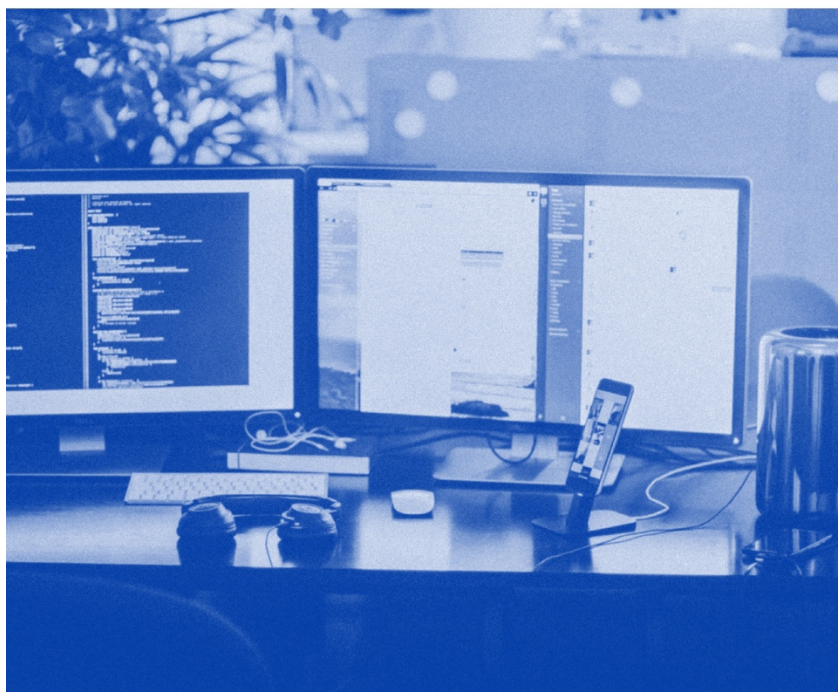


Recommandations de



mémoire

Consultations prébudgétaires du
gouvernement du Québec
2020-2021

Montréal, le 14 février 2020 | Recommandations de Xn Québec
Consultations prébudgétaires du gouvernement du Québec 2020-2021

L'Association des producteurs d'expériences numériques Xn Québec (anciennement connue depuis 2000 comme le Regroupement des producteurs multimédia) regroupe les principaux acteurs de l'industrie de la créativité numérique du Québec et compte plus de 140 studios spécialisés en production de contenu pour différentes plateformes numériques. Le spectre d'activités de ses membres est très large, cela passe par la scénographie immersive, les installations interactives dans les musées et les espaces publics, les médias numériques et la réalité virtuelle, augmentée et mixte. Avec des activités de réseautage variées, des conférences, un gala d'excellence (Prix Numix), un forum de consultation et des vitrines internationales, Xn Québec occupe une place de choix dans l'industrie de la créativité numérique québécoise.

Xn Québec est l'un des principaux interlocuteurs auprès des institutions publiques et gouvernementales pour assurer la mise en place de politiques et de conditions qui appuient le développement de l'industrie de la créativité numérique.

Xn Québec intervient à l'occasion de la consultation prébudgétaire du gouvernement du Québec afin de proposer une recommandation qui porte sur le Crédit d'impôt lié à la production de titres multimédia (CTMM)¹. Nous recommandons que le gouvernement révise la portée de cette mesure fiscale en s'assurant, dans un premier temps, d'en moderniser les définitions et les critères d'admissibilité. Il faudrait également, dans un deuxième temps, réviser les taux et le cheminement administratif qui permettent d'en bénéficier et reconsidérer son effet réducteur sur les autres formes d'aide gouvernementale qu'un titre peut recevoir.

Le CTMM a fait ses preuves, mais il est plus que temps de le réévaluer afin qu'il contribue à faire évoluer l'écosystème de la créativité numérique actuel vers un écosystème équilibré et structurant pour toutes les entreprises de la créativité numérique québécoises.

