

# **MISE À JOUR DES MESURES DE SOUTIEN AUX ENTREPRISES DU SECTEUR DE LA CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE : UNE SOLUTION GAGNANTE POUR LA CROISSANCE DE NOS ENTREPRISES ET UN PLUS GRAND RAYONNEMENT DU QUÉBEC À L'INTERNATIONAL**

MÉMOIRE DÉPOSÉ  
PAR MOMENT FACTORY  
DANS LE CADRE  
DES CONSULTATIONS  
PRÉBUDGÉTAIRES  
2023-2024

MERCREDI  
8 FÉVRIER 2023

**MOMENT  
FACTORY**

# PRÉSENTATION DE MOMENT FACTORY

Moment Factory est un studio multimédia, réunissant un large éventail d'expertises sous un même toit, combinant des spécialités dans la vidéo, l'éclairage, l'architecture, le son et les effets spéciaux afin de créer des expériences mémorables. Avec son siège social basé à Montréal et détenu à 100% par des entrepreneurs québécois depuis sa création, le studio possède également des bureaux à Tokyo, Paris, New York et Singapour. Il compte sur les talents et compétences d'une équipe de plus de 400 employés qualifiés. Depuis ses débuts en 2001, Moment Factory a créé plus de 525 projets uniques partout à travers le monde, permettant à plusieurs centaines de millions de personnes d'apprécier la créativité dont nous faisons preuve et du même coup, au Québec de briller sur la scène internationale. Pensons notamment à la création du spectacle de la mi-temps du Super Bowl avec Madonna, à la descente des anneaux olympiques lors de la cérémonie de clôture des Jeux olympiques de Tokyo, aux parcours Lumina que l'on retrouve maintenant sur plusieurs continents ou encore, aux nombreuses tournées d'artistes de renommée internationale tels que Billie Eilish, Red Hot Chili Pepper ou Muse, pour ne nommer que ceux-là. Que ce soit au sein d'un musée, d'un aéroport, d'une forêt, d'un lieu patrimonial ou encore avec un concert ou sur une place publique, Moment Factory réinvente le divertissement en offrant au monde de nouvelles expériences collectives. La grande diversité des industries et territoires au sein desquels nous opérons, ainsi que la qualité créative et technique proposée, permettent à Moment Factory de se positionner comme un chef de file mondial dans son industrie.



## LE CRÉDIT D'IMPÔT REMBOURSABLE POUR LA PRODUCTION D'ÉVÉNEMENTS OU D'ENVIRONNEMENTS MULTIMÉDIAS PRÉSENTÉS À L'EXTÉRIEUR DU QUÉBEC (PEEM)

Afin de soutenir les entreprises qui utilisent le multimédia et l'interactivité afin d'offrir des expériences uniques qui contribuent à faire rayonner le Québec à l'international, le crédit d'impôt remboursable pour la production d'événements ou d'environnements multimédias présentés à l'extérieur du Québec (PEEM) a été mis en place en mars 2012. Bien que cette mesure fiscale apporte un soutien indéniable à cette industrie, elle est toutefois plus contraignante et limitative que d'autres mesures disponibles au sein de l'écosystème créatif québécois. Ces iniquités seront démontrées au sein de ce mémoire. En effet, le présent mémoire souhaite présenter les faits saillants sur l'industrie de la créativité numérique et démontrer le déséquilibre important présent au sein

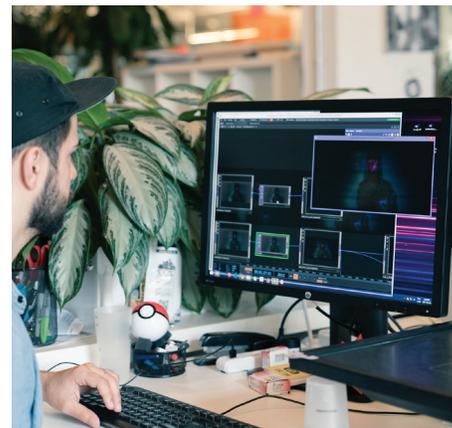
même de cette industrie à travers les programmes de soutien public existants. Nous terminerons en vous faisant part de propositions de modifications au PEEM qui contribueraient à rétablir l'équilibre et permettraient une plus saine compétition au sein des entreprises créatives. Ces ajustements auraient du même coup un impact réel sur la croissance de nos entreprises québécoises créatrices de talents, exportatrices et dont l'expertise est reconnue à travers le monde. Un plus grand équilibre entre les mesures fiscales proposées au sein de l'industrie de la créativité numérique permettrait également d'embaucher davantage localement et de poursuivre le développement d'un bassin de talents hautement qualifiés.

# L'INDUSTRIE DE LA CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE

L'industrie de la créativité numérique inclut les « secteurs dont relèvent des activités commerciales impliquant la production de contenus et d'expériences grâce à des outils informatiques et des technologies numériques ». Il s'agit de la composante des industries culturelles et créatives du Québec qui connaît la plus forte augmentation sur le plan de l'emploi sur la période 2009-2019 et dont la croissance soutenue se poursuit encore, malgré la pandémie.

## FAITS SAILLANTS :

- Les entreprises de l'industrie de la créativité numérique emploient plus de 20 000 travailleurs à l'échelle du Québec, formant un bassin de talents qui se positionne au 6e rang parmi les plus grands centres mondiaux;
- L'industrie de la créativité numérique se distingue par sa forte croissance, soit un TCAC de plus de 10 % du nombre d'emplois par année entre 2009 et 2019;
- Plus globalement, les entreprises du secteur génèrent plusieurs retombées pour l'économie du Québec, puisqu'elles sont très actives sur les marchés internationaux et soutiennent des emplois mieux rémunérés que la moyenne des industries. On estime qu'elles ont contribué à 1,77 milliard de dollars au PIB du Québec en 2019.



