



**BUREAU DU CINÉMA ET DE
LA TÉLÉVISION DU QUÉBEC**

**Mettre en place les bonnes politiques publiques
pour favoriser la croissance de l'industrie
audiovisuelle du Québec**

Mémoire présenté par le

**BUREAU DU CINÉMA ET DE LA TÉLÉVISION DU QUÉBEC
(BCTQ)**

Dans le cadre des consultations prébudgétaires 2025-2026 du
ministère des Finances du Québec

28 janvier 2025

SOMMAIRE EXÉCUTIF

La décision d'établir un plafond de dépenses de main-d'œuvre pour le crédit d'impôt pour les services de production cinématographique – volet effets visuels et animation ("CSPC : VFX-A"), dans le cadre du budget 2024-2025 du gouvernement du Québec, a eu des conséquences profondément négatives sur l'ensemble de l'industrie audiovisuelle du Québec. Ces impacts se manifestent notamment au niveau de la valorisation internationale de l'industrie, de son attractivité et de sa valeur économique.

Cette décision du gouvernement échoue à atteindre son objectif de réduction des dépenses fiscales du Québec. Selon une étude réalisée par Aviseo Conseil en décembre 2024, le plafonnement du CSPC : VFX-A entraînera une perte de 92,6 millions de dollars sur le PIB de la province, en plus de priver le gouvernement de 41,9 millions de dollars en recettes fiscales.

L'économie du Québec aurait pourtant tout à gagner de cette mesure fiscale avantageuse et compétitive. Le crédit d'impôt permet de maintenir, développer et pérenniser un secteur d'avenir à haute valeur ajoutée, où des gains de productivité sont réalisables à court terme. Cela a le potentiel de bénéficier à long terme à l'industrie et à l'économie du Québec.

Le BCTQ est convaincu que le gouvernement doit agir rapidement pour garantir que l'industrie audiovisuelle du Québec, et en particulier les secteurs des effets visuels et de l'animation, redevienne attrayante sur la scène internationale et, ultimement, continue d'exister au Québec. Le BCTQ ne demande pas d'infirmer la décision de mars 2024, mais plutôt de prendre en compte les solutions proposées par les entreprises d'effets visuels et d'animation du Québec, et d'engager un dialogue dans les plus brefs délais avec l'industrie afin de surmonter l'incertitude, tout en respectant les objectifs fiscaux du gouvernement.

Ainsi, dans le cadre de l'élaboration du budget 2025-2026 du gouvernement du Québec, le BCTQ préconise la mise en œuvre des actions suivantes dans les différents secteurs de l'industrie :

SECTEUR DE LA PRODUCTION INTERNATIONALE

A. EFFETS VISUELS ET ANIMATION

1. **Rehausser le plafond de dépenses de main-d'œuvre à 85%** et, en contrepartie, **ajouter un seuil minimum de 40%** au CSPC : VFX-A. Le tableau suivant résume la proposition :

	CSPC : VFX-A en vigueur avant le 12 mars 2024	CSPC : VFX-A actuellement en vigueur	Modifications au CSPC : VFX-A proposées
Seuil de dépenses (%)	N/A	N/A	40%
Plafond de dépenses (%)	N/A	65%	85%
Taux effectif du CSPC : VFX-A	36%	26,65%	34,85%
Coût estimé de la mesure	361 M\$	266,9 M\$	263,7 M\$
Économies estimées	N/A	93,6 M\$	96,8 M\$

(Source: EP)

2. Entamer un **dialogue avec les parties prenantes des secteurs des effets visuels et de l'animation** dans le but de trouver des solutions pérennes visant à assurer la compétitivité et la croissance de ces secteurs de l'industrie audiovisuelle du Québec.

B. TOURNAGES DE TYPE "PRISE DE VUE EN TEMPS RÉEL" (LIVE ACTION)

3. Pour les tournages de type "prises de vue en temps réel" (*live action*) des productions internationales, le BCTQ demande au gouvernement du Québec **de ne pas modifier** les paramètres et les modalités des différents incitatifs fiscaux disponibles pour les projets pouvant s'y qualifier.

Dans cette logique, le BCTQ demande également au gouvernement d'envoyer un signal clair que ces incitatifs fiscaux sont destinés à perdurer et qu'ils contribuent au rayonnement économique et culturel du Québec.

C. PRODUCTIONS DE SERVICES (Live Action + Effets visuels et animation)

4. Mettre en place une mesure permanente afin que Revenu Québec puisse **verser 50 % du crédit d'impôt** réclamé au **moment du dépôt de la déclaration de revenus** et de procéder au versement ou paiement du 50 % restant au moment de la vérification finale.
 - Tout comme pour la production locale, le crédit d'impôt est présentement versé à 100 % au moment de la vérification finale.

SECTEUR DE LA PRODUCTION LOCALE

5. **Reconduire les sommes allouées à la SODEC** dans le *budget 2020-2021*, soit 75 M\$ pour les contenus télévisuels, 88 M\$ pour les longs métrages et 16,5 M\$ pour l'animation, ainsi que celles du *Plan pour consolider, faire briller et propulser le milieu culturel 2022-2025* (19,3 M\$ en 2024-2025), afin de garantir un avenir durable aux productions québécoises.
6. Mettre en place une mesure permanente afin que Revenu Québec puisse **verser 80% du crédit d'impôt** réclamé pour une production québécoise admissible au Crédit d'impôt remboursable pour la production cinématographique et télévisuelle québécoise (CIRQ) **au premier jour de tournage** et procéder au versement du 20 % restant au moment de la vérification finale;
 - Il est à noter qu'actuellement, 100 % du crédit d'impôt est versé au moment de la vérification finale.

