

# **PROPULSER L'EXCELLENCE QUÉBÉCOISE EN CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE**

**RELANCE DE LA STRATÉGIE POUR L'ESSOR DE  
LA CRÉATIVITÉ NUMÉRIQUE EN CULTURE ET  
OPTIMISATION DU CRÉDIT D'IMPÔT PEEM**

Mémoire présenté par

Xn Québec, l'Association des producteurs d'expériences  
numériques

Dans le cadre des consultations prébudgétaires 2026-2027

<b>Sommaire exécutif</b>	<b>3</b>
<b>Qui est Xn Québec ?</b>	<b>5</b>
<b>Introduction</b>	<b>6</b>
<b>Portrait de l'industrie et état des lieux</b>	<b>8</b>
Empreinte et perspectives économiques	8
Propriété intellectuelle et services : un savant équilibre	8
L'exportation comme moteur de croissance	9
<b>1. Recommandations clés pour le secteur de la créativité numérique</b>	<b>10</b>
1.1 Pérenniser le financement pour la production et les entreprises	10
1.2 Soutenir le développement international du secteur	10
1.3 Favoriser le développement des affaires à l'échelle locale	12
1.4 Investir dans un véhicule d'innovation collectif pour structurer le secteur	13
<b>2. Mesures ciblées pour une amélioration du PEEM</b>	<b>15</b>
2.1. Inclusion de la phase d'intégration et des autres étapes de production ayant lieu à l'extérieur du Québec	16
2.2 Modulation du seuil de 75% de coûts québécois.	16
2.2.1 Proposition de modulation	17
2.3 Élimination de la distinction entre les événements et les environnements multimédias	18
2.3.1 Liens de dépendance entre les sociétés	18
2.4 Inclusion du déploiement multi-sites, des versions adaptées et des développements itératifs de projets	19
2.4.1 Proposition d'amélioration	19
2.5 Révision des paramètres liés aux exigences de présentation à l'étranger	19
2.5.1 Proposition d'ajustement	20
2.6. Mesures d'amélioration administrative et opérationnelle	21
2.6.1 Clarification et harmonisation des dépenses admissibles	21
2.6.2 Simplification administrative et optimisation des délais	21
2.6.3 Modernisation de la grille des postes-clés	22
<b>2.7 Étude d'impact économique et estimation des coûts</b>	<b>23</b>
<b>Bibliographie</b>	<b>25</b>
<b>Annexe : Méthodologie</b>	<b>26</b>

# Sommaire exécutif

Le secteur de la production d'expériences numériques au Québec connaît une croissance rapide et joue un rôle significatif dans l'économie locale. Selon notre plus récent portrait (Habo et Xn Québec, 2024), le secteur comptait en 2022 près de 300 entreprises et générait environ 4 000 emplois et 500 M\$ de revenus au Québec.

La créativité numérique québécoise jouit depuis plusieurs années d'une réputation enviable à l'international, mais, étant encore en émergence, elle est vulnérable à l'environnement commercial actuel. Dans ce contexte, il est essentiel d'optimiser les outils de soutien à cette industrie. C'est pourquoi nous profitons des consultations prébudgétaires 2026-2027 pour formuler ou réitérer certaines propositions visant à poser des conditions favorables au plein essor de ce secteur d'excellence.

Le premier chapitre de ce mémoire présente des recommandations de mesures structurantes qui s'inscrivent dans la continuité de la Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture, lancée en 2023. Compte tenu du budget 2025-2026, qui offre un soutien insuffisant pour assurer la pérennité de cette stratégie, il apparaît essentiel de réitérer certains besoins du secteur.

Les principales recommandations de cette section se déclinent comme suit :

1. **Poursuivre et bonifier le soutien aux entreprises et à la production** par l'entremise du Programme d'aide aux producteurs d'expériences numériques de la SODEC.
2. **Soutenir le développement international du secteur** en finançant des outils et des mesures structurantes dotés de la flexibilité nécessaire pour répondre aux besoins des entreprises et aux réalités changeantes du marché.
3. **Favoriser le développement des affaires à l'échelle locale** par la mise en place d'incitatifs ciblés et l'amélioration des paramètres régissant les processus d'octroi de contrats dans le secteur public.
4. **Investir dans un véhicule d'innovation collectif** pour structurer le secteur de la créativité numérique.

Le second chapitre propose une réforme du [Crédit d'impôt pour les expériences et environnements multimédias à l'extérieur du Québec](#) (PEEM), qui permettrait de maximiser l'effet de levier de celui-ci et de soutenir concrètement le développement international des entreprises, tout en générant des retombées significatives pour l'économie québécoise.