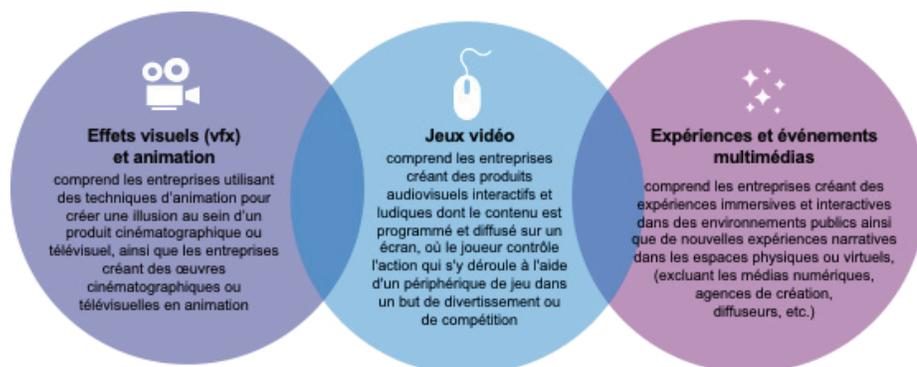
## L'industrie de la créativité numérique est composée de trois grands secteurs :

- Les jeux vidéo
- Les effets visuels
- Les expériences et événements multimédias

Bien qu'il s'agisse de secteurs qui se démarquent par leurs réalités propres sur les plans du marché et du modèle d'affaires, ils se rejoignent néanmoins sur plusieurs points, notamment en ce qui a trait à la main-d'œuvre et aux technologies utilisées.

## FAITS SAILLANTS :

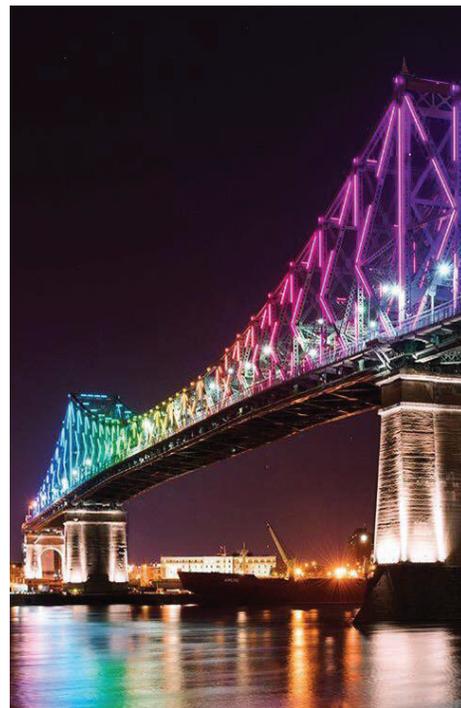
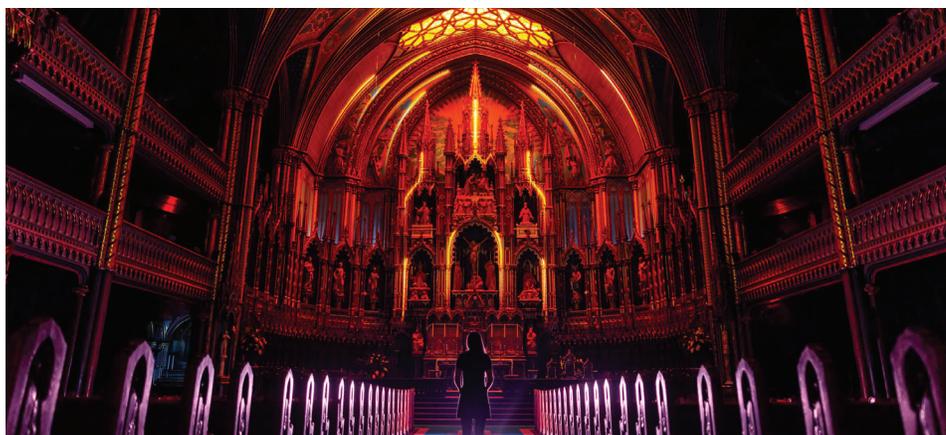
- Le secteur des **effets visuels et l'animation** ont connu une croissance très dynamique sur 10 ans (TCAC 2009-2019 = +28 %). Ceci est notamment dû à la bonification du crédit d'impôt depuis 2009 et à l'arrivée de plusieurs entreprises étrangères;
- Le secteur des **jeux vidéo** est plus mature, mais connaît néanmoins une croissance soutenue depuis les dix dernières années (TCAC = +8 %). De plus, le nombre de studios dans la province a plus que quadruplé, passant de 48 à 218 entre 2009 et 2019;
- Le secteur des **expériences et environnements multimédias** est encore émergent, mais peut compter sur de réels chefs de file comme Moment Factory, PixMob et Gentilhomme. On estime qu'entre 1500 et 1700 travailleurs y étaient à l'emploi en 2019.