INTRODUCTION

La section suivante présente une proposition permettant à la fois à l'industrie de retrouver une compétitivité relative par rapport aux autres juridictions et au gouvernement d'atteindre son objectif d'optimisation de la mesure fiscale et de réalisations d'économies, et ce, sans revenir en arrière.

Le BCTQ est heureux de pouvoir présenter ce mémoire dans le cadre des consultations prébudgétaires 2025-2026. Nous sommes convaincus de la pertinence de cet exercice annuel, qui vise à orienter les choix budgétaires du gouvernement du Québec. En ce sens, nous espérons que les recommandations et demandes formulées dans ce document seront prises en compte lors de l'élaboration du budget 2025-2026.

L'industrie audiovisuelle du Québec traverse actuellement une crise sans précédent, menaçant directement la survie d'une part importante de l'écosystème, constitué de nombreuses entreprises bien établies dans la province.

L'industrie faisait déjà face à d'importants défis en raison de la double grève d'Hollywood et de la contraction mondiale des marchés, ce qui a eu pour effet d'accentuer la compétitivité internationale du secteur. Dans ce contexte, la décision du gouvernement du Québec de plafonner les dépenses de main-d'œuvre dans le cadre du crédit d'impôt pour les services de production cinématographique – volet effets visuels et animation (CSPC – VFX-A) pour l'année budgétaire 2024-2025 marque un coup fatal à la compétitivité de ce secteur de l'industrie audiovisuelle du Québec sur la scène internationale.

Aujourd'hui, le Québec ne peut plus rivaliser avec d'autres juridictions telles que l'Australie, le Royaume-Uni ou encore la Colombie-Britannique, qui vient d'annoncer une augmentation de ses crédits d'impôt pour les productions canadiennes et internationales dans le cadre de son budget qui sera présenté en février 2025. Cette mesure a pour seul objectif d'attirer des projets internationaux sur leur territoire.

Cette décision du gouvernement du Québec a eu un effet dévastateur, qui continue de se faire ressentir : mises à pied, licenciements et fermetures de studios ont déjà eu lieu. À défaut d'un signal clair de la part du gouvernement, d'autres annonces similaires sont à prévoir dans les mois à venir.

De plus, la décision de plafonner le CSPC : VFX-A échoue à atteindre l'objectif du gouvernement d'optimiser cette mesure fiscale par souci d'économies, tel qu'énoncé lors de la présentation du budget du Québec 2024-2025. En effet, cette décision prive le gouvernement de **41,9 millions de dollars en recettes fiscales** (en tenant compte des économies d'environ 120 M\$ générées par les modifications apportées au CSPC: VFX-A), tout en entraînant **une perte de 92,6 millions de dollars sur le PIB de la province**.

Dans ce contexte, il est impératif que des solutions structurantes soient mises en place rapidement afin de permettre au gouvernement du Québec d'atteindre ses objectifs fiscaux, tout en préservant ce secteur des industries créatives du Québec, pour qu'il puisse saisir les opportunités d'affaires futures.

Ce document a pour objectif de présenter les propositions du BCTQ, élaborées en concertation avec ses membres, afin de permettre à l'industrie de retrouver une compétitivité relative par rapport aux autres juridictions, tout en permettant au gouvernement d'atteindre ses objectifs d'optimisation de la mesure fiscale et de réalisation d'économies, sans revenir aux mesures précédentes.

À cette fin, ce mémoire s'appuie sur des analyses réalisées par les firmes Aiseo Conseil et Entertainment Partners (EP), qui mettent en évidence les effets bénéfiques du CSPC : VFX-A pour l'économie et la culture du Québec, ainsi que les pertes causées par la récente décision de le plafonner.

APERÇU DE L'INDUSTRIE AUDIOVISUELLE AU QUÉBEC

Secteurs de l'industrie

L'industrie audiovisuelle au Québec comprend quatre (4) principaux secteurs d'activité :

- **La production locale** : Ce secteur regroupe les entreprises québécoises qui réalisent des productions de tous genres destinées d'abord aux auditoires du Québec.
- **La production internationale** : Celui-ci est composé des entreprises qui effectuent de la coproduction et/ou des services de production destinés aux entreprises internationales désireuses de bénéficier de l'environnement d'affaires du Québec pour réaliser leurs tournages. Il s'agit de productions de type « prise de vue en temps réel » (*live action*).
- **Les effets visuels et l'animation** : Ce secteur regroupe les studios spécialisés en services numériques pour les productions en tout genre. Il allie créativité et compétences techniques de pointe. Si les effets visuels desservent en grande partie (au volume) la production internationale, l'animation quant à elle développe et produit du contenu au Québec ou en coproduction et dessert également la production internationale.
- **La post-production** : Il inclut les studios et les entreprises se spécialisant dans les services de post-production (doublage, montage, étalonnage, etc.) et d'enregistrement sonore desservant tant la production locale qu'internationale.

ÉTAT DE LA SITUATION

Au cours des cinq dernières années, l'industrie audiovisuelle du Québec a été confrontée, et continue de l'être à certains égards, à des défis grandissants, conséquences d'une industrie mondiale en pleine évolution. Parmi ceux-ci, on retrouve :

- La pandémie de COVID-19, qui a entraîné plusieurs changements dans les processus de production de l'industrie.
- La « double grève » de l'industrie cinématographique et télévisuelle américaine, qui a paralysé des projets, retardé les carnets de commandes et causé de l'incertitude.
- La contraction du volume de production entre 2022 et 2023 : -16% au niveau mondial et -37% aux États-Unis. Au Québec, cette contraction a été de presque 20% entre avril 2023 et mars 2024.
- La saturation du marché et les changements dans les habitudes de consommation rendent plus difficiles l'exportation et la découvrabilité du contenu québécois.

