



Le jeu vidéo, un secteur québécois d'excellence

Miser sur les atouts du Québec dans un contexte d'incertitude

Mémoire présenté dans le cadre des consultations
prébudgétaires 2025-2026 du ministère des Finances du
Québec

13 février 2025

À propos de nous

La Guilde regroupe les développeurs de jeux vidéo indépendants et internationaux, les créateurs, les établissements d'enseignement et les entrepreneurs des domaines connexes établis au Québec. Voix unifiée de plus de 330 membres et figure de proue à l'échelle mondiale dans ce secteur, La Guilde est le plus grand regroupement du genre au monde, avec un modèle de collaboration unique, à l'image du secteur.

Depuis 30 ans, nous bâtissons une industrie qui s'est hissée parmi les plus grands pôles mondiaux pour le développement et la production de jeux vidéo et génère aujourd'hui une activité et des retombées économiques et fiscales significatives pour le Québec.



Un des **pôles mondiaux** pour le développement et la production de jeux vidéo



1,4 G\$ en revenus pour le secteur des jeux vidéo
= **57%** du secteur de la créativité numérique au Québec



90 % des revenus proviennent des exportations



15 000 emplois directs
Une main d'œuvre techno-créative spécialisée



+330 entreprises
dont 86% de propriété québécoise

Sources: ESAC (2025), HABO, AVISÉO (2023)



Cette place enviable que nous occupons est le fruit d'actions concertées et d'une volonté commune de voir le Québec se distinguer dans une industrie mondiale, et canadienne [Canada : 821 entreprises de jeux vidéo ; 5,1 G\$ de contribution totale au PIB ; 34 010 employés ; 102 000 \$ de salaire moyen et 88 % des revenus provenant des exportations].¹

Avec plus de 330 entreprises, dont 86% de propriété québécoise, La Guilde regroupe une grande diversité d'entreprises par la nature des activités, le type de propriété, la taille ainsi que le stade dans le cycle de production et de croissance. Selon les données annuelles de La Guilde, on retrouve environ 7000 emplois au sein des filiales internationales (14% du secteur) ; environ 3000 emplois dans des studios indépendants sous contrôle québécois de moins de 100 employés (dont 260 emploient moins de 20 personnes) ; environ 3500 emplois dans des entreprises offrant des services connexes à la production et au développement de jeux vidéo ; et environ 1200 emplois chez Behaviour Interactive.

Les propositions de La Guilde s'inscrivent au cœur de sa mission, représentant unique proactif de l'industrie auprès des pouvoirs publics, visant à promouvoir la créativité et l'innovation, soutenir l'entrepreneuriat et la main-d'œuvre et favoriser la compétitivité et le rayonnement du secteur. Elles appuient la vision de la Guilde, en faveur d'une industrie du jeu vidéo ambitieuse qui s'impose sur l'échiquier mondial et qui définit les tendances de l'industrie vidéoludique de demain.

¹ Rapport 2025 de l'Association Canadienne du Logiciel de Divertissement.

Sommaire exécutif

L'industrie québécoise du jeu vidéo a du succès, mais elle est à risque. Les recommandations de la Guilde visent à formuler des pistes d'action pour protéger et développer notre succès dans un contexte global d'incertitudes économiques, en misant sur les atouts du Québec.

Sommaire des recommandations :

1. **Moderniser les crédits d'impôt pour inclure les postes en commercialisation** (marketing, édition, communauté, etc.) ;
2. **Procéder à un ajustement administratif pour que le Fonds des médias du Canada (FMC) soit considéré comme un fonds d'investissement** et non pas comme pourvoyant une aide gouvernementale réductrice de certains crédits d'impôt ;
3. **Amender le formulaire CO-1055.2** pour accorder l'autorisation de transmettre un remboursement d'impôt à d'autres tiers que ceux actuellement admissibles [SODEC ; Investissement Québec ; Institutions financières], et notamment des acteurs privés.

