, Blind Gamer

« Une fonctionnalité intéressante qui fait son entrée dans *Assassin's Creed Valhalla* est la possibilité d'amplifier les dialogues... J'étais fou de joie de voir qu'une telle fonctionnalité existe, car ça fait des années que je souhaite la voir dans un jeu vidéo. »

— BEN BAYLISS, CanIPlayThat.com

Forbes

« Les efforts louables d'Ubisoft au titre de l'inclusivité (tout récemment démontrés avec *Far Cry 6*) ont été soulignés spécialement, particulièrement du côté d'*Assassin's Creed Valhalla*. Parmi les joueur·euses présentant un handicap qui ont essayé le jeu, 85% se sont dit impressionné·es par les options d'accessibilité offertes, dont les réglages visuels et ceux visant les sous-titres, le daltonisme, les fonctions de navigation, la personnalisation des commandes et les paramètres graphiques. »

REFINERY29

« *Far Cry 6*, par Ubisoft Toronto, propose un riche menu d'options d'accessibilité pour le son et l'interface, qu'il s'agisse d'activer les sous-titres codés pour tous les sons du jeu ou d'entourer certains ennemis et objets de différentes couleurs pour aider les personnes possédant une déficience visuelle. »



Prix

Video Game Accessibility Awards 2021

Précision accrue

Lauréat :

Far Cry 6,
Ubisoft Toronto

Global Industry Game Awards 2021

Innovation en accessibilité

Lauréat :

Assassin's Creed Valhalla,
Ubisoft Montréal

3 prix GAConf Awards en 2022

reconnaisant les efforts exemplaires entourant le développement de jeux vidéo de manière à rehausser les normes en matière d'accessibilité :

Rocksmith+ pour la meilleure accessibilité physique/motrice;

Just Dance 2023 pour la meilleure représentation;

Ubisoft Forward pour l'événement de jeu vidéo le plus accessible.

Comprendre et éliminer les obstacles à l'accessibilité

Un élan d'amélioration s'accompagne d'une transition stratégique, alors que l'équipe d'accessibilité, principalement basée au Canada, prend de l'ampleur et œuvre à faire passer tout notre pipeline de production de l'approche traditionnelle de « l'accessibilité via les options » à une philosophie où l'accessibilité est au cœur de la conception.

L'objectif ultime est d'incorporer l'accessibilité systématiquement au design central de nos jeux (mécaniques, systèmes, etc.) au lieu d'offrir des fonctionnalités de personnalisation et des modules complémentaires.

Plus récemment, alors que les équipes de DIA ont commencé à collaborer plus étroitement et après cinq ans d'efforts axés sur les joueur-euses, l'équipe d'accessibilité a étendu sa portée aux initiatives axées sur le personnel, en commençant par un groupe de travail canadien pour l'accessibilité lancé en octobre 2022. Au centre des préoccupations du groupe de travail : l'évaluation des besoins d'accessibilité de nos employé-es à tous les égards, de nos processus aux politiques visant nos espaces de travail, afin que tous et toutes soient inclus-es et à leur meilleur au travail.



L'approche d'Ubisoft concernant l'accessibilité :

- Diffuser des renseignements sur l'accessibilité de chaque jeu avant son lancement
- Rechercher activement des partenariats et les impressions de joueur-euses, journalistes et créateur-rices de contenus vivant avec divers handicaps
- Offrir des sous-titres en plusieurs langues, l'interprétation en langue des signes américaine et des bandes-annonces avec description audio du contenu visuel lors d'événements comme Ubisoft Forward.

Utilisation de sous-titres dans les jeux

Assassin's Creed Odyssey et *Far Cry New Dawn* ont été les premiers jeux livrés avec les sous-titres activés par défaut, après que les équipes aient réalisé que la plupart des joueur-euses les activent.

Dans *Odyssey*, seulement **5 %** des personnes les ont désactivés, contre **3 %** à peine dans *Far Cry New Dawn*.

« Pour ce qui est de l'utilisation des sous-titres, cette fonctionnalité est techniquement créée pour les 5% des humains qui s'identifient comme possédant une perte auditive, mais elle est largement utilisée et appréciée par la très grande majorité de nos joueur-euses. »

— DAVID TISSERAND,
directeur de l'accessibilité,
Ubisoft



DE STREAMEUSE À COLLABORATRICE :

Plains feux sur Stacey Jenkins, gestionnaire de projet accessibilité

Vous la connaissez peut-être sous son pseudonyme @staceyofgotham, une influenceuse du jeu vidéo qui diffusait régulièrement sur Twitch lorsqu'elle est devenue handicapée. Maintenant, Stacey Jenkins est spécialiste du design en accessibilité pour Ubisoft. Voici un récit rapide de son parcours.

« Je suis une personne handicapée, mais je ne suis pas née handicapée. Ça s'est passé il y a huit ou neuf ans. J'avais tellement de douleur que j'ai été obligée de quitter mon emploi. Streamer me permettait de gagner un peu d'argent.

C'est rapidement devenu ma petite fenêtre sur le monde pour socialiser, parce que j'étais souvent coincée à la maison. Le jeu vidéo a donc pris une place très spéciale dans ma vie, et c'est comme ça que j'ai rencontré d'autres *streameurs* et *streameuses* handicapé-es, que j'ai appris sur l'accessibilité et mes propres barrières cognitives.

J'ai rencontré Ubisoft pour mon premier contrat de consultation pendant un atelier sur l'accessibilité. Et quand ce poste [de gestionnaire de projet accessibilité] est apparu chez Ubisoft... il y a très peu de gens dans le monde qui peuvent faire ce genre de travail. C'est encore très nouveau.

Et maintenant, mon travail en gros c'est d'appuyer et de conseiller les équipes des jeux (je travaille sur quelques jeux différents), de collaborer avec elles pour insérer l'accessibilité directement dans l'ADN de leurs jeux. »

Notre impact dans nos communautés

Pour avoir un impact positif à long terme dans la vie de nos joueur·euses, il faut commencer par nous-mêmes, mais pas seulement nos jeux et nos employé·es. Il s'agit aussi des communautés dans lesquelles nous travaillons, vivons et jouons. C'est pourquoi les studios d'Ubisoft au Canada réservent toujours du temps et des ressources afin de réseauter et de redonner à leurs communautés, notamment de manière à défendre les personnes marginalisées et à favoriser l'inclusion. Voici un petit échantillon des nombreux projets que nous avons dirigés ou appuyés au fil des dernières années.



Indspire : pour appuyer nos cultures autochtones locales

Après avoir développé l'agente Thunderbird, les équipes de *Rainbow Six Siege* à Montréal ont été inspirées à échanger plus étroitement avec les communautés autochtones. Elles ont donné 100% du produit net des ventes du pack spécial de l'Année 6, Saison 3 à Indspire, un organisme qui investit dans l'éducation des personnes des Premières Nations, inuites et métisses pour soutenir sur le long terme ces personnes ainsi que leurs familles et collectivités. En outre, des membres des équipes de Toronto et de Winnipeg se sont rassemblés à l'Indspire Soaring Conference en mai 2022 pour discuter avec des élèves du secondaire d'un bout à l'autre du pays des possibilités qui s'offrent à eux et à elles dans le secteur du jeu vidéo.

Queertech : un appui pour les développeur·euses 2SLGBTQIA+

Les équipes de recrutement d'Ubisoft Toronto et d'Ubisoft Montréal ont été ravies de participer au QueerTech Careers Fair & Conference de Toronto cette année, une édition axée sur les emplois du secteur technologique visant à « rendre l'écosystème techno plus queer ». Nos spécialistes ont eu l'occasion de discuter ouvertement des possibilités de prise de conscience dans les technologies en tant que personnes queers ou allié·es, ainsi que d'offrir aux personnes en recherche d'emploi des conseils de réseautage depuis la perspective de l'acquisition de talents et de l'inclusivité.

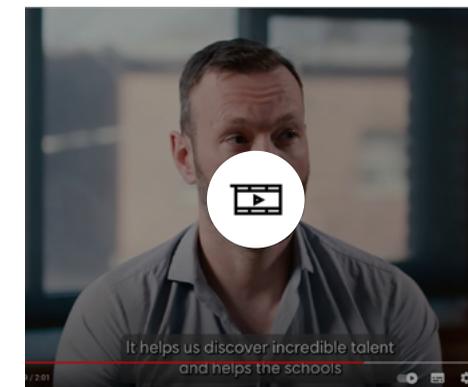
« QueerTech a rassemblé des gens de la communauté 2SLGBTQIA+ et des allié·es afin de parler de manière authentique et vulnérable de leur identité queer et de son influence sur différentes facettes allant du sentiment de soi à la santé mentale. Avoir la chance de discuter en personne et à distance avec des gens de tous les horizons d'un sujet aussi cher à mon cœur était formidable. »

— JONATHAN PAVAN,
spécialiste de
l'acquisition de talents,
Ubisoft Toronto

Develop at Ubisoft : à la recherche de différentes perspectives

Depuis 2019, Develop at Ubisoft est un programme de mentorat visant à aider les talents émergents s'identifiant comme femmes ou personnes transgenres, non binaires ou bispirituelles en Ontario à s'introduire à l'industrie du jeu vidéo. Develop at Ubisoft suit une approche de mentorat pour soutenir et guider les participants tout au long du programme. Cela comprend des séances de réseautage avec les juges, des échanges et un suivi en continu.

Les candidat·es accepté·es ont reçu l'accès à un mentorat, un stage rémunéré et de l'expérience concrète en programmation, conception de jeux vidéo ou gestion de la production. Au cours de ses trois éditions à Toronto, le programme Develop at Ubisoft a attiré près de 300 candidatures de plus de 30 écoles postsecondaires de l'Ontario.



Develop at Ubisoft en chiffres

19

écoles représentées

50

participants

Contribution à

4

jeux d'Ubisoft Toronto par des participant·es de Develop

6

participant·es ont décroché un poste chez Ubisoft Toronto

« Ces ateliers sont une occasion unique de passer du temps avec certain-es de nos joueur-euses les plus passionné-es, mais aussi de pouvoir mieux comprendre ces obstacles que nous ne voyons souvent pas aussi clairement. »

— JONATHAN BÉDARD,
directeur expérience
utilisateur-trice,
Ubisoft Québec

Les ateliers sur l'accessibilité

Plus de 400 employé-es d'Ubisoft Québec ont participé à un atelier de deux jours sur l'accessibilité en octobre 2022 afin de mieux comprendre les obstacles auxquels les joueur-euses avec des handicaps sont confronté-es.

Gala Dynastie : célébration du Mois de l'histoire des Noirs

Depuis 2017, le Gala Dynastie rend hommage à des personnes des communautés noires du Québec qui ont laissé leur marque sur la culture, les médias et les arts. En 2022, pour reconnaître et célébrer le Mois de l'histoire des Noirs, Ubisoft Montréal est devenu un partenaire de Dynastie et a commandité le prix Choix du public – un engagement que le studio a renouvelé avec enthousiasme en 2023.

Autism Nova Scotia : partenaires d'un milieu de travail accessible et accueillant

Quand Autism Nova Scotia et Ubisoft Halifax se sont rencontrés (par l'entremise de Ready, Willing & Able (RWA), un partenariat national qui met des personnes ayant l'autisme en relation avec des employeurs capables de fournir des milieux de travail comprenant et acceptant l'autisme et les employé-es ayant l'autisme), le potentiel de leur relation est rapidement devenu évident. RWA a fourni à Ubisoft Halifax des conseils et rétroactions afin de rendre ses pratiques d'embauche plus accessibles, et Autism Nova Scotia a recommandé d'excellent-es candidat-es qui ont apporté de nouvelles perspectives au studio.

COlab : autonomiser les filles et jeunes femmes autochtones par la technologie

COlab et Ubisoft Saguenay ont collaboré sur un projet éducatif dédié aux filles et jeunes femmes de Mashteuiatsh, une communauté innue du Québec. COlab accompagne 30 jeunes dans le développement d'un projet collaboratif à cause sociale, qui vise à contribuer au bien-être de leur communauté. Les projets reposent sur l'entrepreneuriat, le leadership et la technologie.