# CONTEXTE

## UNE INDUSTRIE ESSENTIELLEMENT BASÉE SUR LE SAVOIR ET L'EXPERTISE, VOUÉE À L'EXPORTATION

Contrairement à d'autres secteurs qui contribuent à la force et la croissance de l'économie québécoise (par exemple, le secteur manufacturier, la construction, les transports, etc.), l'industrie de la créativité numérique repose essentiellement sur la qualité de son bassin de talent créatif, qui est au cœur de son positionnement international. En effet, la valeur créée par cette industrie provient des expertises, du savoir et de la propriété intellectuelle générée. C'est pour cette raison que les questions de main-d'œuvre représentent un tel défi pour l'industrie, un défi exacerbé par la pandémie, dans un contexte où il existe un réel problème de rareté de ressources, notamment pour les postes les plus seniors.



On estime que plus de 4 000 emplois ont été créés entre 2015 et 2019 avec l'arrivée ou l'expansion de joueurs majeurs du secteur de la créativité numérique, tant en jeux vidéo (ex.: Ubisoft, Electronic Arts, Ludia), qu'en effets visuels et animation (ex.: MPC-Technicolor, Framestore, RodeoFX). Cette croissance très rapide du nombre de postes à combler crée une énorme pression sur les entreprises d'ici qui peinent à recruter et à retenir leurs employés, qui sont régulièrement sollicités par des concurrents ou d'autres entreprises du secteur à la recherche des mêmes expertises.

En effet, les profils de postes recherchés par les firmes d'expériences multimédias sont majoritairement les mêmes que ceux des employés en effets visuels et jeux vidéo (par exemple, animation 3D, programmeurs, motion designers, gestion de projets, etc.). Compte tenu de la forte croissance du secteur de la créativité numérique, notamment avec l'arrivée de nombreuses filiales de firmes étrangères en jeux vidéos et en effets visuels, la problématique de recrutement est exacerbée et la notion d'équité est d'autant plus importante, puisque le manque d'équité empêche le secteur des expériences multimédias d'offrir des salaires comparables à ceux des deux autres sous-secteurs.

L'industrie de la créativité numérique se distingue également par son niveau élevé d'exportation. En effet, pour les trois secteurs, les revenus hors Québec sont estimés à 80% à 90% des revenus totaux, voire davantage. Ces ventes internationales contribuent au rayonnement du talent et de la créativité du Québec partout à travers le monde. Le cas des expériences et événements multimédias est éloquent à cet égard. Par exemple, la diffusion du spectacle de la mi-temps du SuperBowl avec Madonna, l'illumination de la Sagrada Familia à Barcelone, les contenus visuels de la tournée mondiale de Ketty Perry ou l'intégration du multimédia au sein de l'aéroport d'Orlando ont contribué à faire connaître le talent des studios multimédias québécois aux quatre coins du globe.

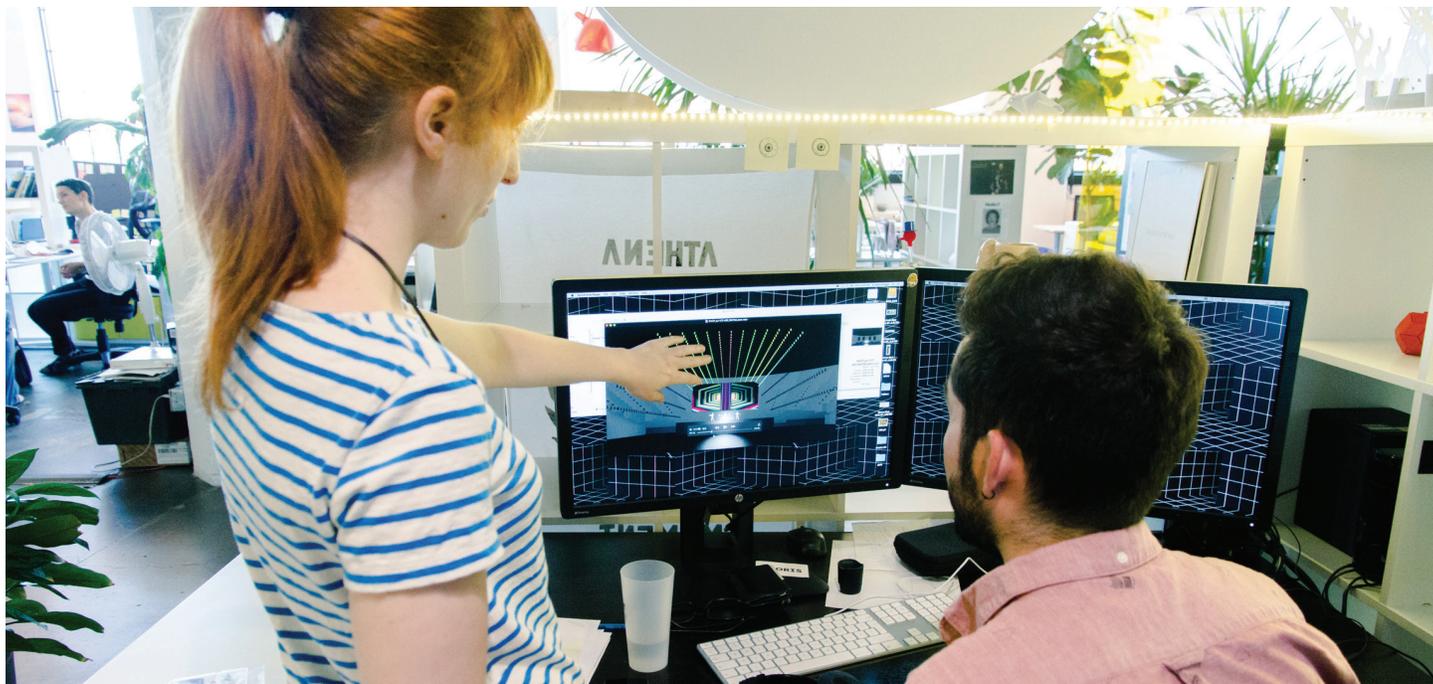
Ces activités internationales contribuent également à générer des retombées économiques significatives au Québec, notamment lorsque la propriété intellectuelle est conservée par les entreprises québécoises, puisqu'elle est la source de redevances, licences et autres partages de revenus qui contribuent à la rentabilité des entreprises et ainsi aux recettes fiscales des gouvernements.