Afin d'identifier les recommandations à formuler concernant l'amélioration du PEEM, Xn Québec a mené des actions de concertation impliquant différentes parties prenantes, notamment plusieurs entreprises ayant eu recours à ce crédit d'impôt dans les dernières années. Ce processus nous a permis d'élaborer des propositions généralement consensuelles, présentant un fort potentiel de retombées positives.

## **Sommaire des mesures proposées pour maximiser les retombées du crédit d'impôt pour la production d'événements ou d'environnements multimédias présentés à l'extérieur du Québec**

1. Inclusion de la phase d'intégration du projet sur le site de destination et des autres étapes de production ayant lieu à l'extérieur du Québec.

2. Modulation du seuil de 75% de coûts québécois pour tenir compte des réalités de l'industrie, notamment de la dépendance aux outils technologiques et des exigences de collaboration avec des travailleurs locaux souvent inévitables dans les contrats à l'étranger.
3. Élimination de la distinction entre les événements et les environnements multimédias et ajustement des critères d'analyse.
4. Inclusion du déploiement multi-sites, des versions adaptées et des développements itératifs de projets existants.
5. Révision des paramètres liés aux exigences de présentation à l'étranger, pour tenir compte du mode de diffusion et de circulation des expériences numériques, et par souci de cohérence avec les autres priorités mises de l'avant par les partenaires gouvernementaux, notamment l'accès aux œuvres pour les publics québécois.
6. Mesures d'amélioration administrative et opérationnelle.

L'application des recommandations permettrait d'augmenter les retombées économiques directes et indirectes du crédit d'impôt PEEM d'environ 35 %. En utilisant les mêmes hypothèses qui sous-tendent les projections de retombées économiques, nous évaluons l'augmentation du coût annuel du crédit d'impôt à 10,02 M\$.

# Qui est Xn Québec ?

Xn Québec (anciennement le Regroupement des producteurs multimédias) est un organisme à but non lucratif fondé en 2000 pour représenter les producteur.trice.s du secteur de l'interactif et du multimédia, qui en était à l'époque à ses premiers balbutiements. Au fil des ans, l'industrie a connu un essor remarquable et de vastes transformations, marquées notamment par le développement de nouvelles technologies, l'émergence de secteurs d'activités entiers, l'évolution des modèles d'affaires et la mondialisation toujours croissante de la culture.

En 2018, une démarche de repositionnement a précisé le champ d'action de l'association et lui a permis de réitérer sa pertinence en tant qu'acteur majeur dans un écosystème en mouvance, en complémentarité avec les autres organismes actifs dans l'industrie de la créativité numérique. Le RPM est alors devenu Xn Québec.

Les membres de Xn Québec sont des producteur.trice.s d'expériences numériques, c'est-à-dire des studios et des professionnel.le.s qui utilisent la technologie comme matière première afin de créer des projets techno-créatifs qui peuvent combiner plusieurs disciplines artistiques. Bien souvent, leurs productions sont destinées à de nouveaux lieux de diffusion et sortent du cadre d'un écran et des modèles de distribution traditionnels.

Les expériences numériques comprennent notamment les projets en réalité étendue, les expériences, installations et environnements immersifs et interactifs, les expériences interactives pour mobiles, ordinateurs et tablettes, les univers sonores et les produits interactifs. Nos membres sont agiles, favorisent l'inclusion et incarnent le nouveau visage de l'entrepreneuriat culturel. Ils.elles innovent constamment en termes de modèles d'affaires, de formats et de collaborations. Leur présence à l'international fait partie intégrante de leur modèle d'affaires et est indissociable de leur succès.

Xn Québec regroupe aujourd'hui plus de 200 studios et professionnel.le.s faisant partie du secteur de la production d'expériences numériques. L'association représente les intérêts de l'industrie auprès des gouvernements et des autres acteurs stratégiques, provoque des rencontres entre créateur.trice.s et fait rayonner l'excellence de la créativité numérique au Québec et à l'international. Notre objectif est de mettre en place les conditions favorables à la réalisation du plein potentiel d'innovation, culturel et économique de nos membres et de faire rayonner la culture d'excellence qui caractérise le secteur à l'échelle locale, nationale et internationale.