À la suite du budget provincial du 12 mars 2024, La Guilde avait présenté les propositions suivantes visant à mitiger l'impact sur l'écosystème local et soutenir la transition des entreprises les plus touchées par les changements :

- **Introduire une règle d'exclusion des 20 premiers employés d'une société indépendante de propriété québécoise** (non assujettis à l'application du seuil d'exclusion par employé) ;
- **Introduire une règle d'exclusion des 20% d'employés les moins rémunérés d'une société** (non assujettis à l'application du seuil d'exclusion par employé) ;
- **Lisser graduellement l'introduction du seuil d'exclusion équivalent au montant personnel de base du régime d'impôt des particuliers sur 4 ans, soit jusqu'en 2028 ;**
- **Exclure les productions et contrats entamés avant le 12 mars 2024 de l'application des nouvelles mesures** (ou accorder un moratoire jusqu'au 1er janvier 2026) ;
- **Instaurer un second volet pour le crédit d'impôt à taux réduit immédiat** (22,5% pour le taux applicable au volet remboursable + 7,5% pour un titre en français) **avec les modalités de l'ancien CTMM au choix de la société qui présente une demande.**

Bien que les nouvelles modalités soient entrées en vigueur le 1er janvier 2025, La Guilde croit que certains de ces mécanismes tels l'introduction d'une règle d'exclusion des 20 premiers employés demeurent pertinents à considérer pour protéger les petits et moyens studios indépendants créatifs, en regard avec l'évolution des impacts sur l'écosystème.

La Guilde recommande également de mettre en place des mesures pour soutenir les entreprises prometteuses et façonner l'avenir de l'industrie québécoise du jeu vidéo à moyen et long terme. Des initiatives concrètes seront discutées avec les acteurs de référence pour valoriser le secteur, soutenir nos PME pour qu'elles deviennent les grandes entreprises de demain, et accroître les revenus liés à l'exportation et la commercialisation des titres faits au Québec.

- Par exemple : **Créer un fonds d'investissement dédié à la commercialisation de la propriété intellectuelle québécoise ; Développer une plateforme de distribution québécoise ; Développer un modèle québécois du Fonds des Médias du Canada, etc.**

Faits saillants

Le 1er janvier 2025, sont entrées en vigueur les changements annoncés dans la structure et l'applicabilité du crédit d'impôt pour la production de titres multimédias (CTMM) visant essentiellement les entreprises du secteur du jeu vidéo.

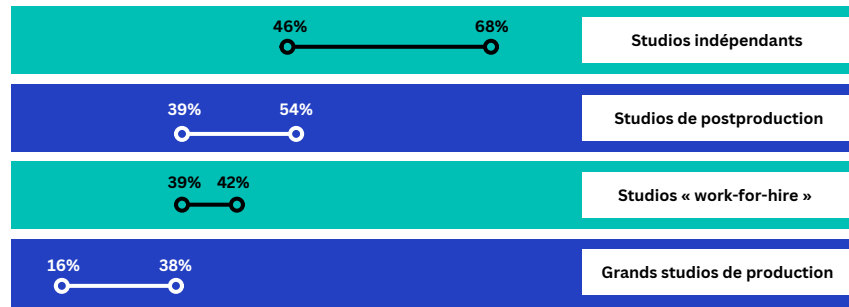
Les changements d'un des paramètres essentiels dans la recette du succès québécois surviennent à un moment charnière pour l'industrie québécoise du jeu vidéo qui occupe aujourd'hui une place de choix au sein d'une industrie mondiale, où la compétitivité des coûts de main-d'œuvre fait rage. Le secteur québécois a connu une forte croissance au cours des dernières années, comme en témoignent la multiplication des studios indépendants et le triomphe de l'année 2023. Le Québec constitue en effet un modèle de référence répliqué par d'autres juridictions.

Certaines mesures permettraient de répondre aux objectifs du gouvernement d'optimisation d'action de l'État, tout en limitant les risques pour cette industrie à succès et fort potentiel pour le Québec.

Récapitulatif des impacts des changements au CTMM : préoccupations majeures pour les PME québécoises, la propriété intellectuelle et la relève.