Attractivité, rayonnement et collaboration

Depuis les années 2000, le Québec est devenu un centre mondial de l'audiovisuel grâce à un environnement favorable aux affaires, une main-d'œuvre qualifiée et créative, ainsi qu'un réseau de formations de haut niveau dans les métiers créatifs et numériques. Ces atouts ont permis de développer une industrie de production reconnue à l'échelle mondiale.

Bien que le Québec ait longtemps été l'un des trois principaux centres mondiaux pour les effets visuels et l'animation, cette position est remise en question depuis la modification du crédit d'impôt annoncé dans le budget 2024-2025.

Le secteur bénéficie aussi de la proximité avec d'autres industries créatives comme le jeu vidéo, l'expérience immersive, et l'intelligence artificielle. Toutefois, il est important de souligner que ces secteurs ont des bassins de main-d'œuvre distincts, car les qualifications requises diffèrent selon les domaines.

Employabilité

Pour la période 2022-2023, l'industrie audiovisuelle a soutenu près de 62 000 emplois directs et indirects au Québec. On compte une variété importante de métiers et de professions spécialisées dans l'industrie, telles que réalisateurs, créateurs en effets visuels et animation, techniciens du son, maquilleurs, et bien plus.

Le tableau ci-dessous illustre la distribution de la main-d'œuvre en fonction du secteur de production pour la période 2022-2023.

Figure 1 – Emplois attribuables à la production cinématographique et télévisuelle, selon le secteur, pour les périodes 2021-2022 et 2022-2023¹

	2021-2022	2022-2023
Production télévisuelle québécoise		
Directs	12 019	12 102
Indirects	6990	6759
Total	19 009	18 861
Production cinématographique québécoise		
Directs	1943	3414
Indirects	1124	1931
Total	3067	5345
Production étrangère et services de production		
Directs	18 799	20 818
Indirects	11 009	11 859
Total	29 808	32 677
Production interne des télédiffuseurs		
Directs	2547	2577
Indirects	2388	2307
Total	4936	4885
Ensemble de la production cinématographique et télévisuelle		
Directs	35 308	38 912
Indirects	21 512	22 859
Total	56 820	61 768

Le talent est au cœur de l'industrie audiovisuelle et de son succès. Le BCTQ collabore avec les associations du secteur pour répondre aux besoins de l'industrie locale et internationale, dont l'Alliance québécoise des techniciens et techniciennes de l'image et du son, section locale 514 de l'Alliance internationale des employés de scène, de théâtre, techniciens de l'image, artistes et métiers connexes des États-Unis, ses territoires et du Canada (AQTIS 514 IATSE), l'Association des artistes canadiens de la télévision et de la radio (ACTRA), l'Association québécoise de la production médiatique (AQPM), l'Association des Réalisateurs et Réalisatrices du Québec (ARRQ), la Guilde Canadienne des Réalisateurs (DGC), le Quebec English Language Production Council (QEPC) et Synthèse Pôle Image Québec pour l'adéquation formation-emploi. Les actions du BCTQ se concentrent à la fois sur ses services d'accueil

¹ GENEST, Pascal (2024). Profil de l'industrie audiovisuelle du Québec. Édition 2024. (En ligne), Québec, Institut de la statistique du Québec, Observatoire de la culture et des communications du Québec, 131 p.

et de promotion, ainsi que sur la concertation de l'industrie audiovisuelle au sein de la grappe industrielle.

Enfin, le réseau d'institutions scolaires et académiques du Québec (instituts, cégeps, universités, etc.) offre des programmes de formation dans divers secteurs de l'audiovisuel, des programmes qui sont reconnus et recherchés mondialement pour leur excellence. Il convient de souligner les investissements substantiels du gouvernement du Québec dans les programmes de formation liés à l'audiovisuel et à la créativité numérique au cours des dernières années, investissements qui ont joué un rôle clé dans l'émergence de milliers de nouveaux talents québécois.

Afin de garantir des perspectives d'emploi attrayantes pour les diplômés québécois de ces programmes, il reste essentiel de maintenir une industrie audiovisuelle solide, compétitive et de renommée mondiale.

ENJEU PRINCIPAL DE L'INDUSTRIE : LA COMPÉTITIVITÉ

En 2025, la compétitivité est l'enjeu central de l'industrie audiovisuelle mondiale.

À la suite de l'annonce de la modification du CSPC – VFX-A en mars 2024, les conséquences de la perte de compétitivité du Québec se sont fait sentir immédiatement. Auparavant considéré comme l'un des meilleurs endroits au monde pour réaliser des services de production en VFX et animation grâce à un environnement fiscal avantageux et à des talents de renommée internationale, le Québec ne bénéficie plus de ce positionnement.

En effet, au cours des dernières années, des juridictions comme le Royaume-Uni, l'Australie, la France, et même, la Colombie-Britannique, l'Ontario et le Manitoba ont mis en place de généreux incitatifs fiscaux dans l'espoir d'attirer des productions. Comme ce type d'incitatifs fiscaux est la norme dans l'industrie cinématographique et télévisuelle mondiale, les producteurs internationaux choisissent naturellement les juridictions où les crédits d'impôt sont les plus avantageux afin de faire diminuer leurs coûts de production.

Suivant cette logique, la décision du ministère des Finances du Québec de plafonner les dépenses de main-d'œuvre à 65% dans le cadre du CSPC: VFX-A lors du budget 2024-2025 mène à un constat sans équivoque : le Québec n'est aujourd'hui plus compétitif et se trouve nettement devancé par les juridictions mentionnées précédemment.