« Nous voulons leur faire voir qu'à travers le numérique, elles peuvent trouver des solutions pour améliorer leur communauté et participer à son développement, en concordance avec leurs valeurs. Nous voulons qu'elles explorent les métiers du numérique, et leur donner le goût d'aller aux études. »

— JOSÉE GAUTHIER,
directrice de
l'entrepreneuriat
numérique et des
parcours innovants,
COlab



Éducation

L'éducation en STIM est de plus en plus importante dans ce monde numérique en constante évolution, et nous travaillons afin d'outiller la relève avec les compétences dont elle aura besoin pour trouver sa place sur le marché du travail de demain. En investissant dans des initiatives qui font la promotion des STIM auprès de tou-ttes les jeunes et particulièrement des communautés sous-représentées, Ubisoft aide à ce que les étudiant-es de toutes les origines et milieux aient l'opportunité de développer les connaissances et les compétences requises pour réussir.

P.24

Inspirer les étudiant-es grâce aux STIM

P.25

À l'école primaire, nous créons une étincelle

P.26

Au secondaire, nous nourrissons leur curiosité

P.28

À l'université, nous donnons vie à leur passion

P.29

Un classique des batailles étudiantes : Le Concours universitaire Ubisoft

03





Inspirer les étudiant·es grâce aux STIM

De l'école primaire à l'université, nous travaillons avec des partenaires clés du secteur de l'éducation pour sensibiliser les jeunes aux vastes possibilités offertes par la technologie. Notre objectif est d'amener les étudiant·es à faire confiance à la technologie, à améliorer leurs compétences en STIM et à les encourager à transcender leurs passions.

71

activités liées à l'éducation telles que des conférences et visites scolaires au Canada en 2022.

236

mentor·es Ubisoft qui soutiennent les étudiant·es dans tout le Canada.

41

étudiant·es ont reçu une bourse d'études cette année au Canada. En moyenne, 50 % des bourses d'études sont octroyées à des étudiantes.

22 228

téléchargements du podcast « Les Jeunes Décodent » en 2022, une série francophone pour enfants qui explore le potentiel des nouvelles technologies pour créer un avenir positif.

12 M\$

investis dans le programme Ubisoft Éducation entre 2015 et 2022 dans la province de Québec.

115 K\$

annuel en bourses universitaires au Canada en 2022.

2 639

interactions entre les étudiant·es et les mentor·es Ubisoft par le biais de partenariats avec Academos, qui permet aux étudiant·es de poser des questions au sujet de leur carrière idéale.

204

stages rémunérés offerts dans nos studios au sein de nos équipes de production en 2022. Les stages sont un véritable tremplin professionnel, puisqu'ils offrent l'opportunité aux stagiaires de perfectionner leur expertise et de développer un réseau au sein de l'une des plus grandes compagnies de jeu vidéo.

À l'école primaire, nous créons une étincelle

À l'école primaire, Ubisoft met l'accent sur la sensibilisation et la participation au développement des compétences en STIM des enfants, encourageant la créativité, la collaboration, la pensée critique, la résolution de problèmes et la pensée computationnelle, ainsi que l'empathie et la débrouillardise. En travaillant avec des organisations sans but lucratif, nous soutenons le développement de ressources éducatives appropriées pour chaque âge, incluant des outils d'apprentissage interactifs qui apprennent aux enfants les bases de la programmation, de la robotique et d'autres sujets liés aux STIM. En rendant l'apprentissage amusant et motivant, nous visons à créer une étincelle pour ces domaines chez les élèves, et à poser les bases d'un apprentissage futur.

Projets de création de jeux dans la salle de classe

📍 Dans les provinces de Québec et de l'Ontario

Grâce à son projet de création de jeux vidéo pour les écoles primaires et secondaires, Fusion Jeunesse vise à faire découvrir aux étudiant·es la technologie et le design dans une perspective d'empathie, d'éducation pacifique et de lutte contre l'intimidation. Cette année, 880 étudiant·es ont été guidé·es dans la création d'une histoire interactive et d'un prototype de jeu vidéo par 28 professionnel·les d'Ubisoft dans quatre studios au Canada.

Soutenir les clubs de programmation gratuits dans les espaces communautaires

📍 Dans la province de Québec

Ubisoft est fière de soutenir, depuis le tout début, Digital Moment, un organisme sans but lucratif visant à offrir à chaque enfant, notamment aux jeunes filles et aux communautés défavorisées, l'opportunité d'accéder à des compétences numériques. Digital Moment organise des activités d'introduction gratuites dans les écoles et espaces publics qui permettent aux jeunes de découvrir la programmation et d'en savoir plus sur ses possibilités infinies.

« La créativité démontrée dans l'ensemble des jeux produits était renversante. Les échanges que nous avons eus ont été gratifiants, autant pour les élèves que pour moi. Leur ouverture à recevoir du feedback et leur enthousiasme à mettre les conseils en pratique étaient remarquables. »

— DWAYNE LE BLANC,
modeleur,
Ubisoft Saguenay,
mentor Fusion
Jeunesse



Les participant·es de Fusion Jeunesse travaillant sur leurs créations à Saguenay, au Québec.



Les employé·es d'Ubisoft ont participé à une séance interactive de Digital Moment et à une discussion sur l'intelligence artificielle à Montréal en mars 2023.

« Ubisoft s'est avérée être un partenaire décisif pour Digital Moment en nous aidant à atteindre 600 enseignant·es et 15 000 étudiant·es au Québec par l'entremise d'ateliers de formation des enseignant·es, d'ateliers en salle de classe et d'ateliers communautaires, ainsi que de séances Code Club. »

— DAVID VAZ,
Digital Moment

HACK THE ROM



Des artistes d'Ubisoft Toronto ont dévoué leur temps à la création d'éléments visuels que les participant-es peuvent utiliser dans leurs jeux.

Au **secondaire**, nous **nourrissons** leur **curiosité**

Afin de préparer les jeunes, les studios canadiens d'Ubisoft soutiennent le développement des compétences en STIM et des projets qui aident les étudiant-es à améliorer les compétences dont ils auront besoin dans le futur. Nos efforts se résument à informer les étudiant-es au sujet des carrières académiques possibles dans le domaine des STIM, ouvrir les portes de nos studios et offrir des occasions de mentorat avec nos divers groupes d'expert-es.

Un outil d'apprentissage numérique autochtone au Royal Ontario Museum

Ubisoft Toronto

Ubisoft Toronto est un fier partenaire du programme Hack the ROM du plus grand musée du Canada, le Musée royal

de l'Ontario (ROM). Ce programme d'apprentissage numérique propose aux étudiant-es autochtones (de la 4^e à la 10^e année) et leurs camarades de l'Ontario, de développer leurs compétences numériques, incluant la programmation, et de reconnecter avec des connaissances autochtones et des objets ancestraux au ROM.

Les employé-es d'Ubisoft Toronto se portent volontaires pour être mentor-es. Ils partagent par la suite les meilleures façons de faire en matière de recherche et de création de contenu, et fournissent des commentaires constructifs aux étudiant-es sur leurs jeux et projets numériques. Plusieurs artistes d'Ubisoft Toronto ont également fait don de leurs talents artistiques pour créer une bibliothèque d'éléments numériques d'objets ancestraux que les participant-es peuvent utiliser dans leurs jeux.

Les étudiant-es d'école secondaire créent des jeux pour les enfants

Ubisoft Winnipeg

En jumelant des étudiant-es avec des mentor-es d'Ubisoft Winnipeg et de CBC Kids, le programme Create de l'école secondaire Sisler permet à ces jeunes de créer leurs propres jeux. Ils développent leurs idées de jeux tout en recevant un mentorat d'expert-es tout au long de l'année, sur des sujets tels que la conceptualisation et des questions plus techniques. À la fin du programme, les créations des étudiant-es sont exposées et certaines ont même la chance d'apparaître sur le site de CBC Kids, ce qui les encourage à poursuivre leur cheminement dans le domaine des technologies.



« Je suis une personne autochtone. Lorsque j'ai su que Hack the ROM était spécifiquement conçu en accord avec les valeurs autochtones, j'ai immédiatement voulu m'impliquer. »

— MICHAEL PILATZKIE,
concepteur de niveaux, Ubisoft Toronto

Applications mobiles conçues par des filles

Dans la province de Québec

Technovation fournit aux filles âgées de 10 à 18 ans au Québec l'occasion d'en apprendre davantage sur l'entrepreneuriat et la programmation. De novembre à mai, elles travaillent en équipe et apprennent à créer un prototype d'application mobile. L'activité a lieu les fins de semaine, avec la supervision de professionnel·es bénévoles. Plus de 110 filles ont participé au programme cette année, et cinq employé·es d'Ubisoft ont agi à titre de mentor·es tout au long de l'année auprès des participantes.



Participantes à Technovation. Photo : Denise Barria pour Technovation Montreal

« Il n'y a rien de plus gratifiant que de voir les yeux des étudiantes s'illuminer lorsqu'elles comprennent un concept complexe. Le soutien d'Ubisoft Éducation rend tout ceci possible à une bien plus grande échelle. En fournissant de la visibilité à Gameable, un nouveau programme de création de jeux vidéo, et faisant don d'équipement dispendieux, Ubisoft rend cette aventure bien plus facile et agréable. »

— MARIYA ZINCHENKO,
programmeuse gameplay,
Ubisoft Montréal;
mentore pour Technovation



Événement Les filles et les sciences à Québec en novembre 2022 Photo: Michel Pérolet

Les filles et les sciences

Montréal, Québec et Sherbrooke

Six femmes mentor·es d'Ubisoft ont participé aux campagnes visant à sensibiliser et à attirer les filles dans les domaines scientifiques et technologiques par le biais de trois événements Les filles et les sciences à Montréal, Québec et Sherbrooke durant l'automne 2022. Au cours des deux dernières décennies, ces événements annuels ont fourni à des étudiantes du secondaire au Québec l'occasion d'en apprendre davantage sur les passionnantes carrières disponibles en STIM. Ubisoft est un fier partenaire de Technovation pour l'organisation d'ateliers de programmation pour les 400 participantes.

« Je décrirais mon expérience en tant que mentore pour Ubisoft Éducation comme inspirante. Je rencontre de jeunes filles talentueuses, passionnées et curieuses qui reviennent nous voir d'année en année pour nous informer de leur progrès et nous remercier. »

— LINNA LIM,
programmeuse gameplay,
Ubisoft Montréal;
mentore Ubisoft Éducation

À l'université, nous donnons vie à leur passion

À l'université, Ubisoft vise à fournir aux étudiant-es postsecondaires des compétences pratiques par le biais des programmes incluant du mentorat et des stages qui élargissent leurs connaissances et les plongent dans des expériences professionnelles concrètes. Par le biais de nos programmes, les étudiant-es apprennent auprès de nos expert-es, développent d'importantes compétences et comprennent mieux les rouages internes de l'industrie.

Une compétition de jeux vidéo pour aider à propulser de jeunes carrières

Ubisoft Toronto

Ubisoft Toronto NEXT, le programme éducatif de renom du studio, est une compétition annuelle conçue pour promouvoir le talent des étudiant-es de l'Ontario en développement de jeux vidéo et aider à lancer leurs carrières dans l'industrie. De nombreuses écoles postsecondaires de l'Ontario intègrent les défis NEXT dans leur programme et encouragent leurs étudiant-es à y participer.

Cette année, le programme fête ses 10 ans d'impact sur le milieu éducatif du développement de jeux en Ontario.

Le concours 2022-23 a vu plus de **200** étudiant-es provenant de **29** institutions postsecondaires de l'Ontario s'affronter pour remporter un stage rémunéré au studio, dans ces sept disciplines : art 3D, animation, illustration conceptuelle, conception de jeu, conception de niveau, programmation et conception d'expérience utilisateur (UX). 35 juges d'Ubisoft Toronto ont créé et supervisé les défis de la compétition de cette année, dont bon nombre sont d'ancien-nes lauréat-es NEXT. Au total, 87 participant-es NEXT ont été recruté-es en tant qu'employé-es à plein temps depuis le début du programme.