L'association accomplit notamment sa mission à travers la création et la tenue d'événements porteurs (vitrines, concours, tournées en entreprise, accueil de délégations internationales, conférences, événements de réseautages), la représentation auprès des institutions, la veille stratégique et la production d'études et de mémoires, l'offre de services et d'avantages à ses membres, la production de contenus éditoriaux et le soutien aux activités internationales de l'industrie, notamment à travers l'organisation de missions commerciales et culturelles à l'étranger.

# Introduction

Le secteur québécois de la production d'expériences numériques a émergé au tournant des années 2000 et a connu une expansion spectaculaire dans les années 2010, s'imposant comme un chef de file sur la scène internationale alors que l'industrie n'en était qu'à ses premiers balbutiements. À l'époque, le Québec offrait un terreau particulièrement fertile pour donner naissance à un tel écosystème, grâce à la vitalité de secteurs connexes bénéficiant de financements publics avantageux, à la culture de créativité incarnée notamment par le Cirque du Soleil, ainsi qu'à certaines initiatives ciblées comme le développement des studios interactifs de l'ONF et des financements du FMC destinés aux médias interactifs.

Aujourd'hui, l'industrie québécoise fait face à des défis et des menaces sans précédent. D'une part, sa position de chef de file est menacée, alors que de nombreux gouvernements, particulièrement en Europe et en Asie de l'Est, ont investi massivement dans le développement des industries locales de la créativité numérique, voyant l'immense potentiel de ce créneau pour le futur. Dans ce contexte, il est crucial pour notre industrie de se donner les moyens de continuer d'innover, afin de préserver son leadership et son caractère avant-gardiste. D'autre part, le contexte économique mondial, marqué par l'émergence de mesures protectionnistes dans différentes juridictions, menace la compétitivité économique des entreprises sur la scène internationale. Pour une industrie encore en émergence, ces soubresauts s'avèrent fragilisants. Ils pourraient, à terme, occasionner des compressions, des pertes d'emploi et des faillites, et mettre en péril la survie même de l'écosystème.

Dans ces circonstances, il est essentiel d'optimiser les outils et les mesures de soutien à notre industrie. En ce sens, la [Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture](#) et la mise en place du [Programme d'aide aux producteurs d'expériences numériques](#) de la SODEC ont constitué des avancées majeures qui, même si nous souhaitons les voir prendre davantage d'expansion, ont démontré que le gouvernement du Québec comprend bien l'importance et le potentiel du secteur. Dans le premier chapitre de ce mémoire, nous formulons des recommandations pour orienter la deuxième phase de la stratégie, afin qu'elle puisse soutenir la production et le développement commercial des entreprises du secteur de façon optimale.

Le deuxième chapitre se concentre sur le Crédit d'impôt pour les expériences et environnements multimédias à l'extérieur du Québec (PEEM). Instauré en 2014, cet outil fiscal incontournable a contribué à renforcer la compétitivité des entreprises québécoises sur la scène internationale, mais il est toujours demeuré sous-utilisé par rapport à son potentiel. En effet, environ 10 entreprises en moyenne par année ont recours à ce crédit d'impôt, alors que l'analyse de nos données internes permet de dénombrer au moins une soixantaine d'entreprises actives dans le type de productions admissibles au PEEM, et que le dernier Portrait du secteur (Habo et Xn Québec, 2024) souligne l'importance de l'exportation pour le secteur, avec environ 60% des revenus des entreprises, tous sous-secteurs confondus, provenant de l'extérieur du Québec. Tout porte à croire que cette proportion est encore plus élevée pour les entreprises dont les productions pourraient être admissibles au PEEM.

Afin d'identifier les recommandations à formuler, Xn Québec a mené des actions de concertation impliquant les différentes parties prenantes, notamment plusieurs entreprises ayant eu recours à ce crédit d'impôt dans les dernières années. Ce processus nous a permis d'élaborer des propositions

généralement consensuelles, présentant un fort potentiel de retombées positives. Notre analyse démontre que, si le crédit d'impôt dans sa forme actuelle est déjà un outil utile pour les entreprises, quelques ajustements et modulations simples lui permettraient de devenir un levier réellement structurant pour favoriser l'essor de l'industrie.

Nous croyons fermement que la réforme du crédit d'impôt PEEM que nous proposons a le potentiel de soutenir concrètement le développement international des entreprises et de générer des retombées significatives pour l'économie québécoise.