# CONTEXTE

## CRÉATION D'EMPLOIS HAUTEMENT QUALIFIÉS

L'industrie de la créativité numérique, et notamment le secteur des expériences et environnements multimédias, crée des emplois qualifiés et de qualité. La recherche de talents est ainsi un enjeu majeur pour toutes les entreprises dont le produit repose essentiellement sur le capital humain et le savoir et qui doivent compter sur un bassin de talent créatif et technologique limité dans un environnement très compétitif, où la main-d'œuvre est très mobile. Ceci s'explique non seulement en raison de la pénurie de talents qualifiés dans de nombreuses disciplines, mais aussi par la pression à la hausse sur les

salaires engendrée par les généreux crédits d'impôt accordés à certains secteurs. À titre d'exemple, il est difficile, voire impossible pour une entreprise comme Moment Factory d'offrir des salaires aussi compétitifs que ceux offerts par le milieu de la production audiovisuelle, qui bénéficie des crédits d'impôt pour *services de production cinématographique ou télévisuelle*, aux critères beaucoup moins contraignants que ceux du PEEM (notamment par la proportion élevée des salaires qui est admissible au crédit et par son caractère "all spend").



Ceci nuit grandement à la possibilité de croissance des entreprises du secteur des expériences et événements multimédias puisque les firmes ne peuvent offrir des salaires compétitifs et sont donc doublement affectées par la pénurie de main-d'œuvre qualifiée. Ne pouvant embaucher les talents nécessaires localement, les entreprises ont de plus en plus recours à l'embauche de travailleurs étrangers ou doivent se rabattre localement sur des profils plus juniors qui doivent être formés aux métiers. Des coûts importants sont ainsi liés à la formation de la main-d'œuvre. Malgré ces investissements significatifs, les entreprises du secteur sont confrontées à un taux de roulement relativement élevé qui s'explique principalement par les salaires plus attractifs dans les secteurs des jeux vidéo et des effets visuels qui bénéficient de crédits d'impôt plus généreux. Dans le cas de Moment Factory, ce déséquilibre se traduit en une proportion croissante de notre production qui se tourne vers la sous-traitance internationale.

# CONTEXTE

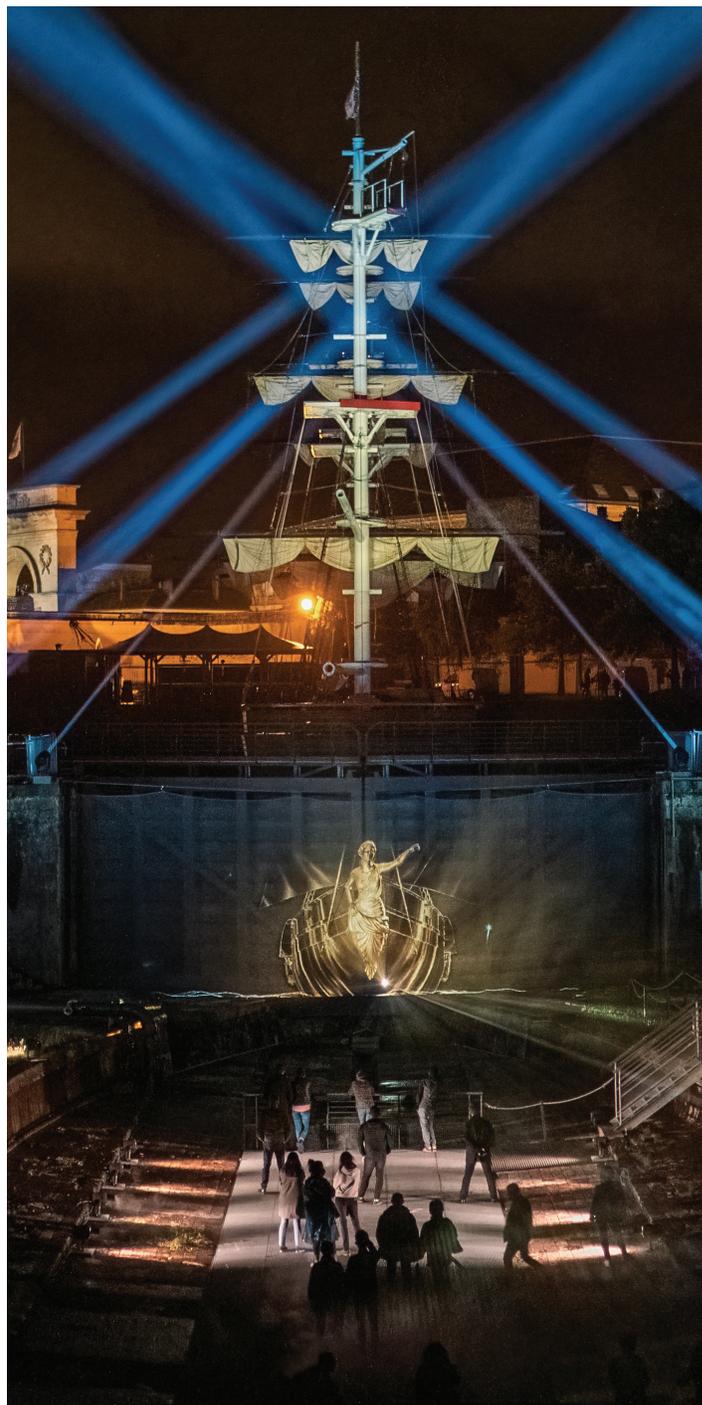
## LE SECTEUR DES EXPÉRIENCES ET ÉVÉNEMENTS MULTIMÉDIAS : GÉNÉRATEUR DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE QUÉBÉCOISE ET DE CRÉATION DE VALEUR