« Ubisoft s'est véritablement impliqué en tant que parrain dans notre programme [de conception de jeux] afin de nous aider à déterminer ce qui doit être enseigné à nos étudiant-es. Ainsi, lorsque NEXT est arrivé, il était tout naturel que nos étudiant-es s'y inscrivent. »

— JEFF PIDSADNY,
professeur et coordi-
nateur de programme,
Sheridan College

NEXT en chiffres



220

participant-es au cours
des cinq dernières années

Contribution à

6

jeux d'Ubisoft Toronto par
des participant-es de NEXT

30

écoles représentées

87

participant-es NEXT
ont décroché un poste
chez Ubisoft



Les gagnant-es d'Ubisoft Toronto NEXT et Develop at Ubisoft 2023. Photo : Jordan Probst

Ressources éducatives pour les femmes en STIM

Dans la province de Québec

Le programme Parité Sciences fournit des séances de formation aux profs des cégeps et collèges afin d'encourager les étudiantes à s'impliquer dans les programmes universitaires scientifiques. Fournir des ressources éducatives et du soutien a un profond impact sur les choix de carrière des étudiantes. Cette année, 612 enseignant-es ont reçu la formation et eu un impact positif sur environ 30 000 jeunes femmes voulant évoluer dans des carrières liées aux STIM.

Conseils de portfolio de nos experts

Ubisoft Québec et Saguenay

Ubisoft Québec et Ubisoft Saguenay ont organisé un événement en ligne durant lequel 165 étudiant-es intéressé-es par environ 15 domaines liés à l'industrie du jeu vidéo ont vu leur portfolio examiné par 30 mentor-es des studios. Il est à noter qu'environ le tiers des participant-es étaient des femmes.

Un classique des batailles étudiantes : Le Concours universitaire Ubisoft



Le Gala du Concours universitaire, au théâtre Rialto de Montréal en avril 2022.

À la fin de janvier 2022, presque 200 étudiant-es dans les universités du Québec attendaient impatiemment la vidéo qui leur assignerait la mission définie par un professionnel d'Ubisoft : le thème, les lignes directrices et les limites imposées pour le Concours universitaire annuel d'Ubisoft. Après ce dévoilement, les 23 équipes se sont mises au travail pour livrer un prototype jouable... en seulement 10 semaines.

Voilà en quelques mots comment résumer le fameux Concours universitaire du programme Ubisoft Éducation : un gigantesque événement pour toutes les personnes impliquées.

Les équipes participantes de l'édition 2022 se sont vus confier un mandat doublement complexe, celui de travailler en équipe (malgré la distanciation obligatoire) dans un contexte semi-pandémique, avec un thème adapté, «EXP étudiante - Regard introspectif sur votre vie d'étudiant». Les gagnant-es ont été annoncés lors du gala annuel, qui s'est tenu au célèbre théâtre Rialto de Montréal, le 28 avril 2022.

«En fin de compte, nous pouvons véritablement être fier-ères d'avoir réussi à créer un jeu d'une telle qualité en dix semaines», raconte Jimmy Lin, membre de l'équipe de l'École de Technologie Supérieure ayant conçu le prototype *Lumo : The Light Within*.

Chaque année, les prototypes sont évalués par un jury composé d'employé-es expérimenté-es de nos studios de Montréal, de Québec et de Saguenay. Pour cette 12^e édition, président du jury était Leroy Athanassoff, directeur créatif sur Rainbow Six Siege, ayant rejoint Ubisoft en tant que concepteur de jeu en 2007.

12^e

édition du Concours universitaire, qui a fait ses débuts en 2011

184

étudiant-es ont participé

23

équipes ont présenté des prototypes

22 K\$

en bourses d'études ont été distribués entre les différentes catégories de gagnant-es

12

universités du Québec étaient représentées

10

semaines ont été accordées pour créer un prototype jouable

8

prix ont été remis

30

embauché-es dans les studios d'Ubisoft au Québec

94%

de taux de satisfaction parmi les étudiant-es, les mentor-es, les membres du jury et les enseignant-es

46

mentor-es des studios de Montréal, de Québec et du Saguenay sont venu-es en aide aux participant-es



on invite des universités et des étudiants à venir se challenger

« Constaté tant de créativité et de passion nous a rappelé pourquoi nous faisons ça au départ, partage Leroy. Cela donne envie d'admirer ce que la prochaine génération nous réserve et ça s'annonce exceptionnel. »

— LEROY ATHANASSOFF, directeur créatif sur Rainbow Six Siege et président du jury du Concours universitaire

Environnement

La question des changements climatiques va continuer d'être l'un des plus grands défis mondiaux des décennies à venir, et le programme des Nations Unies pour l'environnement (PNUE) insiste sur l'importance critique d'agir dès maintenant. Chez Ubisoft, nous reconnaissons que nous avons un rôle à jouer dans la résolution cet enjeu et nous avons pris des engagements environnementaux concrets.

P.31

Comment Ubisoft s'engage à aborder les questions environnementales et climatiques

P.32

Nos espaces de travail : Plus de qualité, moins de quantité

P.33

Inspirer nos équipes, nos partenaires et nos joueur-euses à agir pour le climat

P.34

Un virage écoresponsable au bureau

P.35

Champions verts : nos employés apportent des changements durables à nos studios

04



Comment Ubisoft s'engage à aborder les questions environnementales et climatiques

Ubisoft s'est engagé à réduire notre empreinte carbone de 8,8% par employé·e d'ici la fin de 2023 (sur la base des chiffres de 2019) et de continuer de décarboner nos opérations en correspondance avec les objectifs de réduction validés par l'initiative Science Based Targets pour restreindre le réchauffement climatique à 1,5 °C. Un plan de réduction des émissions carbone, qui comprend 77 engagements carboneutres, met de l'avant des objectifs à court terme pour réduire nos émissions sur différents fronts. De plus, nous contribuons volontairement à des projets externes qui réduisent les émissions des tiers ou développent des puits de carbone, qui sont déterminés collectivement par le biais de campagnes de vote auprès des employé·es.

En tant que partenaire fondateur de l'alliance *Playing for the Planet* du PNUE, Ubisoft s'est formellement engagé à une action collective et collaborative dans l'industrie vidéoludique entière pour apporter des changements systémiques. Nous mettons l'accent sur notre empreinte carbone ainsi que sur l'utilisation des jeux pour inspirer les joueur·euses à agir en matière d'environnement.

Réduire nos émissions

Nous axons nos efforts mondialement pour réduire notre empreinte carbone sur trois priorités:

- 1 Électrification** : Passage à 100% d'électricité provenant de sources renouvelables.
- 2 Retenue** : Amélioration des comportements pour être plus durables.
- 3 Amélioration de l'efficacité** : Analyser et revoir nos processus et opérations pour réduire les émissions qui y sont liées.

Les données majeures du plan de décarbonisation en 2022-2023

77	engagements relatifs à la décarbonisation
148	kilotonnes de CO ₂ eq : L'empreinte carbone totale d'Ubisoft au niveau mondial pour 2022 était de 7,2 t de CO ₂ eq. par employé·e
100%	des studios s'engagent à réduire leur empreinte carbone
99%	de l'électricité fournie aux studios canadiens provient de sources renouvelables (barrages hydroélectriques, provenances solaire et éolienne)
86%	réduction du kilométrage des déplacements d'affaires par employé·es de 2019 à 2022.
8.8%	cible de réduction par employé·e d'ici la fin de 2023 par rapport aux niveaux de 2019



Réduire nos émissions

Notre objectif pour 2030 : atteindre une réduction permettant de limiter le réchauffement de la planète à 1,5 °C (SBTi).

Exercer une influence positive

Objectif : sensibiliser le public aux enjeux environnementaux et encourager de nouvelles initiatives parmi nos millions de joueurs

<p>VOYAGES D'AFFAIRES Nouvelle politique de voyage et développement de solutions de travail collaboratif à distance</p>	<p>ESPACES DE TRAVAIL Optimisation de la consommation d'énergie sur site, garantissant un télétravail écologiquement durable</p>	<p>CENTRES DE DONNÉES Acquisition de serveurs reconvertis, utilisation d'une plus grande quantité de chaleur recyclée, réduction des temps de rétention des données</p>	<p>ÉNERGIE Objectif : 100% d'électricité provenant de sources renouvelables</p>	<p>RESSOURCES HUMAINES Information, formation et intégration des membres de l'équipe</p>
<p>GESTION DES DÉCHETS Objectif : zéro plastique à usage unique, réduction globale de tous les types de déchets, optimisation du recyclage</p>	<p>ÉQUIPEMENT INFORMATIQUE Allongement des cycles de vie du matériel, réutilisation et recyclage systématiques du matériel, postes de travail plus économes en énergie</p>	<p>ACHATS Une politique d'achat responsable obligatoire pour nos fournisseurs</p>	<p>PRODUCTION Numérisation des jeux</p>	<p>CONTENU DES JEUX Utilisation de jeux pour encourager un engagement positif en faveur de la protection de l'environnement</p>

Nos espaces de travail : Plus de qualité, moins de quantité

Passage à un état d'esprit de décarbonation dans nos espaces de travail.

Ces dernières années, le monde du travail s'est ouvert aux possibilités du travail à distance. Désormais, au sein d'Ubisoft Canada, les lieux physiques de travail sont modifiés pour optimiser les équipes hybrides et les espaces partagés. Nous nous engageons également à davantage de pratiques et de décisions durables sur le plan écologique.

Nous avons ciblé nos efforts de réduction d'empreinte carbone sur deux des sources majeures de nos émissions, telles que décrites dans le programme vert [Play Green d'Ubisoft](#) qui nous engage à la carboneutralité : nos achats et nos bâtiments. Ce changement représente un processus d'apprentissage majeur et continu; nos équipes des espaces de travail et des achats testent différentes approches pour créer des espaces de travail plus durables et promouvoir la santé et le bien-être de nos employé·es. Par le biais de ces tests, nous mettons en place de meilleures pratiques qui encouragent nos équipes à adopter un état d'esprit correspondant à « Plus de qualité, moins de quantité », par exemple :

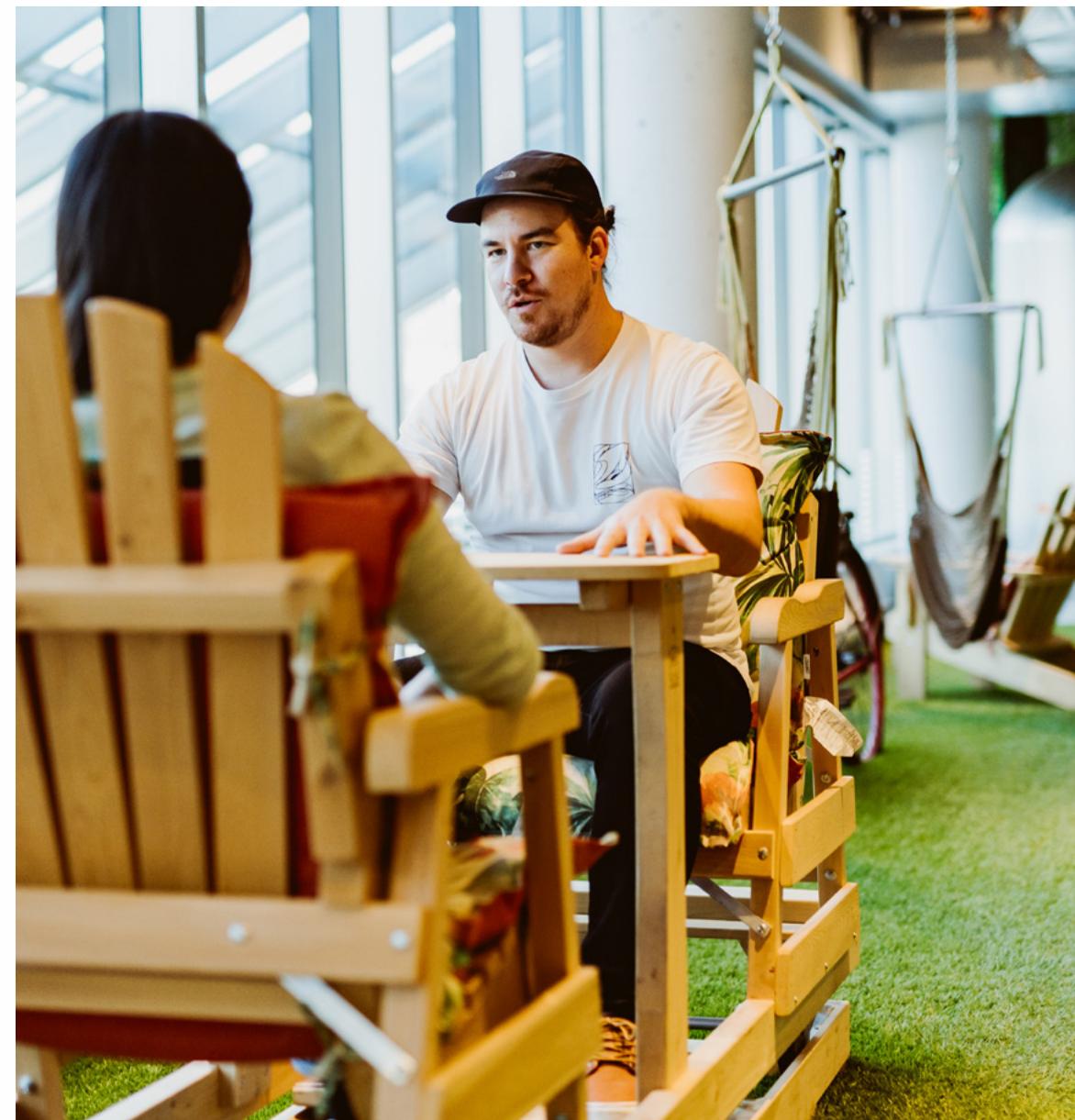
- Créer des commandes plus importantes mais moins nombreuses afin d'optimiser le nombre de livraisons.