Titres multimédia: une définition mal adaptée à la réalité de l'industrie de la créativité numérique

L'industrie de la créativité numérique est en constante transformation, comporte de multiples facettes et connaît un essor important, comme en fait foi le *Premier profil de l'industrie de la créativité numérique du Québec*², réalisé pour Xn Québec en 2019. Les constats de cette étude et notre connaissance de l'environnement et des multiples acteurs de cette industrie, permettent de mettre en lumière les éléments clés suivants:

¹ <https://www.investquebec.com/quebec/fr/produits-financiers/pme-et-grandes-entreprises/credit-d-impot/production-de-titres-multimedias.html>

² https://www.xnquebec.co/wp-content/uploads/2019/05/ETUDE_2018_COMPLETE_VF.pdf

- La croissance annuelle de ce secteur d'activité est supérieure à 10%. Les chiffres d'affaires et la rentabilité des entreprises sont tous deux en croissance. Ce taux de croissance en fait un secteur créateur de richesse, puisqu'il croît plus vite que l'ensemble de l'économie. Des emplois de qualité et bien rémunérés y sont aussi constamment créés.
- Les entreprises sont jeunes et de petite taille. Elles font à la fois de la production originale et de service, ce qui contribue à leur autofinancement.
- Le secteur bénéficie déjà d'une reconnaissance internationale. En effet, plusieurs entreprises exportent et ce, sur tous les continents majeurs (Amérique du Nord et du Sud, Europe, Asie, Afrique et Moyen-Orient). La créativité québécoise est donc reconnue et ses produits se vendent à l'international.
- Compte tenu qu'il est à la croisée de l'économie et de la culture, le secteur est à la fois générateur de valeur économique (revenus et emplois) et culturelle (valeurs, sens, identité).
- Le Québec, et en particulier Montréal, possèdent les matières premières essentielles pour le développement du secteur à long terme : une créativité constamment renouvelée, de même qu'un écosystème créatif bien développé.

Les producteurs qui agissent dans cette industrie ont en commun de réaliser des activités commerciales impliquant la production de contenus et d'expériences grâce à des outils informatiques et des technologies numériques. Leur ressource première, c'est la créativité humaine et leur réalité quotidienne, c'est l'innovation. Leur production relève du multimédia, qu'on désigne davantage aujourd'hui comme l'industrie du « contenu numérique »³.

Pourtant, si le gouvernement a depuis 1996 progressivement modernisé les règles s'appliquant au CTMM, la définition de ce qu'est un titre multimédia n'a pratiquement pas changé depuis sa mise en place en 1996:

Pour être reconnu admissible, un titre multimédia doit remplir les conditions suivantes :

- *il est produit par la société;*
- *il comporte un volume appréciable de trois des quatre types d'information suivants, présenté sous forme numérique : texte, son, images fixes, images animées. (...);*
- *il est édité sur un support électronique et est régi par un logiciel permettant l'interactivité⁴*

En 1996, le multimédia s'incarnait essentiellement dans le divertissement, le ludo-éducatif et les ouvrages de référence, tandis que les contenus interactifs étaient distribués sur disque optique (CD et DVD), des applications et des formats en fort déclin depuis l'arrivée de l'internet, même complètement disparus dans certains cas.

³ https://fr.wikipedia.org/wiki/Multim%C3%A9dia#Histoire_du_mot_%C2%AB_multim%C3%A9dia_%C2%BB

⁴ <http://goo.gl/j0G4Jh>

À l'époque, l'industrie du jeu vidéo était embryonnaire. Si la ville de Montréal est aujourd'hui considérée comme un pôle majeur de l'industrie du jeu vidéo à l'échelle internationale, c'est en grande partie grâce à l'intervention du gouvernement du Québec et à l'instauration du CTMM qui a entraîné l'arrivée sur le territoire de plusieurs grands studios de renommée internationale dans le secteur du jeu vidéo. Grâce à cette intervention, la modeste grappe industrielle formée de quelques firmes d'animation numérique associées à la production télévisuelle et cinématographique s'est transformée en la grappe du jeu vidéo qu'on connaît aujourd'hui.

Cette action publique a permis de valoriser les avantages concurrentiels de l'industrie québécoise (dont la main d'œuvre et l'expertise développée en cinéma et animation numérique). Les investissements étrangers, essentiellement ceux de firmes transnationales de jeux vidéo, ont permis l'arrivée de nouvelles firmes et générés la concentration d'une masse critique de main-d'œuvre qualifiée, de firmes et de fournisseurs sur le territoire de la ville de Montréal⁵.

Dans ce nouvel environnement, le jeu vidéo a occupé un espace grandissant qui laisse peu de place aux produits hybrides. Les critères d'admissibilité ouvrant droit au CTMM sont interprétés à l'aune des réalités de la production du jeu vidéo, même si ce programme n'est pas exclusivement réservé à cette production.