Le secteur des expériences et événements multimédias, bien qu'il représente moins de 10% de tous les emplois de la créativité numérique au Québec, se distingue par son importante contribution économique à l'économie québécoise. En effet, comme ce secteur est presque exclusivement contrôlé par des entreprises de propriété québécoise, et comme les firmes développent des concepts novateurs dont elles détiennent les droits, il en résulte des retombées économiques significatives qui dépassent largement la simple création d'emplois, mais qui sont liés aux revenus générés par les droits d'auteur, licences et autres revenus aux ayants droit. Par ailleurs, comme les entreprises ont leur siège social en territoire québécois, ces revenus se traduisent en profits et recettes fiscales pour les gouvernements des différents paliers.

L'exemple de Moment Factory est éloquent à cet égard. L'entreprise est notamment reconnue pour la création des parcours nocturnes Lumina : une série d'expériences immersives en nature. Le tout premier Lumina ayant vu le jour il y a bientôt 10 ans à Coaticook au Québec, nous comptons aujourd'hui près de 20 parcours Lumina aux quatre coins du globe. Pour atteindre un tel succès, Moment Factory a dû investir temps et ressources et prendre des risques importants afin de développer ce nouveau format d'expériences. Rappelons par ailleurs que les projets qui se déploient au Québec ne sont pas admissibles au programme PEEM, malgré que ces projets puissent avoir des retombées importantes sur la croissance et l'exportation de nos entreprises en créativité numérique.

L'exemple de Aura s'inscrit également dans cette lancée de développement de nouveaux formats d'expériences qui font briller le Québec et génèrent de la propriété intellectuelle nationale. Aura est présentée à la Basilique Notre-Dame depuis 2017 et compte parmi les attractions touristiques les plus fréquentées de Montréal. Plus d'une centaine de talents d'ici ont travaillé à la création de l'expérience. Dès le printemps 2023, Aura se déploiera au cœur du prestigieux Dôme des Invalides à Paris.

Ces nouveaux formats d'expérience, tout comme ceux créés par d'autres entreprises du sous-secteur des expériences et environnements numériques, créent des emplois, développent de nouveaux métiers de qualité, génèrent de la propriété intellectuelle québécoise et contribuent au rayonnement international de l'ensemble de l'industrie de la créativité numérique québécoise.



# CONTEXTE

## UNE INIQUITÉ DANS LE SOUTIEN ENTRE LES DIFFÉRENTS SECTEURS

Alors que les trois secteurs qui composent l'industrie de la créativité numérique recrutent essentiellement à partir du même bassin de ressources humaines, ces secteurs ne compétitionnent pas à armes égales lorsqu'il s'agit du soutien public obtenu, ce qui crée un déséquilibre, notamment sur le plan de la capacité à payer les salaires pour des postes comparables.

Mentionnons dans un premier temps que la très grande majorité des emplois des secteurs du jeu vidéo et des effets visuels et animation se trouvent au sein de firmes qui sont des filiales de grandes entreprises étrangères. Les studios québécois font donc partie d'un "portefeuille" de firmes dispersées à travers le monde et les commandes de production qui émanent de la compagnie mère sont le fruit d'une allocation qui dépend des capacités disponibles, des expertises respectives et surtout, des coûts nets de production. Or, ces coûts de production sont directement reliés aux crédits d'impôt accordés par les différents territoires.

À cet égard, chacun des trois secteurs qui composent les industries créatives bénéficie d'un programme spécifique de crédit d'impôt dont le taux s'applique principalement à la main-d'œuvre, et dans certains cas à d'autres dépenses admissibles. Bien qu'à première vue, les taux puissent sembler similaires (de l'ordre de 35 % à 37% des dépenses de main-d'œuvre), on constate que **les taux effectifs sont très différents** d'un secteur à un autre lorsqu'on saisit bien les détails des différents programmes.



Effets visuels /  
Animation



- Le **Crédit d'impôt remboursable<sup>1</sup> pour les services de production** est de **20% des coûts de la main-d'œuvre (notion étendue) et des biens admissibles dépensés** au Québec (« all spend »)
- À ce taux de base s'ajoute une bonification pour effets spéciaux et animation de **16 % sur les coûts admissibles de main-d'œuvre** pour les effets visuels et l'animation depuis 2009
- Un **crédit additionnel non remboursable de 16%** sur les dépenses admissibles de main-d'œuvre est offert par le gouvernement du Canada



Jeux vidéo



- Instauré en 1997, le **Crédit d'impôt remboursable pour la production de titres multimédias** est offert aux entreprises de l'industrie du jeu vidéo
- Le crédit peut atteindre **37,5 % des dépenses admissibles** (dépenses de main-d'œuvre) ou des titres admissibles destinés à une commercialisation, disponibles en version française et autre qu'un titre de formation professionnelle. Si le titre n'est pas disponible en version française, le crédit peut atteindre **30%**



Expériences  
numériques



- Le **Crédit d'impôt remboursable pour la production d'événements ou d'environnements multimédias présentés à l'extérieur du Québec** a été instauré en 2012, afin de favoriser la croissance de ces entreprises à l'international
- Le crédit d'impôt est de **35 % des dépenses de main-d'œuvre admissibles pour les projets destinés à l'extérieur du Québec**

# CONTEXTE

Notre analyse s'intéresse principalement à la comparaison des crédits d'impôt pour les secteurs des effets visuels et de l'animation ainsi que celui pour les expériences et événements numériques, qui sont tous deux administrés par la SODEC.