- Prioriser les fournisseurs qui produisent leurs biens au Canada et aux États-Unis plutôt qu'outre-mer.
- Opter pour des fournisseurs proposant des garanties à long terme sur des produits de qualité commerciale, ce qui implique généralement que les produits sont plus durables et facilement réparables.

Il y a encore beaucoup à faire, et nous cherchons toujours de nouvelles façons de créer un environnement de travail physique qui met la santé en premier plan tout en réduisant notre impact. Notre prochain obstacle : plonger dans les labels de durabilité et identifier le matériel de nos bureaux qui est durable et sécuritaire.

75%

des achats pour meubler notre nouveau studio à Halifax sont le résultat d'un approvisionnement local canadien, et 10% des achats proviennent des États-Unis, ce qui a réduit l'impact du transport des importations d'outre-mer. Les certifications et l'étiquetage environnementaux ont aussi été un facteur déterminant dans la sélection des fournisseurs.



Inspirer nos équipes, nos partenaires et nos joueur·euses à agir pour le climat

Les jeux sont faits pour être divertissants, mais ils peuvent également inspirer notre public à agir et à se reconnecter à la nature. L'industrie vidéoludique atteignant une personne sur trois sur la planète, cette vaste plateforme nous permet de conscientiser au sujet des problèmes environnementaux, que ce soit auprès de nos joueur·euses, de nos équipes ou de nos partenaires dans l'industrie.

Green Game Jam

Le Green Game Jam est un événement à l'échelle de l'industrie organisé par l'alliance *Playing for the Planet* du PNUE. Cette compétition annuelle encourage les équipes de production à développer des histoires qui font réfléchir sur des sujets environnementaux et à créer des événements verts en jeu qui ont de véritables impacts dans le monde réel. Quatorze équipes de jeu d'Ubisoft dans le monde entier, dont deux équipes canadiennes, ont collaboré sur des événements verts dans des jeux existants.

« Cette année, le Green Game Jam annuel a mené à planter plus de 2,5 millions d'arbres et à la distribution de 400 000 sondages auprès des adeptes de jeu. Cela a démontré que 68 % des adeptes de jeu veulent s'engager davantage pour s'attaquer aux problèmes environnementaux : l'industrie vidéoludique a sans contredit une portée unique et un désir de durabilité. » Rapport 2023 du PNUE

2

studios canadiens ont participé au Green Game Jam en 2022

42

projets ont été soumis au Green Game Jam mondialement en 2022

70%

Nombre d'adeptes de jeu au niveau mondial qui se sont dit ouvert·es à modifier leur comportement environnemental

81%

Nombre d'adeptes de jeu qui se sont dit ouvert·es à modifier leur comportement environnemental après avoir participé au Green Game Jam



Rainbow Six Siege : Opération reforestation

Pour le Green Game Jam, notre équipe de *Rainbow Six Siege* a créé la carte Singapore Nighthaven R&D qui comprend un laboratoire écoénergétique de pointe dans lequel l'énergie renouvelable et l'empreinte carbone sont cruciales. De plus, un pack personnalisé a été créé dont toutes les recettes serviront à planter des arbres grâce à un partenariat avec l'entreprise écoresponsable Ecologi.

« Un jeu comme *Rainbow Six Siege* est une plateforme gigantesque qui peut servir de lien entre les développeur·euses et la communauté sur des sujets importants, s'exclame Mohammed Benhenneda, directeur des stratégies commerciales, *Rainbow Six Siege*. Aujourd'hui plus que jamais, l'environnement requiert une conscience collective, ce qui nous rend fiers de notre implication lors du Green Game Jam cette année. »

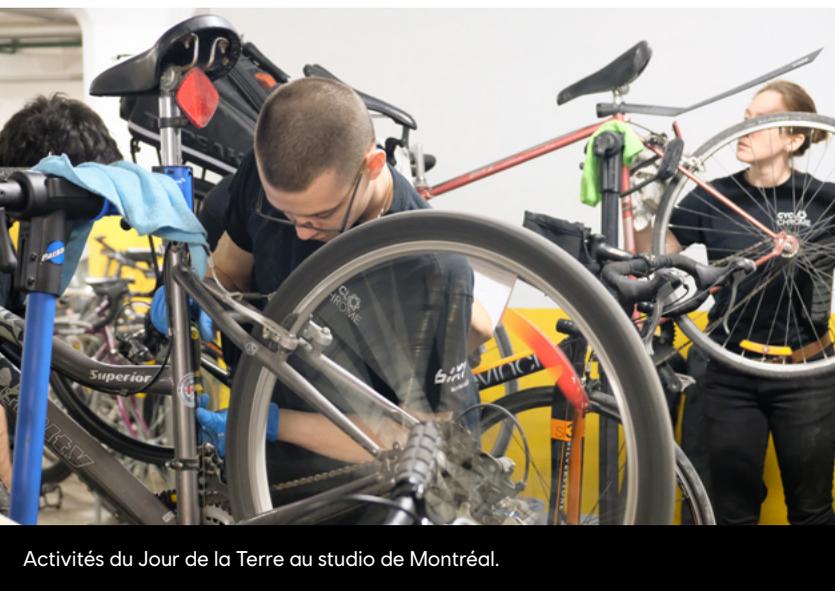
Assassin's Creed Valhalla : Pack de monture caritatif

L'équipe d'*Assassin's Creed Valhalla* s'engage à soutenir les initiatives de protection forestière et de reforestation, ainsi qu'à éduquer les joueur·euses sur les espèces menacées. Dans le jeu, on a la possibilité d'acheter un Pack caritatif exclusif qui comprend deux skins uniques inspirés par des espèces menacées et vulnérables. Tous les profits générés par cette campagne sont remis au partenaire de longue date d'Ubisoft, Ecologi, pour combattre le changement climatique grâce aux initiatives de reforestation et aux investissements dans les technologies renouvelables.



« La participation à cette initiative rejoint notre conviction selon laquelle les jeux vidéo peuvent représenter une plateforme menant à de véritables changements. Nous sommes fiers de faire partie du Green Game Jam et de contribuer, à notre échelle, à des actions uniques pour la préservation des forêts. »

— ALEXANDRE DOUCE, spécialiste monétisation, Assassin's Creed



Un virage écoresponsable au bureau

Tout au long de l'année, nos studios s'associent à des ONG axées sur l'environnement et organisent des événements et des activités en interne lors de dates importantes telles le Jour de la Terre en avril et les Semaines vertes en novembre. Le but de ces événements et initiatives est de sensibiliser aux enjeux climatiques et de prendre des mesures positives pour la protection de l'environnement.

École du climat

Lancée en 2021, l'École du climat est un programme mondial d'apprentissage en ligne axé sur l'environnement. Offert à l'ensemble des employé.es, ce programme représente une occasion de se renseigner sur les enjeux environnementaux, et fournit plus particulièrement des recommandations de durabilité élaborées spécialement pour les différents services d'Ubisoft.

419

employé.es canadiens étaient inscrit-es à des cours de l'École du climat en 2022.

Exemples d'initiatives écoresponsables dans nos studios canadiens en 2022 :



Plusieurs ateliers ouverts aux employé.es traitant de l'alimentation durable, de l'entretien de vélo, de l'agriculture urbaine et des activités zéro déchet.



Une campagne d'un mois incitant les employé.es à sortir pour marcher, faire du vélo, courir et utiliser d'autres formes de transport durable.



Divers événements de nettoyage communautaire. À Montréal, les employé.es du studio ont ramassé 1 tonne de déchets accumulés dans le Champ des possibles du quartier Mile-End.



Un don de 5000 \$ à Centre urbain, un projet de revitalisation choisi par notre Comité vert à Montréal, afin de soutenir ses efforts visant à créer davantage d'espaces verts.



Remise de tasses réutilisables, événements zéro déchet et rabais « apportez votre propre tasse » au café du studio.



Pratiques bonifiées et affichage et matériel éducatif améliorés dans le but d'inciter nos employé.es à réfléchir à leurs pratiques environnementales.



Échanges et dons d'objets dans le but de leur donner une seconde vie.



Programmes de compostage et de recyclage complets (dont des programmes visant les petits appareils électroniques, les masques, etc.).

Champions verts : nos **employé.es** apportent des **changements durables** à nos **studios**

Nos comités verts sont composés de presque 200 membres dans quatre studios canadiens et ces employé-es passionné-es poussent continuellement notre entreprise et nos quartiers à adopter des habitudes plus durables. Leur but : sensibiliser nos équipes aux enjeux environnementaux et transmettre des informations sur les manières de réduire notre empreinte écologique au travail et à la maison. Des initiatives

locales dirigées par nos comités verts complètent celles mises en oeuvre à l'échelle de l'entreprise. Grâce à leur engagement et à l'implication des leaders chargés d'accélérer les projets rejoignant leurs domaines de compétence, ces comités contribuent avec leurs points de vue et leurs idées à créer des environnements de travail et des événements plus durables.



« Faire partie d'un studio qui valorise et appuie les initiatives vertes a donné un profond sentiment de fierté à mon travail. C'est inspirant de voir l'impact positif qu'on peut avoir sur l'environnement, et ça me motive à continuer de trouver des manières de réduire notre empreinte carbone au studio et à l'extérieur. »

— NADINE SKINNER,
membre du Comité vert de Toronto

164

MONTRÉAL

Membres du comité vert

5

SAGUENAY

Membres du comité vert

190

TOTAL

des membres au Canada

8

QUÉBEC

Membres du comité vert

13

TORONTO

Membres du comité vert

4

Nombre de comités verts
au Canada

Nettoyage de quartier à Québec

Ubisoft Québec

Des membres du studio de Québec ont passé un après-midi ensoleillé à nettoyer les berges de la rivière Saint-Charles en mai 2022.



« Puisque plusieurs employé.es marchent régulièrement le long de la rivière Saint-Charles, nous trouvions que c'était important de participer à un nettoyage du printemps de ses berges pour faire notre part pour l'environnement et pour préserver ce magnifique écosystème. »

— CYNTHIA CÔTÉ,
membre du comité vert
de Québec



Un événement de bénévolat vert

Ubisoft Québec

Vingt-cinq membres du studio de Québec ont passé une journée à faire du bénévolat pour Moissonneurs Solidaires en octobre 2022. Pendant cette journée organisée par le comité vert du studio, ils ont récolté des carottes qui ont ensuite été données à des banques alimentaires de Québec afin d'assurer un meilleur accès à des aliments sains pour les personnes dans le besoin. L'équipe a pu profiter d'une très belle température automnale qui lui a permis de récolter plus de 3000 kg de légumes frais!

Un vignoble urbain sur le toit d'Ubisoft Montréal

Ubisoft Montréal

Le vignoble sur le toit d'Ubisoft Montréal, à lui seul, a déjà recyclé 1200 bouteilles de verre en les broyant et les intégrant au terreau qui fournit aux vignes un environnement favorable pensé pour stimuler leur croissance dans un climat froid. Cette année, Vignes en ville a aussi organisé des ateliers sur la conception de permacultures et a invité nos employé.es à goûter à la toute première cuvée produite à partir de nos raisins cultivés au cœur de Montréal.

Notre studio de Montréal possède un vignoble urbain comprenant 40 vignes sur la terrasse de son toit.