Les tableaux suivants permettent de comparer l'offre fiscale du Québec avec celles d'autres juridictions. Ces analyses prennent en considération qu'un projet en effets visuels ou en animation « typique » engendre en moyenne des dépenses de main-d'œuvre de l'ordre de 65% de l'ensemble des dépenses.

Figure 2 – Comparaison des incitatifs fiscaux pour des projets en effets visuels et animation à travers différentes juridictions internationales

	Québec	Australie	Royaume-Uni	France
Avantages fiscaux totaux	33%	43%	40%*	40%
Rémunération moyenne (en \$ CAD)	98 000 \$	119 000 \$	123 000 \$	99 000 \$
Évolution récente	Diminution (43% précédemment)	<i>Statu quo</i>	Bonification (28% précédemment)	Bonification (30% précédemment)

(Les avantages fiscaux totaux prennent en compte les crédits d'impôt provinciaux supplémentaires et les autres types de bonification)

*Le taux du Royaume-Uni est présenté avant impôt. Le taux net est de 29 %.

Source: Aviseo Conseil, 2024

Figure 3 - Comparaison des incitatifs fiscaux pour des projets en effets visuels et animation à travers différentes juridictions canadiennes*

	Québec	Colombie-Britannique	Ontario
Avantages fiscaux totaux	33%	36%	37%
Évolution récente	Diminution (43% précédemment)	Bonification à venir (39%)	<i>Statu quo</i>

(Les avantages fiscaux totaux prennent en compte les crédits d'impôt provinciaux supplémentaires et les autres types de bonification)

*Hypothèses pour les provinces canadiennes: Contrat de VFX/Animation à 100 %, Main-d'œuvre, plafond à 65 %. Selon les réponses du sondage auprès des studios québécois, la part de la main-d'œuvre représente 67 % des dépenses. Les taux canadiens incluent la bonification au fédéral de 16 % sur la main-d'œuvre.

Source: Aviseo Conseil, 2024

Dans le cas de la Colombie-Britannique, l'instauration en mars 2025 de l'augmentation des incitatifs fiscaux, passant de 28 % à 36 % pour les secteurs de la production de service, a été annoncée par le Premier ministre de la province, en compagnie de la ministre des Finances et du ministre du Tourisme, des Arts, de la Culture et du Sport, de même que des membres de l'industrie audiovisuelle britanno-colombienne. Cela témoigne d'un fort engagement politique envers l'industrie et de la reconnaissance de son importance stratégique pour l'économie ainsi que le rayonnement culturel de la province.

La diminution effective du CSPC : VFX-A a aussi comme impact de mitiger l'impact de l'augmentation du taux de base du CSPC de 20 % à 25 %, annoncée dans le budget de mars 2024. En effet, la réduction soudaine du CSPC : VFX-A a créé une perception négative du Québec auprès des donneurs d'ordres internationaux, qui doutent désormais de la stabilité de l'environnement d'affaires et de la volonté du gouvernement de soutenir cette industrie.

L'industrie subit déjà les répercussions négatives de ce plafonnement. De mars 2024 à décembre 2024, trois studios ont cessé leurs activités dans ce domaine.

Plus précisément, Aviséo Conseil évalue les pertes d'emplois dans le secteur des VFX et de l'animation à 2 967 équivalents temps plein (ETC). Ces résultats, provenant du modèle d'équilibre général calculable (EGC), reflètent l'impact annuel sur les emplois.²

Selon le même modèle, seulement 641 employés ne seraient pas en mesure de retrouver un emploi dans un autre secteur de l'économie québécoise. Toutefois, ce chiffre reste très conservateur et ne prend pas en compte l'âge moyen des talents de l'industrie, qui est de 32 ans, leur grande mobilité, leur renommée internationale et leur niveau d'éducation spécialisé (baccalauréat, maîtrise, doctorat). Il est raisonnable de penser que ces professionnels pourraient être tentés de poursuivre leur carrière à l'international, faute de contrats suffisamment intéressants et stimulants, plutôt que de se réorienter vers un autre secteur au Québec.³

Cette tendance pourrait se poursuivre, voire s'intensifier, dans les mois à venir. D'après des enquêtes menées par les firmes Léger Marketing et Aviséo Conseil⁴ en septembre et novembre 2024, d'autres studios pourraient être amenés à procéder à des mises à pied permanentes ou temporaires, à fermer leurs portes, ou à déplacer leurs activités hors du Québec, que ce soit vers d'autres provinces ou à l'étranger. Ces changements seraient des conséquences directes de cette décision et des incertitudes qu'elle a engendrées sur leurs opérations.

LES EFFETS VISUELS ET L'ANIMATION : DES FORCES VIVES QUI DYNAMISENT L'ÉCONOMIE DU QUÉBEC

Le Québec a tout à gagner en soutenant l'industrie des effets visuels et de l'animation, afin qu'elle demeure un pilier économique fort et dynamique de la stratégie économique québécoise. Une étude réalisée par la firme Aviséo Conseil pour le compte du BCTQ met en évidence les effets structurants et stratégiques de ces deux secteurs pour l'économie, la culture et le rayonnement du Québec.

Demande mondiale et croissance anticipée

En février 2024, AppEco prévoyait une augmentation de 29 % du volume de production des VFX et de l'animation entre 2023 et 2025, avec une poursuite de cette croissance d'environ 11 % par an jusqu'en 2029⁵. Le Québec dispose d'une opportunité unique pour se positionner et tirer parti des futures

² Aviséo Conseil, 2024

³ Aviséo Conseil, 2024

⁴ Aviséo Conseil, 2024 et Léger, 2024

⁵ Aviséo Conseil, 2024

opportunités d'affaires créées par cette expansion, ce qui entraînerait des bénéfices concrets pour l'ensemble de l'industrie audiovisuelle.