## Portrait de l'industrie et état des lieux

Le secteur de la production d'expériences numériques connaît depuis plusieurs années une croissance significative. Dans le contexte de ce mémoire, il faut préciser que bien que le secteur regroupe une grande diversité de produits et de services qui utilisent la technologie comme matière première pour créer des œuvres, le crédit d'impôt PEEM s'applique principalement au segment du divertissement immersif (espaces virtuels, réalité virtuelle, ou mixte, exposition et expériences immersives, films 360) et celui des installations et projections (éclairage architectural, installations interactives et muséales, mapping, spectacle augmenté, etc.) Il convient donc de garder en tête que les données qui suivent s'appliquent à un secteur plus large que celui auquel s'adresse le crédit d'impôt PEEM.

## Empreinte et perspectives économiques

Selon notre plus récent portrait du secteur (Habo et Xn Québec, 2024), celui-ci est composé de près de **300 entreprises** et génère près de **4 000 emplois**, auxquels s'ajoutent un grand nombre de pigistes qui jouent un rôle clé dans la flexibilité de l'écosystème. Ce réseau d'entrepreneur.se.s et de créateur.trice.s constitue un pilier du dynamisme économique et culturel du Québec.

Bien que le secteur de la production d'expériences numériques soit encore jeune, ce qui explique que son empreinte économique demeure modeste comparativement aux secteurs plus matures comme le cinéma ou le jeu vidéo, son potentiel d'expansion est indéniable. En témoigne d'ailleurs l'intérêt croissant des entreprises de jeu vidéo et d'effets visuels à explorer le secteur du divertissement immersif, qui constitue une piste de diversification potentiellement très intéressante.

En 2025, les revenus du secteur devraient atteindre **711 millions de dollars**, soit une augmentation notable par rapport aux **496 millions de dollars** enregistrés en 2022, ce qui représente une **croissance annuelle projetée de 12,7 %**. Ce chiffre met en évidence la vitalité exceptionnelle du secteur et son potentiel de création de richesse à long terme. Parmi les différents sous-secteurs, celui du divertissement immersif se démarque particulièrement avec un fort potentiel de croissance, illustrant l'attractivité de ce type de produits et services à travers le monde. À titre d'illustration, une étude du cabinet Habo (2024) estime que les revenus des expériences immersives sur le marché américain ont passé de 1,5 milliard de dollars en 2019 à 3,9 milliards de dollars en 2024, ce qui correspond à une augmentation annuelle de 21%.

## Propriété intellectuelle et services : un savant équilibre

Bien que le développement de **propriétés intellectuelles** (PI) s'impose de plus en plus comme un levier clé de l'innovation et de la compétitivité, la prospérité du secteur s'est largement construite sur une dynamique de service. Actuellement, 81 % des entreprises développent des PI dans une certaine mesure, mais le secteur reste encore largement dépendant des services, qui représentaient **près de 80 % des revenus** en 2022. Bien que le développement de PI soit à la hausse, nous sommes favorables au maintien d'une offre de services profitable et durable, qui permet à la fois de nourrir la réputation d'excellence du Québec à l'international et de contribuer à la solidité financière des entreprises, leur permettant souvent d'investir dans le développement de projets propriétaires.

La commercialisation des propriétés intellectuelles en créativité numérique demeure complexe, le développement des projets étant souvent long et complexe, et les structures de distribution étant embryonnaires comparativement aux autres secteurs des ICC. C'est pourquoi nous prédisons que cette coexistence d'une foisonnante offre de services et du développement de PI est appelée à perdurer.

Le crédit d'impôt PEEM s'inscrit dans cette double dynamique, servant souvent de levier de compétitivité pour les entreprises offrant leurs services à des clients internationaux, mais permettant aussi la circulation de PI québécoises à l'extérieur du Québec. Il s'agit donc d'un outil crucial, qui permet d'accélérer à la fois les dynamiques d'innovation et le succès commercial des projets.

## L'exportation comme moteur de croissance

Le Québec jouit d'un statut de pionnier et d'une réputation d'excellence en matière de créativité numérique, particulièrement en ce qui concerne le divertissement immersif, les installations et les projections, ce qui joue sans contredit en sa faveur sur la scène internationale. On estime qu'environ **60 % des revenus** des entreprises de l'ensemble du secteur proviennent de l'extérieur du Québec, avec une proportion encore plus importante pour les entreprises spécialisées en divertissement immersif et en installations interactives. Cette orientation vers l'international reflète à la fois la reconnaissance mondiale de l'expertise québécoise dans la production d'expériences numériques, et le caractère incontournable de l'exportation pour la prospérité, voire la survie du secteur.