« Les vignes sont l'une des rares plantes vivaces qui peuvent tolérer une chaleur extrême, tout en ajoutant une verdure incroyable. Elles nécessitent peu d'eau (10 fois moins que les plants de tomates par exemple) et sont excellentes en cette période de changement climatique. En outre, chacune de nos vignes est plantée dans un sol mélangé à 30 bouteilles de vin qui ont été broyées en une poudre grossière. Le vignoble sur le toit d'Ubisoft a déjà recyclé 1 200 bouteilles de verre au total, tout en offrant aux vignes un environnement favorable visant à stimuler leur maturité dans les climats froids. »

— VERONIQUE LEMIEUX,
fondatrice, Vignes en ville



Des ruches à nos studios

📍 Ubisoft Montréal et Ubisoft Toronto

Ubisoft Toronto et Ubisoft Montréal ont tous les deux accueilli des ruches urbaines cette année. Alvéole, notre partenaire, s'occupe des abeilles, mais aussi de la dimension éducative en formant nos employé.es sur des sujets incluant la biodiversité, les répercussions de l'urbanisation et l'importance des pollinisateurs.



« Un projet d'apiculture urbaine nourrit une conversation plus globale sur les enjeux environnementaux pressants. Grâce à l'engagement d'entreprises leaders dans leur domaine comme Ubisoft, nous pouvons cultiver des communautés plus vertes et plus connectées et réellement transformer le paysage urbain. »

— ALVÉOLE

Encourager le transport durable

📍 Ubisoft Montréal et Ubisoft Toronto

Nos studios de Toronto et de Montréal soutiennent le transport durable en finançant partiellement des abonnements annuels aux services de vélopartage. Cette année, 498 membres de ces deux studios en ont profité!



Jardinage avec The Stop

📍 Ubisoft Toronto

Que ce soit dans ses jardins urbains, à un repas ponctuel ou au bureau de revendication communautaire, The Stop à Toronto est un lieu où tout le monde a sa place autour de la table. À l'automne 2022, pour aider The Stop à préparer son jardin urbain à la prochaine saison de culture, un groupe de pouces verts du studio s'est porté volontaire pour se salir les mains pendant un après-midi de jardinage.



Recherche et développement

P.39

Ubisoft La Forge au Canada

P.40

De la recherche au prototype, jusqu'à l'outil; d'étudiant à stagiaire, puis employé

P.41

Combattre la toxicité en ligne grâce à des partenariats, à la communauté et à l'IA

P.42

Vue d'ensemble : d'autres projets prometteurs chez La Forge

05



Ubisoft La Forge au Canada

Fondée à Ubisoft Montréal en 2016, Ubisoft La Forge est une équipe de recherche et développement qui, en 2019, a par la suite pris de l'expansion chez Ubisoft Toronto et, en 2021, s'est mondialisée lorsque deux autres laboratoires ont été inaugurés à l'étranger. Les équipes de la Forge collaborent avec plus d'une douzaine d'universités dans le monde, avec pour mission de rapprocher la recherche académique et les applications pratiques qui en résultent. Ces efforts donnent à des programmes de recherche un accès aux vastes ressources d'Ubisoft, tout en accélérant toutes sortes d'innovations technologiques applicables à nos nouveaux jeux et à notre catalogue existant.

50+

projets réalisés

150+

collaborateur·rices

48

projets en cours

100+

stagiaires

Participation à

4

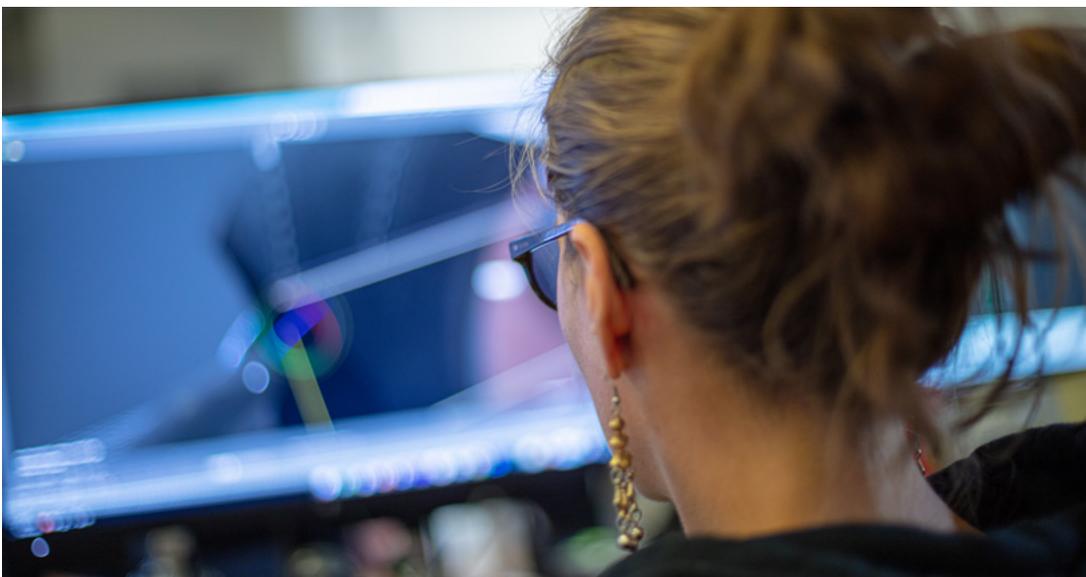
congrès académiques majeurs (ICSME, MICCAI, ICML, SIGGRAPH, Interspeech) en 2022

Partenariats avec

16

universités canadiennes





De la recherche au prototype, jusqu'à l'outil; d'étudiant à stagiaire, puis employé

Les stagiaires de La Forge ont non seulement l'occasion de travailler sur des projets importants et novateurs avec davantage de ressources, mais obtiennent en plus la chance d'accélérer leur apprentissage, leurs résultats et leur carrière.

Quand Saeed Ghorbani a rejoint La Forge comme stagiaire chez Ubisoft Toronto en 2020, il était en plein doctorat à l'Université York. Saeed a su profiter au maximum de cette occasion.

Il a rapidement été affecté à l'équipe travaillant sur ZeroEGGS (nom complet : *Zero-shot Example-based Gesture Generation from Speech* ou « Génération de gestes sans capture vidéo à partir de la parole et d'un exemple »).

L'objectif de ZeroEGGS était d'animer la gestuelle d'un personnage automatiquement et de manière réaliste, en se basant uniquement sur un enregistrement vocal et un très court extrait vidéo illustrant le geste voulu.

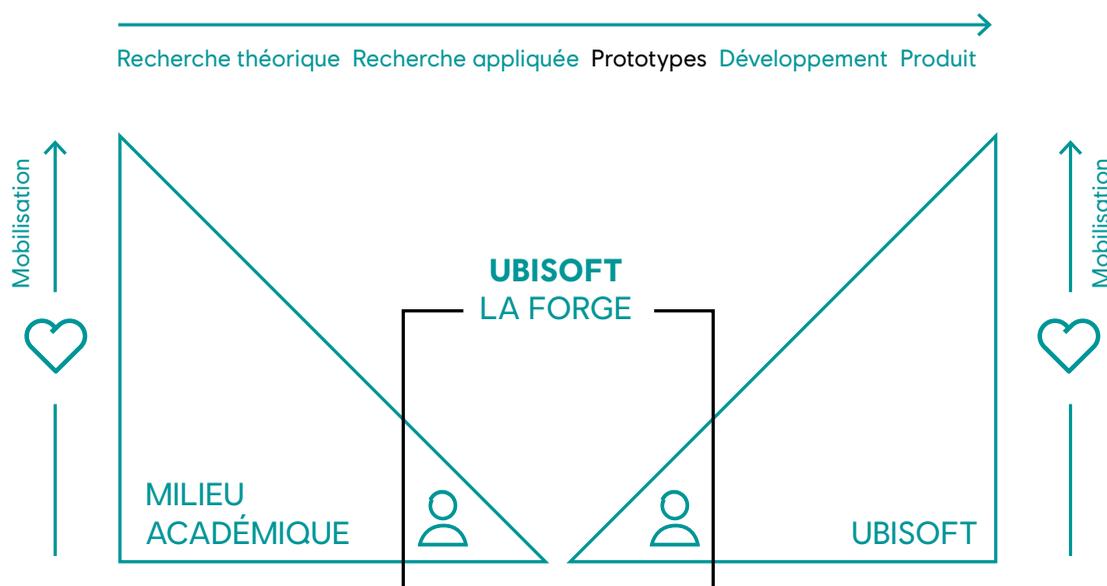
Alors que Saeed avait passé la première année de son doctorat à recueillir une base de données d'extraits vidéo de mouvements synchronisés à la parole, chez Ubisoft, l'équipe a pu rassembler une base de données similaire en à peine une semaine grâce à l'implication de seulement deux individus.

Qui plus est, non seulement l'équipe a atteint son objectif, mais elle a pu préparer un prototype en quelques mois. Peu de temps après, sa plateforme donnait de meilleurs résultats que les techniques de pointe de l'époque en matière de « naturalité du mouvement, adéquation au discours et représentation du style. »

ZeroEGGS a été présenté à une conférence internationale et dans une vidéo de Two Minute Papers, une chaîne YouTube comptant près de 1,5 million d'abonné-es. À l'heure actuelle, il est en processus d'« industrialisation », c'est-à-dire de conversion en un prototype qui sera utilisée par nos outils de développement de jeux vidéo.

Néanmoins, la base de données et le code demeurent ouverts, publiés en ligne pour être utilisés par quiconque, et Saeed est aujourd'hui scientifique en recherche et développement pour Ubisoft. Toujours avec La Forge, il travaille maintenant sur une demi-douzaine d'autres projets qui transformeront des recherches abstraites en prototypes, puis des prototypes en outils. Plus généralement, Saeed mentionne que le fait de rendre le code source ouvert est un important bénéfice pour la communauté, pour Ubisoft et pour les chercheur-ses.

Ainsi, si un projet de recherche et développement de La Forge réussi mène à la création d'outils utilisés en production, il est également avantageux pour la communauté de recherche à grande échelle, sans oublier les étudiant-es qui contribuent à la recherche. Pas étonnant que La Forge soit reconnue comme une leader du domaine de la recherche au Canada, travaillant avec les Fonds de recherche du Québec (FRQ), les comités du Conseil de recherches en sciences naturelles et en génie du Canada (CRSNG) et le Centre de développement et de recherche en intelligence numérique (CDRIN).



Combattre la toxicité en ligne grâce à des partenariats, à la communauté et à l'IA

Ubisoft et Riot Games se sont unies pour créer la toute première initiative pansectorielle visant à combattre les comportements perturbateurs dans le clavardage en jeu.

En novembre 2022, Ubisoft et Riot Games ont annoncé le projet *Zero Harm in Comms* (« Communications sans préjudice »), un partenariat de recherche en intelligence artificielle (IA) visant à détecter les contenus blessants dans le clavardage en jeu afin de contrer les interactions entre joueur-euses qui génèrent des environnements toxiques et inhospitaliers.

Ubisoft La Forge collabore avec l'équipe de recherche technologique de Riot Games pour résoudre le problème complexe de l'identification des comportements toxiques dans un clavardage en direct aussitôt qu'ils surviennent. L'intention à terme est d'employer des outils d'intelligence artificielle (IA) comme modérateurs, bien que l'initiative en soit encore à sa phase exploratoire. L'objectif initial consiste à créer une base de données et un écosystème de balisage communs qui rassemblent des données de jeu permettant d'entraîner des modèles d'IA à détecter et atténuer les comportements perturbateurs.

Si les enjeux de la modération du clavardage ne sont pas exclusifs aux jeux vidéo, il convient de noter que la situation est complexifiée par

le fait, par exemple, qu'il est tout à fait normal pour des joueur-euses de *Rainbow Six Siege* de parler d'armes, de menaces, d'enlèvements et de terroristes, des thèmes qui font partie de l'univers du jeu. Le nœud du problème se trouve donc dans la capacité de différencier ce genre de langage et les réels comportements toxiques.

Ubisoft et Riot se sont engagées à partager leurs conclusions avec l'ensemble du secteur. Le projet de recherche *Zero Harm in Comms* est la première étape d'un ambitieux projet pansectoriel dirigé par Ubisoft et Riot au bénéfice de la communauté tout entière.