Le secteur des effets visuels et de l'animation a droit au [Crédit d'impôt remboursable pour les services de production](#). Ce crédit est formé de trois principales composantes :

- Un **crédit de base de 20%** calculé non seulement sur les salaires admissibles (y compris les charges sociales afférentes payées par l'employeur), mais également sur toutes les autres dépenses admissibles ("all spend");
- Une **bonification de 16%** pour effets spéciaux et animation sur la main-d'œuvre admissible;
- Ce crédit ne comporte **pas de plafond**.

De plus, dans le cas des effets visuels et de l'animation, un crédit d'impôt fédéral additionnel peut s'appliquer portant le taux effectif à près de 43% au Québec, un taux supérieur à celui de l'Ontario (taux effectif de 39%) et de la Colombie-Britannique (taux effectif de 33%). Montréal International met d'ailleurs l'accent sur la générosité des crédits d'impôt offerts au secteur des effets visuels et de l'animation dans ses publications destinées à attirer des entreprises étrangères :

*"Les remises en espèces offertes au Québec sont parmi les plus avantageuses au monde : jusqu'à 43 %. Les entreprises ont droit à 2 crédits d'impôt pour les services de production cinématographique (provincial et fédéral)."*<sup>2</sup>



<sup>2</sup>source : Effets visuels : une industrie en plein essor dans le Grand Montréal, Montréal International, 2019

# CONTEXTE

Les entreprises œuvrant dans le domaine des expériences et environnements multimédias ont accès au Crédit d'impôt remboursable pour la production d'événements ou d'environnements multimédias présentés à l'extérieur du Québec (PEEM), une mesure mise en place il y a une dizaine d'années afin d'assurer le développement d'une industrie en forte croissance, mais également afin d'assurer une équité avec les domaines connexes du jeu vidéo et des effets visuels, qui bénéficiaient déjà de crédits d'impôt soutenant leurs secteurs.

- Il s'agit d'un crédit d'impôt remboursable de **35% sur la main-d'œuvre admissible** (excluant les charges sociales de l'employeur) pour les projets destinés à l'extérieur du Québec;
- Ces dépenses ne peuvent toutefois pas excéder **50 % des frais de production admissibles** à l'égard de la production d'un événement ou d'un environnement multimédia.

Compte tenu de la forte hausse du volume d'activité et d'emplois dans le domaine des effets visuels au Québec - une croissance attribuable essentiellement à l'arrivée et la croissance de filiales d'entreprises étrangères - ainsi que de la hausse des salaires dans ce secteur, les sommes attribuées en crédits d'impôt ont connu une croissance accélérée. En effet, selon les données de la SODEC, plus de 400 M\$ ont été accordés en 2021 en Crédit d'impôt remboursable pour services de production cinématographique et télévisuelle, un montant en forte hausse au cours des dernières années.

- Selon les données fournies par la SODEC, les dépenses de main-d'œuvre admissibles pour les services de production donnant droit à un crédit d'impôt ont crû au rythme de 20% par année (TCAC) entre 2018 et 2021, pour atteindre 1,1 MM\$ en 2021, dont 1 MM\$ attribuable à de la main-d'oeuvre admissible pour VFX, soit 90% de l'ensemble de la main-d'oeuvre admissible;
- Les dépenses de main-d'oeuvre admissibles représentent en moyenne 80% du devis de production (part québécoise);
- Sur la même période, les crédits d'impôt ont connu une croissance annuelle de 19%, passant de 220 M\$ à 400 M\$;
- La bonification pour VFX est passée de 85 M\$ à 160 M\$, une croissance annuelle moyenne de 23%.

Fait intéressant à noter, plus de 99% des dépenses de main-d'œuvre admissibles à la bonification pour effets spéciaux étaient attribuables à des contrats de service.

À titre comparatif, les entreprises du secteur des expériences et événements numériques ont eu droit à des crédits d'impôt de 4,8 M\$ en 2022.

- Les dépenses de main-d'oeuvre admissibles ont augmenté de 8% entre 2018 et 2021, tout comme les crédits d'impôt sur la même période;
- Les dépenses de main-d'oeuvre admissible représentent moins de 40% du devis de production (part québécoise);