Emplois et formations

En 2022-2023, 3 500 étudiants étaient inscrits dans plus de 60 programmes relatifs aux arts numériques à travers la province, une augmentation de 22% par rapport à 2012-2013. Les diplômés de ces programmes forment une relève nécessaire pour l'industrie audiovisuelle, qui génère par ailleurs des emplois à haute valeur ajoutée. Les salaires annuels moyens des professionnels en effets visuels et animation sont de 82 000\$⁶, soit une rémunération 53 % supérieure à la moyenne des emplois québécois⁷.

Plus largement, les emplois en lien avec le domaine de l'audiovisuel font l'objet d'un intérêt particulier chez les plus jeunes, ce qui peut aider à favoriser le taux de diplomation et lutter contre le décrochage scolaire, qui est fortement en hausse au Québec.

Le Québec a par ailleurs multiplié les initiatives au cours des dernières années pour développer et consolider l'offre de formation en créativité numérique. Le récent investissement de 42,6 millions de dollars à l'îlot Balmoral pour soutenir les arts et la créativité numérique, réalisé en mai 2024 par le ministère de l'Enseignement supérieur, est un exemple concret qui témoigne de cette volonté du gouvernement de former la relève pour ce domaine d'activité. Il est à noter que l'industrie des effets visuels et de l'animation représente plus de 40 % des emplois disponibles dans les industries créatives.⁸

Compte tenu des efforts déployés pour soutenir ce secteur, il est essentiel que les actions gouvernementales soient cohérentes et alignées avec cet objectif afin d'assurer des emplois à cette relève qualifiée. La décision de plafonner le CSPC : VFX-A est contre-productive dans ce contexte, car des investissements significatifs ont été réalisés ces dernières années pour soutenir la formation et le développement de l'expertise au Québec.

Elle contribue également à accentuer le phénomène de « fuite des cerveaux »: la main-d'œuvre expérimentée et les diplômés se dirigeront naturellement vers les juridictions offrant les meilleures opportunités dans leur domaine d'emploi ou de formation. Les investissements du gouvernement risquent donc de former une main-d'œuvre qualifiée au Québec, mais qui ne bénéficiera pas nécessairement à l'économie provinciale, puisqu'elle pourrait travailler à l'extérieur de la province, là où se trouvent les opportunités d'emploi les plus intéressantes.

⁶ KPMG, 2024

⁷ Aviséo, 2024

⁸ Habo, 2023

Potentiel d'exportation et rayonnement de l'expertise

Les studios et entreprises du Québec œuvrant dans les domaines des effets visuels et de l'animation exportent 90%⁹ de leur production, ce qui leur permet d'avoir accès à un large bassin de clients potentiels. Les principaux donneurs d'ordres de l'industrie mondiale du cinéma et de la télévision sont en grande majorité des entreprises américaines ou européennes. Ce sont ces mêmes donneurs d'ordres qui ont la capacité d'accorder les plus gros contrats aux studios du Québec, donnant lieu à d'importantes dépenses directes sur le territoire et générant des retombées économiques substantielles pour l'ensemble de l'industrie et de la province.

Intelligence artificielle et productivité

Il est indéniable que l'intelligence artificielle (IA) aura un impact important sur les processus de production cinématographique et télévisuelle dans les prochaines années. Toutefois, il s'agira avant tout d'une « intelligence augmentée », car l'œil artistique et la créativité demeureront au cœur de ces métiers et ne pourront être remplacés par les décisions d'un ordinateur ou d'un logiciel.

À ce jour, les technologies de l'IA sont principalement utilisées pour améliorer la productivité des talents et professionnels de l'industrie, permettant ainsi aux entreprises d'obtenir un avantage compétitif. Par exemple, l'IA est utilisée pour la création de présentations visuelles pour des rencontres clients, l'intégration des visuels programmés au cours de la journée dans la séquence globale du projet, ou encore la gestion des horaires des équipes de travail.

Dans le cadre de l'étude menée par Aviséo, 60 % des studios interrogés sur l'utilisation de l'intelligence artificielle ont indiqué avoir expérimenté différentes technologies de l'IA et estiment qu'elles pourraient générer des gains de productivité moyens de 14 % par an.

Cette hausse de la productivité pourrait se traduire par la création de propriétés intellectuelles et technologiques, la commercialisation d'innovations développées par les studios du Québec, ainsi que par des revenus fiscaux pour le gouvernement.

Le BCTQ, en collaboration avec le Conseil emploi métropole et les parties prenantes de l'industrie, a développé en 2022 un plan d'action à court et moyen terme pour l'intégration de l'IA dans le secteur. Le BCTQ prévoit une mise à jour de ce plan en 2025.¹⁰

⁹ Aviséo, 2024

¹⁰ BCTQ, 2022

COÛTS DU PLAFONNEMENT ANNONCÉ EN MARS 2024

Aviseo Conseil a procédé à une analyse dans le but de chiffrer le coût du plafonnement mis en place par le gouvernement du Québec en mars 2024. Celle-ci se base sur **un modèle d'équilibre général calculable** (EGC) afin d'analyser les impacts de la réduction du CSPC : VFX-A sur l'économie québécoise. Cet outil se distingue par sa capacité à intégrer les effets sur l'équilibre des marchés et le niveau des prix, tout en offrant une flexibilité accrue pour modéliser divers comportements économiques, contrairement aux modèles linéaires input-output (I-O).