« Chez Ubisoft, nous travaillons à des mesures concrètes pour assurer des expériences sécuritaires et enrichissantes, mais nous pensons qu'en mobilisant différents membres de l'industrie, nous pourrions régler ce problème de manière encore plus efficace. »

— YVES JACQUIER,
directeur exécutif
de La Forge



Vue d'ensemble : d'autres **projets** prometteurs chez **La Forge**

Faceshifter

Conjointement avec Ubisoft Helix (une équipe spécialisée dans la production d'images et de cinématiques) et des équipes de production, des expert-es de La Forge ont développé Faceshifter, un outil qui génère des têtes destinées à des personnages non jouables (PNJ) en haute définition en quelques secondes à peine pour créer des foules à la fois plus diverses et réalistes. Cet outil, qui est désormais en production et géré par le Groupe technologique (TG), est basé sur des prototypes s'appuyant sur les recherches de La Forge.

Toxplainer

En collaboration avec l'Université du Québec à Montréal et en partenariat avec Mitacs, un organisme de recherche canadien sans but lucratif, le projet Toxplainer allie la linguistique et l'apprentissage automatique dans le but de mieux détecter le préjudice et le harcèlement dans le clavardage en jeu. Plus précisément, le projet s'est donné pour objectif d'« identifier les préjugés fondés sur l'identité et d'expliquer leurs sources dans des modèles linguistiques formés pour détecter la toxicité dans le clavardage des jeux multijoueurs en ligne. » Tandis que les solutions actuelles se concentrent sur la recherche de mots-clés, Toxplainer vise à intégrer les notions de contexte et de culture à ses méthodes de détection.

VoRACE

Un autre projet de La Forge qui passe à l'industrialisation, le *Voice Recording Automatic Cleaning Engine* (« Moteur de nettoyage automatique d'enregistrement vocal »), ou VoRACE, a pour but d'automatiser les tâches plus fastidieuses des ingénieur-es du son, notamment le nettoyage d'enregistrements audio afin d'en retirer les sons indésirables comme une respiration bruyante, une toux ou un contact avec le micro. Ses dernières moutures, présentées à la GDC en mars 2023, ont démontré que les ingénieur-e-s du son pouvaient travailler dix fois plus vite avec VoRACE qu'en nettoyant manuellement leurs enregistrements... un résultat très prometteur !





Entrepreneuriat

De nos jours, les équipes d'Ubisoft sont reconnues dans le monde entier pour leur innovation, leur créativité et leur intrapreneuriat. Tout cela a commencé il y a quelques décennies avec une ambitieuse équipe de visionnaires passionné-es de jeux vidéo. Avec Ubisoft Entrepreneur-es, nous transposons notre expérience concrète en programmes d'assistance complets qui soutiennent des entreprises technologiques créatives canadiennes entamant leur propre parcours entrepreneurial.

P.44

Ubisoft Entrepreneur-es : pour faire briller notre secteur techno-créatif sur la scène mondiale

P.45

Le mentorat pour développer le leadership local dans le secteur du jeu vidéo

P.47

Un soutien financier pour accélérer la croissance des studios indépendants locaux

P.48

Nos partenariats et initiatives

06



Ubisoft Entrepreneur·es : pour faire briller notre secteur techno-créative sur la scène mondiale

Le programme **Ubisoft Entrepreneur·es** vise à soutenir l'entrepreneuriat créatif local du secteur technologique depuis 2017. Nous sommes fiers de partager nos connaissances et d'offrir notre expertise et notre appui, notamment par le mentorat, des partenariats et du financement, et ce, à toutes les étapes du processus de création et de développement des entreprises.

Cela signifie que les entreprises locales en démarrage, les studios indépendants et d'autres entreprises techno-créatives peuvent tirer parti des conseils d'Ubisoft, de ses réseaux locaux et internationaux et de son capital de développement, qu'ils soient en plein démarrage ou sur le point de percer sur la scène internationale.

Les piliers d'Ubisoft Entrepreneur·es



Accompagnement

Accélérer la relève entrepreneuriale techno-créative.



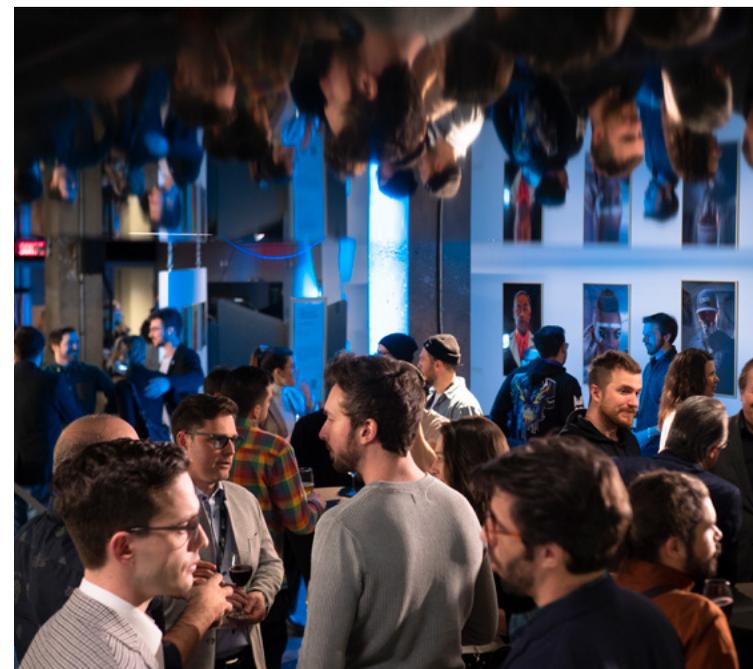
Partenariats

Connecter les entreprises d'ici au réseau mondial d'Ubisoft et s'associer aux acteurs de l'écosystème pour soutenir ensemble la relève entrepreneuriale techno-créative.



Capital de risque

Propulser les entreprises techno-créatives via RADAR et White Star Capital.



« J'apprécie grandement la volonté d'Ubisoft de donner au suivant et d'investir dans l'écosystème local avec son programme **Ubisoft Entrepreneur·es**. La mentalité voulant qu'une marée montante soulève tous les bateaux agit concrètement pour faire avancer l'écosystème local et renforcer les talents et les jeunes entreprises. »

— JASON DELLA ROCCA,
cofondateur d'Execution Labs
et consultant sur la conception de certains
des projets d'Ubisoft Entrepreneur·es

Ubisoft Entrepreneur·es en chiffres

7

années pour la Série Indie Ubisoft présentée par Banque Nationale au Québec et en Ontario

Plus de

40 M\$

en appui financier pour et en collaboration avec des entreprises québécoises. Plus du tiers de ces investissements sont réservés à des entreprises techno-créatives, dont Audiokinetic, Illogika, Keywords Studio, Studio Mathematic, Take off Studios, El Toro Studio, Studio Lounak et Malicis Informatique, entre autres

Ubisoft Radar, un fonds *evergreen* de

10 M\$

a été lancé en 2022 pour soutenir et accélérer les studios indépendants du Québec

Le **mentorat** pour développer le **leadership** local dans le **secteur du jeu vidéo**

Le mentorat accélère l'évolution de la prochaine génération d'entrepreneur·es technologiques en leur fournissant des conseils inestimables, une meilleure compréhension du secteur et une expertise qu'iels auraient du mal à obtenir autrement. En renforçant leurs compétences entrepreneuriales, mais aussi en leur donnant accès à des occasions de réseautage, à des ressources et à des collaborations potentielles, nous aidons les entreprises locales en démarrage à accélérer leur croissance et à laisser une plus forte empreinte sur le secteur technologique.

La Série Indie Ubisoft présentée par Banque Nationale

La Série Indie est une compétition annuelle lors de laquelle des studios indépendants de l'Ontario et du Québec présentent leurs jeux pour accéder à du financement, des outils et de l'expertise qui les aideront à renforcer leur studio et leurs jeux. Chaque année, les candidat·es sont évalué·es par un jury constitué de spécialistes d'Ubisoft en conception de jeux, en scénarisation, en accessibilité, en programmation, en illustration et en marketing, avec des représentant·es de la Banque Nationale.

Les gagnant·es de la Série Indie décrochent

50 K\$

avec le grand prix

25 K\$

avec le prix spécial de Banque Nationale

« Chaque fois que nous avons des questions, Ubisoft se fait un plaisir de répondre. [Ils] nous mettent en relation avec les bonnes personnes, qu'il s'agisse de marketing ou de sensibilité. Nous avons fait une lecture de sensibilité qui nous a beaucoup aidées puisque nous n'avons pas ces ressources ou ces réseaux. »

— SAFFRON AURORA,
PDG et directrice artistique de Kitten Cup Studio, un studio figurant au palmarès des dix premiers en 2023 et lauréat du prix spécial de Banque Nationale en 2020.





La vie et les expériences des Ontarien·nes reflétées dans les jeux vidéo

Cette année, de nombreux studios ont soumis leur candidature au concours ontarien et Rocket Adrift a remporté le grand prix pour *Psychroma*, un jeu à défilement horizontal qui partage des récits personnels mettant en lumière des expériences 2SLGBTQIA+ et PANDC et dépeignant la culture canadienne vue de l'extérieur.

Le studio Thousand Stars de Toronto, qui crée des jeux vidéo immersifs et des expériences interactives, a reçu le prix spécial de Banque Nationale. « Ça a été très dur à développer en tant que petit studio indépendant, et ça fait du bien de savoir que c'est un pas en avant pour nous! » s'exclame Sally Luc, de Thousand Stars.



« Nous sommes constamment épaté·es par l'imagination, le talent et la ténacité de nos studios indépendants ontariens, et c'est merveilleux de voir le secteur continuer d'évoluer et de grandir chaque année »

— ANDY SCHMOLL,
qui a présidé le jury de la Série Indie Ontario en 2023 et est directrice de jeu chez Ubisoft Toronto



« En tant qu'indie c'est vraiment très important d'avoir du soutien et du mentorat parce que c'est ce qui nous aide. C'est quand même difficile d'avoir du financement de base, donc d'avoir ce soutien-là, ça nous permet de payer des employé·es extraordinaires, et d'être capables d'amener nos idées et de les concrétiser! »

— MAXIME GRÉGOIRE,
cofondateur et PDG d'Astrolabe



L'occasion de réaliser le potentiel québécois

Cette année, la Série Indie du Québec a attiré des candidatures exceptionnelles, et le jury a eu droit à une compétition serrée pour sélectionner les finalistes.

« Les 10 finalistes nous ont tous impressionné·s. de par leur passion respective et le choix a été difficile, relate Julien Laferrière, président du jury de la Série Indie Québec 2023 et producteur sénior chez Ubisoft Montréal. La Série Indie 2023 était une excellente cuvée, où nous avons vu toute la créativité et l'entrepreneuriat de l'industrie québécoise à l'œuvre. »

Au terme des délibérations, le grand prix a été décerné à Astrolabe Interactive, un studio multidisciplinaire situé à Montréal qui promeut l'inclusion, la diversité et la créativité et qui a créé des projets des plus variés. Quant au prix spécial de Banque Nationale 2023, il a été décerné à Lucid Dreams Studio pour son jeu *BioMorph*, qui invite les joueur·euses à résoudre des casse-tête dans un mystérieux monde en deux dimensions.

Un soutien financier pour accélérer la croissance des studios indépendants locaux

En donnant aux studios de jeux vidéo indépendants les moyens financiers de transformer leurs idées en réalité, Ubisoft Entrepreneur·es leur donne une bonne longueur d'avance. Le soutien financier, administré par Ubisoft Radar et White Star Capital, donne aux entrepreneur·es la chance de se concentrer sur leurs projets innovants en leur permettant de les mettre en marché plus rapidement et efficacement.

Ubisoft Radar

Ubisoft Radar est le tout premier fonds d'investissement d'Ubisoft. Fidèle au désir d'Ubisoft Entrepreneur·es d'appuyer l'entrepreneuriat techno-créatif, Ubisoft Radar est dédié à l'identification, au financement et à la promotion des jeux créés par des studios indépendants au Québec. Dans les quatre mois suivant son lancement en décembre 2022, il a déjà remis 1,45 M\$ de son budget de 10 M\$ en financement, soutenant ainsi 43 postes à temps plein, et a fourni des dizaines d'heures de mentorat par des spécialistes d'Ubisoft et des partenaires externes à cinq studios québécois.