Comme illustré dans le rapport PwC présenté préalablement au gouvernement, les changements au CTMM annoncés dans le budget provincial du 12 mars 2024 vont impacter toute l'industrie et particulièrement les PME québécoises et les bas salaires qui composent la majorité du secteur. Les pertes en termes de montants reçus au CTMM varient néanmoins selon la diversité des profils d'entreprises qui composent l'industrie québécoise du jeu vidéo :²

Sommaire des variations des impacts sur les studios selon leur profil en termes de diminution des montants reçus à titre de CTMM et selon les Scenarios analysés



- **Bas salaires de l'industrie** : impact particulièrement important sur les postes à salaires plus faibles qui constituent la majorité de l'industrie (40% des salaires < 60 000\$ et 38% d'emplois juniors³). Les employeurs ne seront pas encouragés à embaucher des finissants, juniors, stagiaires, formés spécifiquement pour l'industrie avec le vaste réseau d'éducation partenaire.
- **Studios indépendants en démarrage** : Scénario CTMM 2028 : montants reçus réduits de 68 %. Cette réduction aura un impact majeur sur l'accès à des liquidités et la viabilité financière des studios indépendants en démarrage qui se lançaient dans la production d'un premier jeu.
- **Studios indépendants en croissance** : Scénario CTMM 2028 : montants reçus réduits de 46 %. Cette réduction aura un impact sur leur capacité à déployer plusieurs projets à la fois ou des projets ambitieux et à engager des employés moins expérimentés.
- **Studios de services post-production** : Scénario CTMM 2028 : montants reçus réduits de 39 % à 54 %. L'impact découle ici principalement du fait qu'on y retrouve des salaires plus bas. Le risque de délocalisation est particulièrement important pour ce segment de l'industrie.
- **Studios de services "work for hire"**⁴ : ces studios pourraient perdre entre 39 % et 42 % du montant réclamé. Certains de ces studios possèdent des succursales dans d'autres pays et peuvent réagir à la baisse de compétitivité du secteur québécois en transférant leurs activités dans d'autres juridictions.
- **Grands studios de production** : Scénario CTMM 2028 : pertes anticipées pour les grands studios allant de 16 à 38 % du montant du crédit d'impôt réclamé. Pour ces entreprises, particulièrement mobiles, le risque réside principalement dans une potentielle délocalisation ou une réduction des activités au Québec.
- **La relève** : effet pervers collatéral des mesures impactant spécifiquement les bas salaires de l'industrie. À noter que les emplois juniors constituent environ 38% de la main-d'œuvre des studios et représentent les emplois à haute valeur ajoutée de demain. Cette préoccupation s'incarne notamment dans un contexte où les jeunes sont les premières victimes du ralentissement du marché de l'emploi au Québec. La hausse du taux de chômage des étudiants et des jeunes de 15 à 24 ans en 2024⁵ en témoigne.

³ PWC (2024).

⁴ PWC (2024) : studios offrant des services de conception de jeux, sous forme de sous-traitance, pour une partie tierce à qui la propriété intellectuelle du jeu appartient. Par exemple, une entreprise voulant publier un jeu vidéo, mais ne possédant pas l'expertise ou les ressources humaines nécessaires pour le faire peut former un partenariat avec ce type de studio, en sous-traitant le développement du jeu. Les studios chargent alors des taux horaires pour le temps consacré à chacun de leurs employés au développement. Au Québec, Behaviour Interactive, Frima et iLLOGIKA notamment offrent ce type de service.

⁵ Enquête sur la population active, juin 2024, Statistique Canada

En 2014, l'expérience de la réduction du CTMM a montré l'impact sur l'écosystème local, divisant par deux le nombre de studios fondés. Depuis mars 2024, nous observons les premières manifestations concrètes des modifications annoncées par le gouvernement. Certains centres de décisions ont ou prévoient de ralentir les activités commerciales ou les perspectives de croissance au Québec.

La Guilde suit de près les impacts auprès de ses membres.

Dans un contexte d'incertitudes économiques, concurrence internationale accrue - à commencer par le Canada, et alors que les défis pour attirer et retenir la main-d'œuvre dans la province s'accumulent, **les crédits d'impôt doivent être perçus comme une mesure de compétitivité.**

Vue détaillée des recommandations

Recommandation 1 : Moderniser les crédits d'impôt pour inclure les postes en commercialisation (marketing, édition, communauté, etc.) ;

Permettre le développement d'une stratégie et de dispositifs fiscaux pour le jeu vidéo visant à accroître les revenus liés à l'exportation et la commercialisation des titres réalisés au Québec s'inscrit dans la volonté du gouvernement de moderniser ces crédits d'impôt et permettra de capturer l'ensemble de la valeur créée par le développement de la propriété intellectuelle québécoise.

À l'instar d'autres provinces comme [le Manitoba, la Nouvelle-Écosse ou l'Ontario](#)⁶, La Guilde recommande que les dépenses de commercialisation et de distribution puissent être incluses dans les dépenses admissibles du CTMM.