Le modèle *Équilibre générale calculable* (EGC)¹¹ prend en compte l'ensemble des effets mesurés, qu'ils soient directs, indirects ou induits, fournissant ainsi une estimation des impacts nets et totaux. La modélisation s'appuie sur des données issues d'une enquête réalisée par Aviseo auprès des studios de VFX et d'animation du Québec, ainsi que sur les résultats d'un sondage mené par la firme Léger auprès de ces mêmes studios.

La réduction du CSPC : VFX-A, combinée à l'augmentation des incitatifs fiscaux offerts à l'international, engendrerait des retombées économiques négatives d'environ 93 M\$ en valeur ajoutée (PIB) pour le Québec. Les gouvernements subiraient également une perte de 111 M\$, dont 42 M\$ pour le gouvernement du Québec.

Le tableau suivant détaille les analyses du modèle ECG :

Figure 4 – Estimation des retombées économiques et fiscales de la modification au CSPC : VFX-A selon l'analyse ECG d'Aviseo

	Diminution du CSPC : VFX-A (en millions de \$ - M\$)
Valeur ajoutée	- 92,6 M\$
Revenu du gouvernement du Québec	- 41,9 M\$
Revenu disponible des ménages	- 411,7 M\$

¹¹ Cet outil permet notamment de prendre en considération les impacts sur l'équilibre des marchés, le niveau des prix et offre une grande flexibilité de modélisation des comportements, contrairement à un modèle input-output (I-O) linéaire. Dans un modèle EGC, les variations mesurées englobent tous les impacts (directs, indirects et induits). Les résultats représentent donc les effets nets et totaux. La modélisation a été réalisée sur la base de données recueillies dans le cadre d'une enquête menée par la firme Léger auprès des studios de VFX et d'animation du Québec ainsi que sur des données recueillies dans le cadre d'un sondage mené auprès des studios de VFX et d'animation au Québec.

Le BCTQ, en concertation avec l'ensemble des studios du secteur, estime qu'il est possible d'éviter ce scénario en modifiant les paramètres actuels du CSPC : VFX-A. La section suivante présente une proposition permettant à la fois à l'industrie de retrouver une compétitivité relative par rapport aux autres juridictions et au gouvernement d'atteindre son objectif d'optimisation de la mesure fiscale et de réalisations d'économies, et ce, sans revenir en arrière.

DEMANDES

SECTEUR DE LA PRODUCTION INTERNATIONALE

A. EFFETS VISUELS ET ANIMATION

Demande #1 : Rétablir la compétitivité des secteurs des effets visuels et de l'animation

Afin de rétablir la compétitivité des secteurs des effets visuels et de l'animation du Québec et de permettre le maintien de leurs contributions au rayonnement économique et culturel de la province, le BCTQ recommande au gouvernement de modifier les paramètres du CSPC : VFX-A **en augmentant le plafond applicable de 65% à 85%, mais en ajoutant également un seuil minimal de main-d'œuvre au Québec à 40%.**

Ces nouveaux paramètres permettraient d'accomplir les objectifs suivants :

- Selon les analyses du BCTQ, appuyées par les calculs d'Entertainment Partners (EP) avec la collaboration de ses membres, le rehaussement du plafond de 65% à 85% permettrait aux secteurs des effets visuels et de l'animation de retrouver une compétitivité relative (Figure 3) par rapport aux autres juridictions, tout en permettant au gouvernement de générer des économies et d'optimiser le fonctionnement du CSPC : VFX-A. Le plafonnement à 85% se justifie par le fait qu'une valeur inférieure entraînerait une perte de compétitivité trop importante pour l'industrie, tandis qu'une valeur supérieure ne générerait pas les économies attendues par le gouvernement.
- L'instauration d'un seuil de 40% permet de répondre aux enjeux soulevés par le ministère des Finances relatifs à la traçabilité des sommes octroyées dans le cadre du CSPC : VFX-A et de favoriser le travail réalisé au Québec. Un seuil supérieur à 40% risquerait d'engendrer des défis supplémentaires pour ces secteurs, car cette valeur serait mal adaptée à la réalité de l'industrie et des contrats « typiques » liés aux effets visuels et à l'animation. À l'inverse, un seuil

inférieur à 40% ne permettrait pas d'atteindre les économies et l'optimisation souhaitées par le gouvernement.

Les tableaux suivants permettent de comparer les paramètres de la mesure présentement en vigueur (Figure 4) et ceux de la mesure proposée (Figure 5).

Figure 5 – Paramètres du CSPC : VFX-A depuis le 31 mai 2024

	Taux de base	Bonification pour effets spéciaux et animations informatiques	Plafond	Seuil	Taux effectif
Taux	25%	16%	65%	N/A	
Frais admissibles	Coûts de la main-d'œuvre admissible et des biens admissibles attribuables à des effets spéciaux et aux animations informatiques (notion étendue), encourus sur le territoire du Québec.				$(25\% + 16\%) \times 65\% = \mathbf{26,65\%}$

(Source: Aviseo Conseil)

Figure 6 – Paramètres du CSPC : VFX-A proposés par le BCTQ dans le cadre du présent mémoire

	Taux de base	Bonification pour effets spéciaux et animations informatiques	Plafond	Seuil	Taux effectif
Taux	25%	16%	85%	40%	
Frais admissibles	Coûts de la main-d'œuvre admissible et des biens admissibles attribuables à des effets spéciaux et aux animations informatiques (notion étendue), encourus sur le territoire du Québec.				$(25\% + 16\%) \times 85\% = \mathbf{34,85\%}$

Source: EP

Économies générées pour le gouvernement du Québec

Une analyse de 490 projets, totalisant 3 milliards de dollars de dépenses admissibles, fournie par Entertainment Partners (EP), illustre la répartition moyenne de la main-d'œuvre pour les projets réalisés au Québec entre 2019 et 2024.