«Ubisoft Radar c'est un fonds qui est vraiment important pour le Québec, et j'espère le premier de plusieurs», a commenté Pascal Nataf, PDG

d'Affordance Studio et partenaire fondateur d'Indie Asylum, un incubateur d'entreprises de jeux vidéo. «[Le fonds] offre plus de leviers et plus de possibilités pour les studios indépendants parce que c'est du capital intelligent. Et ça vient avec l'aide d'Ubisoft Entrepreneur·es et ça, c'est quelque chose qui a vraiment beaucoup, beaucoup de valeur.»



«Donc on a eu envie de donner du gaz, de donner une nouvelle impulsion pour faire en sorte que les indies du Québec aient plus de moyens de développer les meilleurs jeux au monde, de s'exporter et de faire en sorte de développer notre fierté nationale»

— FRANCIS BAILLET,
Vice-president, Affaires
corporatifs, Ubisoft.

UBISOFT
RADAR 2022

280

studios

36

projets

8

présentations

5

investissements



White Star Capital

Ubisoft appuie également des entreprises locales en démarrage par un investissement de 24 M\$ US via trois fonds avec White Star Capital. Ubisoft s'est joint à la Caisse de dépôt et placement du Québec, au Fonds de solidarité FTQ, à Investissement Québec et à la Banque de développement du Canada pour créer le fonds d'investissement White Star Capital (WSC) pour les entreprises techno-créatives du Québec.

Nos partenariats et initiatives

Par l'entremise d'Ubisoft Entrepreneures, nos studios sont impliqués dans plus d'une douzaine d'autres initiatives locales et provinciales visant différents créneaux. Ces initiatives incluent notamment un don d'ordinateurs de bureau à l'Ulnooweg Education Centre à Halifax, qui fournit « un apprentissage aux racines autochtones, des programmes STIAM et des initiatives éducatives dans les quatre provinces de l'Atlantique », ainsi que notre statut de partenaire principal de WAQ, le plus grand événement numérique francophone en Amérique du Nord.



La Catapulte

Catapulte est une compétition dédiée aux développeur-euses de jeux vidéo indépendant-es du Québec qui en sont au stade du démarrage de leur aventure entrepreneuriale. La dernière édition de Catapulte a été présentée par Ubisoft, représentée dans le jury par Andrée Boisvert, productrice chez Ubisoft Québec. Et le grand prix? Plusieurs milliers de dollars en bourses, des dizaines d'heures de mentorat par des spécialistes d'Ubisoft et d'autres partenaires et l'occasion unique de tester leur jeu au labo d'Ubisoft Québec, pour une valeur totale de 125 000 \$. Après la grande finale en avril 2022, où les développeur-euses sont monté-es sur scène pour présenter leur projet à un jury et un vaste public, Vidvad Games a été déclaré gagnant avec *Chaos in Aisle Seven*.

La Caravane

Présentée et organisée par Ubisoft, la Guilde du jeu vidéo du Québec et Québec EPIX, la Caravane est, comme son nom le laisse deviner, une tournée pendant laquelle quelques-uns des plus grands studios de jeux vidéo et leurs partenaires rencontrent les développeurs locaux partout dans la province. C'est une occasion stimulante et sans pareille pour les studios locaux de réseauter et d'avoir accès à des conférences et à des experts de toutes les disciplines du secteur, de l'édition au financement, en passant par la technologie et les médias. Cet événement gratuit leur donne aussi la chance de peaufiner leur argumentaire et de se faire connaître.

Les Astucieuses

En juin 2022, juste au moment où l'année scolaire prenait fin, 14 femmes ont composé la première cohorte à obtenir un diplôme de l'ambitieux nouveau programme Les Astucieuses, une initiative de COLab qu'Ubisoft est fière d'appuyer.

Les Astucieuses est un programme gratuit dédié aux femmes inscrites à un programme de science, technologie, ingénierie ou mathématique (STIM) dans la région du Saguenay-Lac-Saint-Jean, au Québec. Il a pour but de nourrir l'esprit entrepreneurial des femmes en STIM en leur fournissant des bourses d'études et des occasions d'apprentissage uniques.

Pendant l'année scolaire, les participantes ont pris part à des ateliers et des cours magistraux pendant lesquels elles ont perfectionné leurs compétences, mais aussi réalisé des prototypes de solutions numériques à des problèmes qu'elles avaient ciblés dans leur domaine respectif. À la fin de l'année, elles avaient non seulement développé leurs solutions et renforcé leur confiance et leurs compétences, mais elles se sont en plus partagé 70K \$ en bourses.



« On a pu apprendre à se connaître et découvrir nos forces et nos faiblesses pour ensuite développer nos capacités. Le côté entrepreneurial, je l'ai toujours eu, maintenant, je peux l'exploiter. »

— ANNE-MARIE PROULX
participante de
Les Astucieuses et
étudiante en ingénierie
géologique à l'UQAC



Communauté

Il y a un quart de siècle, Ubisoft ouvrait son premier studio dans le quartier Mile-End de Montréal. Depuis ce temps, chacun de nos studios au Canada joue un rôle actif dans sa propre collectivité.

P.50

25 ans d'impact dans nos communautés

P.51

La culture plus accessible

P.53

Une générosité qui stimule nos communautés

P.55

Le pouvoir transformateur du bénévolat

07



25 ans d'impact dans nos communautés

Ubisoft se dévoue à contribuer à une société plus durable et inclusive en appuyant des initiatives culturelles, en favorisant une croissance durable et inclusive du secteur du jeu vidéo et en investissant dans des occasions d'apprentissage pour la jeunesse. Chaque studio investit également dans son quartier, contribuant ainsi au développement économique local. Enfin, au moyen de journées payées offertes à tou.tes les employé.es pour le bénévolat, nous incitons nos équipes à consacrer du temps aux causes qui les touchent le plus.

Participation à

56

événements communautaires au Canada chaque année

3

journées payées pour le bénévolat chaque année

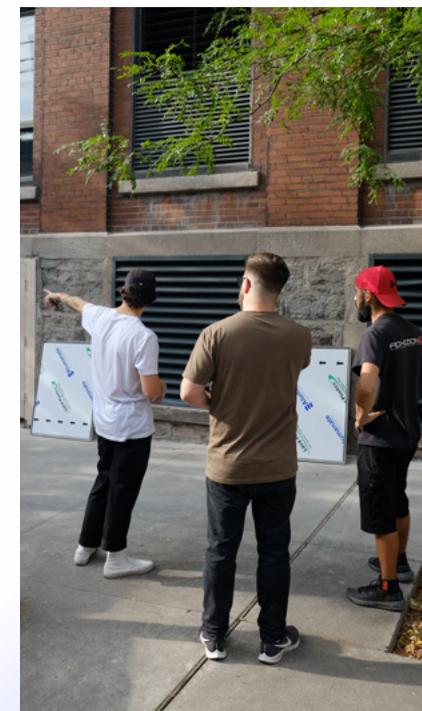
Tisser des liens durables avec les communautés dans lesquelles nous travaillons

Pour Ubisoft, établir sa présence dans des villes possédant un bassin de talent robuste et y implanter ses racines a toujours été une priorité. Notre tout dernier studio canadien, Ubisoft Sherbrooke, a célébré son premier anniversaire cette année. Depuis sa fondation, le studio de Sherbrooke s'est associé à des programmes des écoles de la région et s'est engagé à revitaliser la communauté et à contribuer à l'économie des Cantons-de-l'Est. Notamment, le studio a organisé une collecte de fonds visant à promouvoir une communauté inclusive au centre-ville, où le studio permanent sera situé lorsque la construction sera achevée. Un comité sera chargé de concevoir un plan d'action, et Ubisoft s'est engagée à donner 333K \$ à cette initiative sur une période de cinq ans.

De plus, Ubisoft investit dans l'éducation de la région en allouant 1M \$ sur cinq ans à la mise en place d'un programme de certificat de trois ans en arts techniques à l'École NAD-UQAC située au centre-ville de Sherbrooke. Prévu pour septembre 2023, ce programme sera le premier en son genre dans la région.

Entretemps, Ubisoft Winnipeg, qui a ouvert ses portes en 2018, a récemment annoncé que le studio triplerait sa taille d'ici 2030.

« Les trois premières années d'Ubisoft Winnipeg ont été un succès exceptionnel, témoigne Michael Henderson, directeur général du studio. La ville s'est avérée un trésor insoupçonné de talent techno-créatif, et un environnement prêt pour la croissance grâce au leadership de la province du Manitoba et de la ville de Winnipeg. Nous sommes impatients de continuer à développer le secteur en attirant des talents du pays et d'ailleurs dans cette ville, et d'investir dans le développement de l'innovation et dans la prochaine génération de talent local. »



« L'investissement d'Ubisoft ici a beaucoup fait progresser notre industrie du jeu vidéo. Ils ont en quelque sorte ancré un nouveau secteur dans notre ville, un secteur que nous pouvons maintenant développer. »

— RYAN KUFFNER,
vice-président des ventes et du développement commercial pour Economic Development Winnipeg



Ubisoft Montréal a célébré son 25^e anniversaire en ajoutant une touche de couleur au quartier Mile-End. L'artiste Dalkhafine a rassemblé nos employé.es ainsi que les résident.es du quartier lors d'une fête de quartier inaugurale à l'été 2022.

La culture plus accessible

Ubisoft reconnaît l'importance d'appuyer des initiatives culturelles dans les collectivités où nous sommes installés. Ce faisant, Ubisoft contribue à la préservation et à la célébration des traditions, de l'histoire et du patrimoine locaux propres à chaque studio.

Le collectif de créateurs Les 7 Doigts

📍 Ubisoft Montréal | Août 2022

Dans le cadre des célébrations de son 25^e anniversaire, le studio de Montréal a organisé une soirée très spéciale afin de remercier ses partenaires par une représentation privée de « Mon île, mon cœur » du collectif de créateurs Les 7 Doigts, un cirque exclusivement humain. Un délicieux souper a été servi avant le spectacle de cirque immersif. Parmi les invité-es se trouvaient Yves Guillemot, fondateur et PDG d'Ubisoft, ainsi que plusieurs partenaires du studio, dont des personnalités politiques de toutes allégeances qui ont joué un rôle prépondérant dans l'histoire du studio, ainsi que des membres de l'équipe de la haute direction et des employé-es célébrant leur 25^e Ubiversaire (anniversaire d'emploi).

17 initiatives culturelles appuyées au Canada en 2022



Une représentation privée de « Mon île, mon cœur » par le collectif de créateurs Les 7 Doigts à l'occasion du 25^e anniversaire, donnée pour les plus proches partenaires et collaborateur-trices d'Ubisoft Montréal, ainsi que ses employé-es célébrant 25 ans au sein de l'entreprise.

Mosaïcultures Québec 2022

📍 Ubisoft Québec

Ubisoft Québec était partenaire officiel de l'œuvre « Owlthema » à l'exposition d'art horticole Mosaïcultures Québec 2022. Près de 500 000 personnes ont visité l'exposition.



Centre d'art et de diffusion CLARK

📍 Montréal | Février 2023

Le Centre CLARK est une galerie d'art contemporain administrée par des artistes et située dans le dynamique quartier Mile-End de Montréal. Ubisoft Montréal a commandité l'exposition caritative « Maison modèle : Nitakinan » présentée durant l'hiver 2023.



Souper et encan du Musée des beaux-arts de Sherbrooke

📍 Ubisoft Sherbrooke | Mars 2023

Depuis plus de 30 ans, la Soirée des beaux-arts amasse des fonds pour soutenir la programmation du musée, assurer le développement de programmes éducatifs et culturels et proposer des expositions originales de la plus haute qualité. Ubisoft Sherbrooke a commandité cet événement et Nathalie Jasmin, directrice générale du studio, en a été nommée coprésidente d'honneur.

« En soutenant notre programme de médiation culturelle et notre levée de fonds annuelle, Ubisoft Montréal permet non seulement à notre organisme de poursuivre sa mission axée vers la vitalité de la communauté montréalaise, mais aussi de rayonner au-delà des frontières en produisant et en diffusant les pratiques les plus novatrices. Ce soutien financier est indispensable à la tenue de nos activités et nous donne définitivement la possibilité de nous inscrire de manière notable dans l'écosystème artistique de la province. »

— JOSÉPHINE RIVARD,
coordinatrice au développement des projets, Centre CLARK

Festival international de musique POP Montréal

📍 Ubisoft Montréal

Le Festival international de musique POP Montréal est un rassemblement culturel annuel sans but lucratif qui promeut la musique indépendante en présentant des artistes émergent-es et de renommée mondiale.