Pourtant, comme des membres nous l'ont signalé, les lignes directrices du CTMM peuvent laisser croire qu'un titre relevant d'autre chose que le jeu vidéo pourrait être admissible. Mais parce que ces lignes directrices sont souvent floues, elles sont ouvertes à l'interprétation, comme par exemple, en ce qui concerne la proportion des types d'information présentés sous forme numérique pour que cela constitue un "volume appréciable", ou encore la définition même de la notion d'interactivité.

Revenir aux objectifs originaux du programme

Selon une analyse du CIRANO, le CTMM engendre des coûts économiques et génère des iniquités, mais « ses bénéfices sont pour la plupart captés par des acteurs déjà bien nantis (...) puisque les produits fabriqués localement sont essentiellement destinés à l'exportation, on peut conclure qu'une part non négligeable des bénéfices du CTMM se matérialise en fait à l'extérieur du Québec⁶. »

Les auteurs de l'étude du CIRANO concluaient que le CTMM devait être réévalué sérieusement puisqu'il « s'agit, après tout, du plus important programme de crédit d'impôt accordé à un secteur industriel spécifique et il profite très majoritairement à des multinationales étrangères.⁷»

Ils proposent de le ramener aux objectifs de la première version du programme, des objectifs davantage culturels et territorialisés qui visaient à favoriser la différenciation des produits québécois et le

⁵ CIRANO. 2017. L'aide fiscale à l'industrie du jeu vidéo à Montréal.
<https://cirano.qc.ca/files/publications/2017DT-01.pdf>

⁶ Cirano. Op. cit.

⁷ Ibid.

développement d'avantages concurrentiels ancrés dans le territoire, afin de stimuler la propriété intellectuelle québécoise dans une optique assumée de consolidation de la grappe⁸.

Un levier pour la consolidation de l'industrie de la créativité numérique

La révision des critères d'admissibilité pour le CTMM devrait se faire avec l'objectif d'élargir la notion de grappe industrielle à l'industrie de la créativité numérique dans son ensemble.

Le secteur de la créativité numérique se situe au sein du grand écosystème des industries créatives et inclut le jeu vidéo, mais également les effets visuels, l'animation, la réalité virtuelle et augmentée, les environnements immersifs et interactifs. Ces secteurs partagent plusieurs caractéristiques et enjeux communs; dans ce contexte, il est naturel qu'un rapprochement s'opère entre tous ces secteurs en forte croissance, ici et partout dans le monde⁹.

Compte tenu de la jeunesse des entreprises de la créativité numérique, de même que des ressources nécessaires pour croître et pour s'imposer de façon durable sur les marchés internationaux, le secteur doit bénéficier de leviers de développement adéquats. Le CTMM est l'un de ces leviers et il constitue un chantier prioritaire, qui interpelle le gouvernement notamment au niveau budgétaire. Un des premiers gestes à poser est de moderniser et de réviser ce crédit, pour qu'il puisse jouer pleinement son rôle. Cela inclut notamment les définitions, les critères d'admissibilité, les taux, ainsi que tout le cheminement nécessaire pour en bénéficier car il arrive fréquemment que des titres soient refusés après plusieurs démarches auprès d'Investissement Québec et l'embauche de consultants spécialisés.

Xn Québec souhaiterait également que le gouvernement se penche sur le fait que le montant de la dépense de main-d'œuvre engagée par une société admissible doit être diminué du montant de toute autre aide gouvernementale. Le gouvernement québécois fait pourtant une exception à cette règle fiscale -- qui vise à éviter le cumul de l'aide fiscale à l'égard d'une dépense pouvant donner droit à plus d'un crédit d'impôt -- dans le cas du crédit d'impôt pour la production cinématographique et télévisuelle québécoise: le crédit d'impôt pour la production cinématographique ou magnétoscopique canadienne ne vient pas réduire le montant du crédit d'impôt auquel une société a droit. Cette exception s'applique également aux services de production cinématographique ou magnétoscopique.

L'avenir économique du Québec passe notamment par le développement et par la réussite des « verticaux d'excellence », selon la terminologie même utilisée par le ministre de l'Économie et de l'Innovation. L'industrie de la créativité numérique est un de ces verticaux, au même titre que d'autres déjà bien connus. Sa réussite est cruciale pour l'enrichissement de notre société et pour le bien-être des générations montantes.

⁸ Ibid.

⁹ https://www.cmm.ca/~media/Files/News/Studies/2018/Etude_Industries_Creatives-FR.pdf?la=fr