Figure 7 – Répartition moyenne de la main-d'œuvre pour les projets réalisés au Québec entre 2019 et 2024

ÉCHANTILLON DE PROJETS (2019-2024) (490 projets inclus)	Valeur totale	Excluant projets <40% main-d'œuvre
% des dépenses inclus	100%	76%
Valeur totale des contrats	\$ 3,047,374,026	\$ 2,302,900,722
% Moyenne de main-d'œuvre	53%	61%

Source: EP

Au cours de cette période, 24 % des dépenses étaient liées à des projets comportant moins de 40 % de main-d'œuvre, ce qui suggère qu'une partie du travail a probablement été réalisée à l'extérieur de la province. Pour les 76 % des dépenses restantes liées à des projets réalisés au Québec, la moyenne de la main-d'œuvre éligible était de 61 %, ce qui représente une différence significative.

L'introduction d'une exigence de 40 % de main-d'œuvre locale exclurait 24 % des dépenses admissibles au programme de crédit d'impôt. Elle garantit ainsi que cette mesure soit accessible uniquement aux projets ayant un pourcentage suffisant de travailleurs québécois, favorisant ainsi l'emploi local.

La validation de la main-d'œuvre étant déjà requise pour le crédit d'impôt fédéral, il suffirait que les entreprises fournissent une ventilation du pourcentage de main-d'œuvre éligible pour le contrat québécois. Aucune charge administrative supplémentaire ne serait nécessaire, car les entreprises soumettent déjà ces informations dans le cadre de la demande fédérale.

Sur la base des données gouvernementales de 2023, nous estimons que le total des dépenses VFX admissibles en 2023 était de 1,001 million de dollars, ce qui a donné lieu à un crédit d'impôt de 360 millions de dollars.

L'introduction d'un plancher de main-d'œuvre de 40 % signifierait que 24 % de ces dépenses n'auraient pas été admissibles, comme indiqué ci-dessous :

Figure 8 – Estimation du total des dépenses admissibles

	Dépenses totales (millions de \$)
Total des dépenses estimées en VFX & Animation (millions de dollars) en 2023	1,001
% des dépenses < 40 % de main-d'œuvre	24%
Dépenses interdites en dessous du seuil de main-d'œuvre (24 % x 1 001 M\$)	240
Estimation du total des dépenses admissibles (1,001M\$ - \$240M\$)	761

Figure 9 - Comparaison des dépenses fiscales totales pour le CSPC avant le 31 mai 2024, depuis le 31 mai 2024 et le nouveau calcul proposé

Comparaison basée sur les calculs de crédit d'impôt de 2023	Avant 31 mai 2024¹²			Depuis 31 mai 2024			Proposition		
			1,001			1,001			761
Dépenses éligibles (en milliers de \$ - m\$)		Plafond			Plafond			Plafond	
Taux de base	20%	N/A	200	25%	65%	163	25%	85%	162
Bonification VFX et Animation	16%	N/A	160	16%	65%	104	16%	85%	104
Taux effectif	36%			26.65%			34.85%		
Coûts totaux(m\$)			361			267			265

En supposant que les dépenses s'élèvent à 1 milliard de dollars, le gouvernement réalise le même niveau d'économies que celui attendu lors de l'introduction du plafond de 65 %, tout en rétablissant notre compétitivité.

L'impact économique du crédit d'impôt que nous proposons est plus important en raison de la proportion plus élevée de main-d'œuvre dans les dépenses liées aux effets visuels et à l'animation. En outre, l'augmentation du plafond renforce la compétitivité du crédit d'impôt en attirant du travail dans la province. Cette proposition devrait se traduire par des gains fiscaux nettement plus importants que le régime actuel de crédit d'impôt.

¹²Ministère des Finances, Dépenses fiscales 2023 - Crédit d'impôt remboursable pour services de production cinématographique, 2024

Entertainment Partners estime que cette proposition générerait davantage d'économie que celles estimées avec la modification budgétaire de mars 2024, ce qui permettrait au gouvernement du Québec d'atteindre son objectif d'optimisation budgétaire. La Figure 10 compare les paramètres du CSPC : VFX-A actuel et proposé ainsi que les économies estimées.

Figure 10 – Comparaison des paramètres du CSPC : VFX-A actuel et proposé ainsi que des coûts et des économies propres à chacun

	CSPC : VFX-A en vigueur avant le 31 mars 2024	CSPC : VFX-A actuellement en vigueur	Modifications au CSPC : VFX-A proposées par le BCTQ
Seuil de dépense (%)	N/A	N/A	40%
Plafond de dépense (%)	N/A	65%	85%
Taux effectif du CSPC : VFX-A	36%	26,65%	34,85%
Coût estimé de la mesure	361 M\$	266,9 M\$	263,7 M\$
Économies estimées*	N/A	93,6 M\$	96,8 M\$

*Les économies estimées se basent sur les paramètres du CSPC : VFX-A en vigueur avant le 31 mai 2024.

Source: EP

En résumé, la proposition du BCTQ sur le CSPC : VFX-A permet de :

- Rétablir la compétitivité des secteurs des effets visuels et de l'animation du Québec face aux autres juridictions ;
- Assurer une meilleure traçabilité du crédit d'impôt et encourager la main-d'œuvre ainsi que le travail réalisé au Québec ;
- Permettre au gouvernement du Québec de réaliser des économies plus importantes qu'avec les paramètres du CSPC : VFX-A actuel, ce qui répond à son objectif d'optimisation budgétaire.

Demande #2 : Entamer un dialogue avec les parties prenantes de l'industrie des effets visuels et de l'animation

Parallèlement, le BCTQ souhaite que le gouvernement entame un dialogue constructif avec les parties prenantes des secteurs des effets visuels et de l'animation quant à cette proposition.