REGARD – Festival international du court métrage au Saguenay

📍 Ubisoft Saguenay | Mars 2023

Depuis cinq ans, Ubisoft Saguenay s'associe à REGARD – Festival international du court métrage. Cette année, une foule d'activités extérieures gratuites étaient offertes au grand public.

L'Art s'affiche par Art Souterrain

📍 Ubisoft Montréal | Toute l'année

La façade de notre studio montréalais expose le travail d'artistes toute l'année. Le but de ce projet unique est de soutenir les artistes et de rendre l'art accessible au grand public en l'intégrant à sa vie quotidienne.



« Des spectacles sur le toit emblématique de l'édifice Peck d'Ubisoft, différentes fêtes de quartier, des activités virtuelles créées ensemble, et j'en passe. Ce désir commun de faire briller notre communauté fait partie de notre partenariat depuis l'édition 2014 – et ça ne fait que commencer. »

— ERIC CAZES,
directeur des opérations,
Festival international de musique POP Montréal

« Quand on s'assoit avec Ubisoft, c'est toujours pour avoir l'idée la plus folle. »

— MARIE-ELAINE RIOU,
directrice générale
du Festival REGARD
Festival international du court métrage de Saguenay



« Ubisoft accueille des expositions d'art contemporain en ses lieux et sur sa façade depuis 7 ans. Sa contribution au quartier du Mile-End et son soutien aux artistes émergent-es en font un acteur clé dans l'écosystème du milieu de l'art contemporain. »

— FREDERIC LOURY,
fondateur et directeur général,
Art Souterrain



Une générosité qui stimule nos communautés

Nous avons la capacité d'avoir un impact important sur nos communautés, et nous l'employons à créer un avenir plus prometteur. Dans tout le Canada, nos studios amassent des fonds et redonnent aux causes qui les touchent.

The Ride to Conquer Cancer

📍 Ubisoft Toronto | Juin 2022

L'équipe R2CC d'Ubisoft Toronto a parcouru plus de 280 km à vélo jusqu'à Niagara Falls et a amassé plus de 78 000 \$ pour la recherche sur le cancer, atteignant la première place dans la catégorie Technologie! *The Ride to Conquer Cancer* est la plus grande collecte de fonds basée sur le cyclisme au Canada et celle avec le plus fort impact. Toute la recette est directement versée au Princess Margaret Cancer Centre, l'un des cinq plus grands centres de recherche sur le cancer au monde.



La Console qui Console

📍 Ubisoft Sherbrooke | Mars 2023

Ubisoft Sherbrooke était le principal partenaire de «La Console qui Console», un marathon de jeu vidéo de deux jours visant à amasser des fonds pour Leucan. Cet événement rassemble de nombreux types de divertissement, dont tournois de jeux de société et de jeux sur consoles rétro, initiation aux jeux de rôles et jeux vidéo. L'événement transmet la passion du jeu à la communauté, sensibilise les gens aux saines habitudes de jeu et appuie la croissance du sport électronique au Québec.



Ukrainian Canadian Congress

📍 Ubisoft Montréal | Printemps 2022

En avril 2022, le studio de Montréal a acheté 20 ordinateurs portables neufs pour les familles ukrainiennes arrivantes afin de les aider à s'établir à Montréal. Notre équipe de RH a également organisé différentes conférences et offert des conseils professionnels au sujet des carrières dans le secteur du jeu vidéo.



Une famille ukrainienne nouvellement arrivée récupère son nouvel ordinateur portable à un événement de réseautage du Congrès des Ukrainiens Canadiens à Montréal.

« Un sincère merci de la part de toutes les familles ukrainiennes qui ont bénéficié de la présence d'Ubisoft à l'événement de réseautage, et particulièrement de la part des personnes qui peuvent désormais travailler et étudier grâce à leur nouvel ordinateur. »

— TETYANA TSOMKO,
Congrès des Ukrainiens Canadiens

Carrefour des enfants de Saint-Malo

📍 Ubisoft Québec

Ubisoft Québec s'est engagé dans un partenariat de trois ans avec le Carrefour des enfants de Saint-Malo pour appuyer le développement des services aux familles ayant de jeunes enfants dans le quartier. Le soutien financier d'Ubisoft contribue à un camp d'été des environs qui doit rénover son espace plein air et construire un espace dédié aux arts et à la culture. Cette initiative permettra aux enfants de la collectivité de s'exprimer sur le plan créatif.



« Nous sommes très reconnaissants du fidèle soutien que nous offre Ubisoft. Leur soutien nous aide à continuer de faire avancer notre mission et à donner accès à des repas nutritifs aux enfants depuis plus de 15 ans. »

— MYRIAM BRISEBOIS,
ancienne cheffe des partenariats
et de la collecte de fonds au Québec,
Club des petits déjeuners du Canada

Le Club des petits déjeuners du Canada

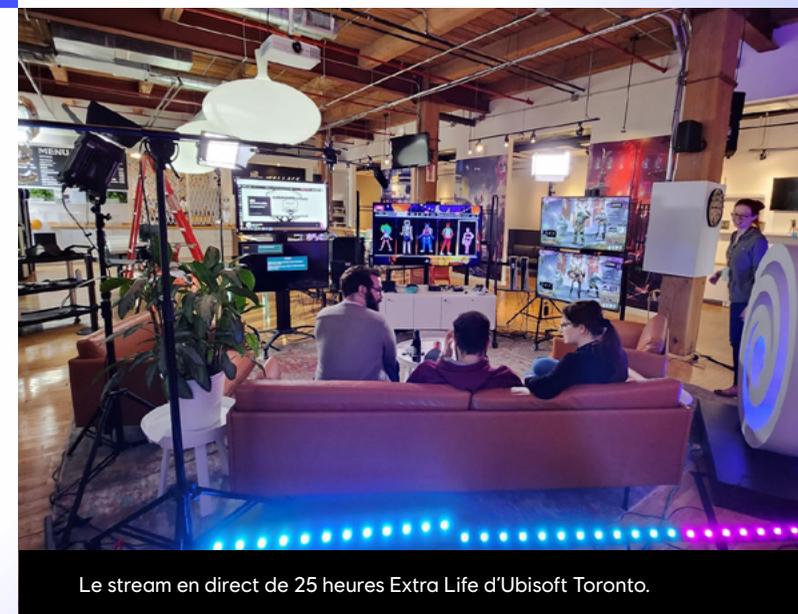
📍 Ubisoft Montréal

Depuis 15 ans, Ubisoft Montréal offre son appui au Club des petits déjeuners du Canada. Les sommes données soutiennent des programmes de déjeuner à l'école afin de s'assurer que tous les élèves du Canada aient accès à des aliments nutritifs. Cette année, le studio a tenu plusieurs activités de collecte de fonds et a amassé **40K \$**. Fait remarquable : sur l'ensemble de ce partenariat, le studio montréalais a récolté l'impressionnante somme de **1057 000 \$** en contributions.

Collecte de fonds Extra Life

📍 Ubisoft Winnipeg, Ubisoft Toronto, Ubisoft Saguenay et Ubisoft Québec

Nos studios ont participé à la collecte de fonds Extra Life et recueilli plus de 22K \$ pour des hôpitaux pour enfants locaux. Nos studios de Toronto, Québec, Saguenay et Winnipeg ont animé un marathon caritatif de 25 heures de jeu diffusé en direct et fait don d'une manette adaptée à un hôpital de Winnipeg.



Le stream en direct de 25 heures Extra Life d'Ubisoft Toronto.

Le pouvoir transformateur du bénévolat

Redonner à la communauté est dans l'ADN et les valeurs de nos studios. Avec trois journées payées consacrées au bénévolat, notre programme de bénévolat permet à nos employé.es de contribuer facilement aux causes qui leur tiennent à cœur. Que ce soit à titre individuel, en équipe ou par l'entremise de nos activités organisées par l'entreprise, nos employé-es adorent agir concrètement.

Le Collectif Bienvenue

📍 Montréal

Cette année, nos employé.es ont pris part à quatre séances de bénévolat à l'entrepôt du Collectif Bienvenue. Plus de 50 bénévoles ont participé à la création de trousse pour nouveau-nés et de de trousse de cuisine, ainsi qu'au tri de vêtements pour enfants pour les demandeur-euses d'asile récemment arrivées à Montréal. Après plusieurs dizaines de trousse assemblées, nous pouvons fièrement affirmer que notre contribution aidera beaucoup.

Et juste à temps pour la rentrée, une équipe de 20 bénévoles Ubisoft s'est rassemblée pour remplir des sacs à dos de fournitures scolaires pour les enfants réfugié-es de Montréal. En tout, nous avons donné 40 sacs à dos et 6 000 \$ au Collectif Bienvenue.

« Un grand merci pour l'initiative extraordinaire et très nécessaire d'Ubisoft! Nous sommes très reconnaissants pour les sacs à dos et le don. Sachez que c'est très apprécié et très nécessaire, et que ce soutien aidera énormément le Collectif Bienvenue à soutenir les familles arrivantes en demande d'asile au Canada au quotidien, pendant leur recherche d'une vie meilleure. »

— DINA SOULEIMAN,
directrice générale,
Collectif Bienvenue



Initiative de préparation de fournitures scolaires par le studio Ubisoft Québec pour le Carrefour des enfants de Saint-Malo.

238

personnes qui ont participé à des activités bénévoles en 2022

250+

jours de bénévolat utilisés en 2022

« Un beau rappel de tout ce qu'on tient pour acquis. Ça en prend si peu pour faire une différence! »

— GABRIEL,
employé, Ubisoft Montréal



Employé.es effectuant du bénévolat au Centre lasallien de Montréal à l'hiver 2023.

Annexe



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 à l'horizon 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 10 (Inégalités réduites) et ODD 13 (Mesures relatives à la lutte contre les changements climatiques).

L'engagement d'Ubisoft envers ces ODD témoigne de son dévouement envers la responsabilité sociétale et de son engagement à contribuer à une société plus durable et inclusive.

ODD	Cible	Gestes d'Ubisoft
ODD 4 : Éducation de qualité		
	4.4 D'ici à 2030, augmenter considérablement le nombre de jeunes et d'adultes disposant des compétences, notamment techniques et professionnelles, nécessaires à l'emploi, à l'obtention d'un travail décent et à l'entrepreneuriat	Ubisoft accorde une grande importance à l'éducation et appuie activement cet objectif par des initiatives qui promeuvent une éducation de qualité et accroissent la diversité dans les professions du secteur technologique en : <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; • diversifiant le bassin de talent en technologie; • appuyant des programmes d'apprentissage du codage pour les jeunes; • créant des jeux éducatifs comme la série « Discovery Tour » afin de fournir des expériences éducatives à la fois attrayantes et accessibles pour les personnes de tout âge; • proposant aux jeunes des bourses d'études, des stages et même des occasions d'emploi chez Ubisoft.
ODD 5 : Égalité entre les sexes		
	5.1 Mettre fin, dans le monde entier, à toutes les formes de discrimination à l'égard des femmes et des filles	Ubisoft s'engage à promouvoir l'égalité des sexes au sein de son organisation et dans ses jeux en : <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 dans le domaine du jeu vidéo ou dans un secteur technologique; • augmentant la visibilité des possibilités de recrutement pour les femmes.
ODD 10 : Inégalités réduites		
	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	Afin de contribuer à une société plus équitable, Ubisoft met particulièrement l'accent sur la réduction des inégalités et favorise la diversité et l'inclusion en : <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 recruteurs qui recrutent de nouveaux collaborateurs; • 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 de choisir le genre et l'ethnie des personnages; • cultivant un milieu de travail inclusif valorisant la diversité et offrant des chances égales à tous les collaborateurs; • 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		
	13.1 Renforcer, dans tous les pays, la résilience et les capacités d'adaptation face aux aléas climatiques et aux catastrophes naturelles liés au climat 13.2 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 épouse des pratiques durables et œuvre activement à réduire son empreinte carbone en : <ul style="list-style-type: none"> • définissant des cibles environnementales axées sur la réduction de l'émission de gaz à effet de serre, de la production de déchets et de la consommation d'eau; • 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 pour les enjeux climatiques; • incitant les équipes de production à développer des récits qui sensibilisent les joueur-euses à leur impact sur l'environnement.