# RÉTABLIR L'ÉQUITÉ ENTRE LES SOUS-SECTEURS

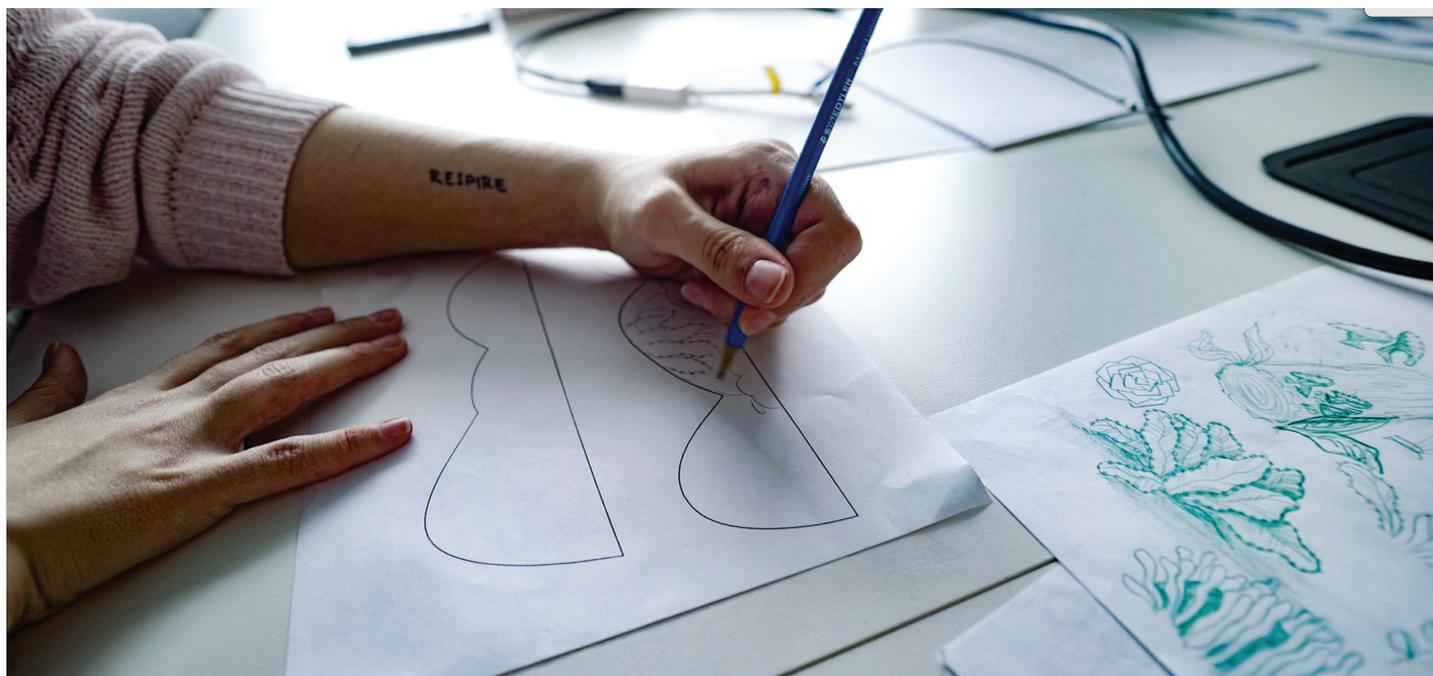
Dans le cadre des consultations prébudgétaires 2023, nous souhaitons porter à votre attention l'importance de rétablir rapidement l'équilibre entre les différents crédits d'impôt disponibles pour soutenir la croissance des entreprises créatives québécoises. L'industrie des expériences numériques contribue grandement au rayonnement du Québec à l'international et génère également d'importants actifs. Malgré cela, notre écosystème subit des pressions importantes qui le fragilisent. La pénurie de main-d'œuvre qui persiste ici, notamment avec l'arrivée continue de nombreux studios étrangers dans le domaine des jeux vidéo et des effets visuels, a été accentuée par la pandémie. Nous faisons face à des difficultés croissantes à attirer au Québec des travailleurs qualifiés provenant de l'étranger, alors que ceux qui sont basés au Québec sont de plus en plus sollicités par des firmes de l'extérieur. La recherche de talents est un enjeu majeur à la croissance de notre industrie qui ne peut toutefois pas compétitionner les salaires offerts par le secteur des effets spéciaux et de l'animation, qui bénéficie d'une mesure fiscale (Services de production cinématographique ou télévisuelle) aux critères moins contraignants que le PEEM.

En comparant les paramètres des deux programmes mentionnés ci-haut, tous deux administrés par la Sodec, nous avons constaté que des critères combinés du PEEM créent un important désavantage par rapport aux crédits d'impôt des services de production cinématographique ou télévisuelle. Nous estimons que ce déséquilibre crée un désavantage d'environ 30 000\$ par emploi par année par rapport au secteur des effets visuels. Ceci nuit grandement à la possibilité de croissance de Moment Factory et des autres entreprises créatrices d'expériences multimédias.

	DONNÉES COMPARATIVES (MOYENNES PONDÉRÉES 5 ANS 2017-2021)	
	SERVICES DE PRODUCTION	EXP. ET ÉVÉ. MULTIMÉDIAS
MOA / Devis Qué.	80%	39%
CIR / MOA	38%	33%
CIR / Devis Qué.	30%	13%

Source : SODEC

\* MOA = Main-d'oeuvre admissible, CIR = Crédit d'impôt remboursable



# DES CRITÈRES INÉQUITABLES DES CRÉDITS D'IMPÔT REMBOURSABLES

D'abord, les modes de calcul des crédits d'impôt sont différents pour les deux programmes mentionnés ci-haut, ce qui contribue au déséquilibre évoqué. Pour les services de production cinématographique ou télévisuelle, le montant remboursable est calculé sur deux paliers:

1. Dans un premier temps, le crédit de base (20%) s'applique sur **l'ensemble des coûts de production** ("all spend"), soit le total du coût de la main-d'œuvre (incluant les charges sociales afférentes) et du coût des biens admissibles (incluant la location de biens, les logiciels, etc.).
2. Il y a ensuite un crédit additionnel (16%), soit une **bonification sur une portion de la main-d'œuvre spécifique aux effets spéciaux et animations**.

Il s'agit également d'un **crédit sans plafond de dépenses admissibles**. En revanche, le crédit d'impôt PEEM est calculé **uniquement sur la main-d'œuvre admissible** et impose un seuil **maximum à 50% des frais admissibles**.