Les postes en Édition (« Publishing ») devraient être inclus dans la commercialisation.

À titre d'exemple, le modèle ontarien reconnaît que les [dépenses de commercialisation et de distribution admissibles](#) peuvent inclure, sans s'y limiter⁷ :

- **Publicité** : coûts liés aux campagnes publicitaires pour promouvoir le produit.
- **Relations publiques** : dépenses associées aux efforts de relations publiques visant à accroître la visibilité du produit.
- **Matériel promotionnel** : frais de production de supports tels que des brochures, des affiches ou des contenus numériques promotionnels.
- **Participation à des salons professionnels** : coûts liés à la présence dans des événements ou des foires pour promouvoir le produit.

⁶ The Big Table, Digital media incentives in Canada 2024, part 2 of 3, PwC

⁷ Lignes directrices du ciopmin – produits non déterminés et déterminés, Ontario Créatif

Cette prochaine étape dans le développement de l'industrie du jeu vidéo au Québec sera une étape charnière qui permettra l'accroissement des profits et revenus générés par des studios indépendants.

La Guilde souhaite collaborer avec le gouvernement pour établir le meilleur modèle (conditions d'admissibilité, types de dépenses admissibles, etc.) pour le marché québécois, inspiré des pratiques existantes et des spécificités de du marché québécois afin de maximiser le potentiel de cette mesure.

Recommandation 2 : Procéder à un ajustement administratif pour que le Fonds des médias du Canada (FMC) soit considéré comme un fonds d'investissement et non pas comme pourvoyant une aide gouvernementale réductrice de certains crédits d'impôt.

La Guilde a transmis au ministère des Finances une note détaillée étayant cette proposition.

Il serait à l'avantage du Québec de se positionner comme un joueur offrant un environnement commercial compétitif, particulièrement dans ce nouveau contexte fiscal, et de s'assurer que les leviers locaux soient plus attrayants pour permettre de maintenir, développer et conserver la propriété intellectuelle.

Les studios à propriété québécoise sont de plus en plus reconnus et bénéficient d'une excellente réputation internationale. De ce fait, les fonds d'investissement et entreprises internationales sollicitent régulièrement les studios québécois afin d'investir ou même de les acquérir. Il est à noter que ces investissements étrangers permettent l'accès au CTMM. D'un autre côté, les programmes du Fonds des médias du Canada, bien qu'ils aient comme intention le développement de la propriété intellectuelle canadienne, empêchent l'accès au CTMM, car ils sont considérés comme des subventions, à tort. Cette situation fait en sorte qu'il est plus intéressant pour un studio d'accepter une offre de capitaux étrangers, ce qui engendre une dissolution, **voire une perte de propriété intellectuelle québécoise** et du fait même, un effet négatif sur l'économie de la province.

Considérer le Fonds des médias du Canada comme un fonds d'investissement et non comme une aide gouvernementale permettrait de favoriser le démarrage de sociétés créatives et prometteuses dans le domaine du multimédia où l'expertise québécoise est reconnue, et qui sont susceptibles de créer de la richesse au Québec et, d'autre part, soutenir la comparaison avec d'autres provinces canadiennes.

- **Financement de la propriété intellectuelle** : cible les sociétés créatives et prometteuses en raison de la nature et les critères de sélection du FMC.

En effet, Le FMC est très sélectif dans le choix des projets qu'il finance. Ses enveloppes n'étant pas illimitées, il favorise les projets les plus prometteurs ou ayant le plus fort potentiel de succès commercial. Les projets sont analysés par des experts de l'industrie et se doivent d'avoir un fort potentiel de succès basé sur leur unicité, la solidité de l'équipe et surtout, sur leur plan de commercialisation et leur modèle d'affaires. L'analyse financière réalisée par le FMC se compare donc à celle réalisée par toute institution financière ou fonds d'investissement.