B. TOURNAGES DE TYPE DE PRISE DE VUE EN TEMPS RÉEL (LIVE ACTION)

Demande #3 : Maintien des incitatifs existants

Pour le secteur de la production de service pour les tournages de type prise de vue en temps réel (live action), le BCTQ demande au gouvernement du Québec de ne pas modifier les paramètres et les modalités des différents incitatifs fiscaux disponibles pour les projets cinématographiques pouvant s'y qualifier. Garder le statu quo pour ces deux secteurs ferait en sorte de ne pas affaiblir l'attrait de ce secteur local pour les productions cinématographiques souhaitant faire affaire avec les différentes entreprises québécoises spécialisées dans ce domaine.

Dans cette logique, le BCTQ demande également au gouvernement du Québec d'envoyer un signal clair que ces incitatifs fiscaux sont là pour demeurer et qu'ils contribuent au rayonnement économique et culturel de la province.

Demande #4 : Permettre une meilleure flexibilité dans le versement du crédit d'impôt

Mettre en place une mesure permanente afin que Revenu Québec puisse payer ou verser 50% du crédit d'impôt réclamé au moment du dépôt de la déclaration de revenus et de procéder au versement ou paiement du 50% restant au moment de la vérification finale (présentement, 100% du crédit d'impôt est payé/versé au moment de la vérification finale).

SECTEUR DE LA PRODUCTION LOCALE

Demande #5 : Reconduire les aides financières disponibles à la SODEC

Pour le secteur de la production locale, il est essentiel de reconduire les sommes allouées à la SODEC dans le budget 2020-2021, soit 75 M\$ pour les contenus télévisuels, 88 M\$ pour les longs métrages et 16,5 M\$ pour l'animation, ainsi que celles du Plan pour consolider, faire briller et propulser le milieu culturel 2022-2025 (19,3 M\$ en 2024-2025), afin de garantir un avenir durable aux productions québécoises.

Demande #6 : Permettre une meilleure flexibilité dans le versement du crédit d'impôt

Mettre en place une mesure permanente afin que Revenu Québec puisse payer ou verser 80% du crédit d'impôt réclamé au moment du dépôt de la déclaration de revenus et procéder au versement ou paiement du 20% restant au moment de la vérification finale (présentement, 100% du crédit d'impôt est payé/versé au moment de la vérification finale).

CONCLUSION

Le BCTQ et ses membres demandent au gouvernement d'agir rapidement pour que l'industrie audiovisuelle du Québec demeure un pilier économique et retrouve son statut de pôle mondial. Des solutions doivent urgemment être implantées pour préserver les secteurs des effets visuels et de l'animation, fragilisés par les récents changements aux crédits d'impôt.

Nous sommes convaincus que les demandes contenues dans ce mémoire permettront à la fois au gouvernement du Québec d'atteindre ses objectifs budgétaires et fiscaux, en plus de bénéficier aux centaines d'entreprises qui œuvrent au sein de l'industrie audiovisuelle du Québec. Elles permettront également à cet écosystème de se positionner pour profiter des occasions d'affaires appelées à se multiplier dans les prochaines années.

En donnant suite aux recommandations du BCTQ, le gouvernement du Québec donnera les moyens nécessaires à ce pilier économique de redevenir l'un des chefs de file de l'industrie mondiale de l'audiovisuel. Ces actions structurantes enverront un signal fort à l'ensemble des secteurs de l'industrie et consolideront son attractivité, sa croissance et sa pérennité à titre de pôle stratégique pour l'économie et la culture du Québec.

QUI SOMMES-NOUS ?

Le BCTQ au cœur et au service de l'industrie audiovisuelle du Québec

Le Bureau du Cinéma et de la Télévision du Québec (BCTQ) est un organisme à but non lucratif ayant une mission économique dans une industrie culturelle. Sa mission première est de contribuer au développement et à la compétitivité du Québec comme centre de production audiovisuelle de calibre international.

Le BCTQ génère des investissements en territoire québécois en s'appuyant sur les programmes d'incitatifs fiscaux disponibles, l'expertise des membres de l'industrie, la diversité géographique et architecturale du territoire, la qualité des infrastructures et la capacité de l'industrie à exporter ses produits sur les marchés internationaux.

Le BCTQ réalise sa mission à travers deux grands axes :

Le développement sectoriel (Grappe audiovisuelle)

Le BCTQ est un véhicule d'échange et de concertation où s'articulent des actions et initiatives concrètes visant à soutenir la croissance de tous les secteurs de l'industrie audiovisuelle. Il pilote de grands projets d'études et de consultations permettant de mesurer, d'orienter et de mieux documenter le développement de l'industrie audiovisuelle du Québec. Le présent document témoigne de cet engagement.

Les services aux productions (Promotion)

Le BCTQ promeut les avantages de produire au Québec. Parmi les grandes forces de notre industrie : main-d'œuvre qualifiée, diversité architecturale hors du commun, infrastructures de calibre international, environnement technique innovant et écosystème d'effets visuels, d'animation et de post-production parmi les meilleurs au monde.

Par son rôle stratégique, neutre et central, le BCTQ coordonne les échanges et la concertation des acteurs par le biais de ses activités et collabore de manière intrinsèque avec une multitude d'instances publiques québécoises ainsi qu'avec l'ensemble des acteurs du milieu d'ici et d'ailleurs pour permettre le développement du secteur.

Fort de plus de 150 membres concertant l'ensemble des parties prenantes de l'industrie audiovisuelle, le BCTQ est la référence de l'industrie audiovisuelle au Québec.