## LES CRITÈRES RESTRICTIFS ET LIMITATIFS DU PEEM : SOURCE DE DÉSÉQUILIBRE

Au-delà de la différence majeure dans le calcul du crédit d'impôt admissible, plusieurs critères restrictifs et cumulatifs au PEEM viennent expliquer les iniquités entre les 2 programmes. Le retrait de ces critères du PEEM contribuerait à rétablir l'équilibre et permettrait une plus saine compétition pour le soutien à la croissance et pour l'attraction de talents au sein des entreprises créatives. Nous croyons donc qu'il est urgent de faire tomber les critères restrictifs du PEEM, qui ne se retrouvent d'ailleurs pas dans le crédit d'impôt pour les services de production cinématographique ou télévisuelle.

Voici les principaux éléments du programme PEEM qui causent un déséquilibre au sein de l'écosystème créatif local :

- a) **Les salaires admissibles excluent plusieurs métiers** pourtant pertinents et essentiels à la réalisation de nos activités et productions. Les métiers admissibles doivent entrer dans une grille de pointe restrictive. De plus, notre industrie évolue dans un monde d'innovation et de technologies en constant changement. Les métiers et les compétences recherchés changent donc eux aussi très vite. **Les salaires admissibles excluent également les charges sociales** de l'employeur, contrairement au crédit d'impôt pour services de production.
- b) **Les services rendus hors Québec sont exclus**  
Il est paradoxal qu'un programme destiné à encourager l'exportation et le développement international d'entreprises québécoises ne reconnaisse pas le travail d'employés québécois dans la livraison de nos projets et l'intégration de nos expériences qui sont toujours réalisées in situ, soit majoritairement (90%) à l'étranger.
- c) **Les dépenses après la première ne sont pas admissibles**  
Dans le même ordre d'idée, les suivis et la qualité du support offert par nos équipes à nos clients pour nos projets en opération à l'international devraient être encouragés plutôt que pénalisés. Notre travail ne s'arrête pas au lancement de nos projets. Nous avons des équipes dédiées au suivi et à l'assurance-qualité de nos expériences.
- d) **Les productions sans présentation devant public sont exclues**  
Le programme ne reconnaît que les projets qui font l'objet d'une présentation devant public. Or, dans notre domaine, les phases d'études sont critiques et nécessitent beaucoup d'efforts de la part des talents. Comme nous n'avons pas de contrôle sur la concrétisation et l'échéancier de livraison de ces projets, cette règle héritée de la production dans le domaine des arts de la scène nous freine dans notre capacité d'assurer le développement de l'entreprise.

Ces critères devraient être abolis afin de se rapprocher du crédit d'impôt des services de production cinématographique et télévisuelle et ainsi réduire le fossé existant entre nos industries.

# PROPOSITION

NOUS PROPOSONS **3 SOLUTIONS** AFIN DE RÉTABLIR L'ÉQUILIBRE NÉCESSAIRE :

## 1. ÉLIMINATION DE CERTAINS CRITÈRES RÉDUCTEURS DU PEEM

Les quatre critères mentionnés ci-haut devraient être éliminés. L'ensemble de la main-d'œuvre québécoise devrait être éligible au crédit d'impôt remboursable. Les services rendus par nos employés québécois à l'international pour nos projets qui s'y déploient devraient aussi être admissibles, de même que les dépenses pour les services de suivi et de soutien offerts après le lancement d'un projet.

## 2. UN CRÉDIT D'IMPÔT APPLICABLE SUR L'ENSEMBLE DES COÛTS DE PRODUCTION ADMISSIBLES

Le crédit d'impôt devrait s'appliquer sur l'ensemble des coûts de production, comme pour le calcul du crédit pour les services de production cinématographique ou télévisuelle (*all spend*). Un crédit d'impôt de 35% calculé sur l'ensemble des coûts de production d'un projet qui exporte de la propriété intellectuelle québécoise apparaît tout à fait justifiable et viendrait rétablir l'équilibre nécessaire.

## 3. FAIRE PASSER LE PLAFOND DE 50% À 75% SUR LES COÛTS ADMISSIBLES AU CRÉDIT D'IMPÔT

Comme mentionné plus tôt, les dépenses admissibles pour le PEEM sont limitées à 50% des frais admissibles. Le secteur des effets visuels n'a aucun plafond pour le calcul du crédit d'impôt remboursable.

Nous croyons que ces propositions peuvent être rapidement mises en place afin de rétablir l'équilibre et permettre une concurrence plus saine au sein de l'industrie de la créativité numérique et surtout, une croissance plus soutenue pour les entreprises québécoises qui œuvrent en création d'expériences et événements multimédias. Nous insistons sur l'importance d'agir urgemment, d'autant plus que les ajustements proposés n'exigent pas la création de nouveaux programmes de soutien ou de modifications profondes des mesures existantes. Il s'agit simplement d'ajustements techniques pour corriger certains dysfonctionnements du PEEM, pour lesquels les coûts additionnels sont estimés à environ de 10 M\$ pour l'ensemble de l'industrie en 2023-2024. Un investissement tout-à-fait justifiable pour soutenir davantage une industrie qui compte des entreprises créatrices d'emplois de qualité, de propriété québécoise, qui exportent leur savoir-faire et leur propriété intellectuelle et ont un impact majeur sur le rayonnement du Québec à l'international. Le secteur des expériences et événements multimédias a un très fort potentiel de développement, à la condition qu'il soit soutenu et dispose des conditions favorables et équitables pour croître.