- **Offrir les mêmes règles à l'industrie du jeu vidéo que pour les productions cinématographiques québécoises** : la législation prévoit l'exclusion spécifique de nombreuses aides gouvernementales ou aides non gouvernementales. Dans le cas du crédit d'impôt pour les productions cinématographiques québécoises, la législation fiscale québécoise prévoit expressément qu'une aide gouvernementale ou une aide non gouvernementale ne comprend pas une aide financière accordée par le FMC. Cependant, dans ce cas précis, le législateur a choisi d'exclure non pas par programme spécifique, mais par référence globale au FMC, de sorte que tout programme, quelles qu'en soient les modalités et, dont le financement est accessible pour une production cinématographique, sera exclu. Toutefois, pour l'application des crédits d'impôt pour titres multimédias, le financement accordé par le FMC ne fait l'objet d'aucune exclusion par voie législative.
- **Soutien de la compétition avec l'Ontario, le Manitoba et la Colombie Britannique** : plusieurs provinces, à l'instar du Québec, excluent le financement accordé par le FMC de la notion d'aide gouvernementale ou d'aide non gouvernementale pour l'application des crédits d'impôt relatifs à des productions cinématographiques. Dans le cas des crédits visant l'industrie numérique et le multimédia, tant en Ontario, en Colombie-Britannique, qu'au Manitoba, le financement offert par le FMC dans le cadre du Programme d'innovation et d'expérimentation du volet expérimental ne réduit pas les crédits d'impôt pour titres multimédias. Dans les deux premiers cas, le résultat découle de l'interprétation des dispositions législatives eu égard aux caractéristiques du programme, et dans le cas du Manitoba, le résultat découle d'une exclusion législative claire.

La décision d'exclure l'aide gouvernementale offerte par le FMC dans le cadre du Programme d'innovation et d'expérimentation du volet expérimental de la notion d'aide gouvernementale ou d'aide non gouvernementale, aurait un coût faible, voire nul, pour le gouvernement du Québec. Cela apporterait un soutien salubre aux sociétés privées québécoises du multimédia au Québec en prévenant l'érosion de la propriété intellectuelle et aurait un potentiel de rentabilité plus que prometteur, tout en répondant à la compétitivité fiscale d'autres provinces du Canada.

Recommandation 3 : Amender le formulaire CO-1055.2 pour accorder l'autorisation de transmettre un remboursement d'impôt à d'autres tiers que ceux actuellement admissibles [SODEC ; Investissement Québec ; Institutions financières] et notamment des acteurs privés.

Autorisation de transmettre un remboursement d'impôt à un tiers :

Le [formulaire CO-1055.2](#) s'adresse à toute société légalement constituée qui désire, pour une année d'imposition donnée, transmettre à un tiers admissible la partie de son remboursement d'impôt qui correspond aux crédits d'impôt remboursables pour lesquels elle a obtenu une attestation du tiers admissible ou dont le financement est assuré par ce tiers.

Les crédits d'impôt **[Multimédia]** font partie de la liste dont le remboursement peut être transmis à un tiers admissible.

Actuellement, les tiers admissibles sont :

- la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) ;
- Investissement Québec ;
- les institutions financières.

Afin de faciliter le financement du CTMM par d'autres prêteurs que les institutions financières, La Guilde recommande d'amender le formulaire officiel CO-1055.2 pour inclure des prêteurs privés à la liste des tiers admissibles.

Conclusion

Dans un contexte d'incertitudes économiques croissantes, La Guilde du jeu vidéo du Québec et ses membres sont inquiets : notre industrie a du succès, mais elle est à risque.

La Guilde est consciente des objectifs du gouvernement en vue d'optimiser l'action de l'État. Elle connaît également la volonté du gouvernement de continuer de soutenir le développement et le rayonnement du secteur. En effet, les incitatifs fiscaux soutiennent l'industrie du jeu vidéo depuis 30 ans et ont permis au Québec d'être reconnu comme un succès planétaire ; dont le reste du monde est envieux.

Appuyée par des politiques économiques prudentes et innovantes, l'industrie québécoise du jeu vidéo a tous les atouts pour maintenir et accroître des revenus pour le Québec.

La Guilde souhaite être un acteur de solutions pour façonner l'avenir de notre industrie et développer une stratégie et des mécanismes pour valoriser le secteur d'excellence du jeu vidéo, soutenir nos PME pour qu'elles deviennent les grandes entreprises de demain, et accroître les revenus liés à l'exportation et la commercialisation des titres faits au Québec.

Nous souhaitons travailler conjointement avec les différents acteurs gouvernementaux de référence pour identifier des solutions adaptées au potentiel et aux ambitions de l'industrie et rassurer l'écosystème international sur l'attractivité du Québec comme place de choix et d'avenir pour ce marché mondial.