Or, l'environnement commercial international est en profonde transformation, ce qui occasionne des défis de taille. D'une part, bien que le Québec ait pu longtemps capitaliser sur son statut de pionnier, de nombreuses juridictions ont investi massivement dans le développement de la créativité numérique ces dernières années, contribuant à l'émergence d'une compétition de plus en plus féroce. D'autre part, la menace de mesures protectionnistes sur certains marchés pourrait avoir un impact considérable sur la capacité des entreprises à demeurer compétitives, d'autant plus que la majorité d'entre elles sont des petites structures, dont les marges de profit sont limitées. Dans ce contexte, les leviers permettant de renforcer la compétitivité des entreprises sur la scène internationale sont plus importants que jamais.

# 1. Recommandations clés pour le secteur de la créativité numérique

Le premier chapitre de ce mémoire présente des recommandations générales qui s'inscrivent dans la continuité de la Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture, lancée en 2023. Ce programme ambitieux représentait une reconnaissance sans précédent pour le secteur de la créativité numérique, mettant en place une série de mesures visant à mieux exploiter son potentiel et à renforcer son rayonnement, tant au Québec qu'à l'international. La première phase de cette stratégie ayant pris fin en 2025 et le budget 2025-2026 ayant laissé planer une incertitude quant à sa poursuite, il nous apparaît essentiel de formuler des recommandations alignées sur les besoins du secteur.

## 1.1 Pérenniser le financement pour la production et les entreprises

L'élément le plus encourageant du budget 2025-2026 réside dans le renforcement du rôle de la SODEC et la confirmation explicite de la poursuite du programme d'aide aux Producteurs d'expériences numériques. Lancé en 2023, ce programme représente une avancée majeure pour un secteur historiquement sous-financé. Il soutient les producteur.trice.s dans le déploiement d'une stratégie d'entreprise échelonnée sur deux ans, axée sur la création et la valorisation d'un catalogue d'œuvres, de contenus, d'expériences ou de produits en créativité numérique fondés sur la propriété intellectuelle québécoise. Cette approche offre aux entreprises une prévisibilité financière et une latitude pour l'expérimentation sans précédent dans l'histoire du secteur.

Après deux rondes de financement successives en 2024 et 2025, nous réitérons l'importance cruciale de renouveler les crédits pour pérenniser ce programme structurant. Malgré le dynamisme remarquable du secteur et l'engouement manifeste pour ce type de soutien, les ressources actuelles demeurent insuffisantes pour répondre à la demande et accompagner adéquatement la croissance de l'écosystème.

Nous recommandons donc un investissement récurrent d'au moins 8 M\$ par année dans ce programme pour assurer un financement structurant et prévisible qui permette aux entreprises de planifier leur développement à moyen terme.

## 1.2 Soutenir le développement international du secteur

La majorité des revenus du secteur provenant de l'international, il est impératif de mettre en place des outils et des mesures structurantes pour soutenir les efforts de développement sur les marchés étrangers, particulièrement dans un contexte de mutations rapides. Si le crédit d'impôt PEEM, traité au deuxième chapitre de ce mémoire, constitue une partie de la solution, d'autres interventions complémentaires s'avèrent nécessaires.

Il convient d'abord de maintenir et bonifier le soutien aux initiatives de l'écosystème qui valorisent les producteur.trice.s et les œuvres québécoises auprès d'acheteurs internationaux, qu'il s'agisse d'événements d'envergure comme MUTEK et HUB Montréal ou de missions commerciales ciblant des marchés prioritaires.

Pour maximiser l'impact de ces initiatives, nous recommandons d'investir dans le développement d'intelligence d'affaires, notamment par la réalisation d'études de marché sectorielles sur les territoires prioritaires, l'analyse des tendances émergentes et des besoins spécifiques des acheteurs internationaux, ainsi que par l'organisation de formations ciblées permettant aux entreprises québécoises de mieux comprendre les pratiques commerciales, les attentes culturelles et les processus d'approvisionnement propres à chaque marché.

Au-delà de cette intelligence d'affaires, il serait potentiellement stratégique de financer des ressources de type consultant.e établies sur les marchés à développer en priorité. Ces personnes joueraient un rôle complémentaire essentiel. Dans les régions où le Québec dispose déjà d'une présence diplomatique ou commerciale, ils.elles épauleraient les attaché.e.s culturel.le.s et commerciaux en apportant une expertise sectorielle pointue et en assurant un suivi personnalisé auprès des entreprises québécoises. Dans les territoires à fort potentiel où le Québec ne dispose pas de représentation officielle, ces consultant.e.s combleraient un vide critique en agissant comme point de contact local, facilitant les mises en relation et identifiant proactivement les opportunités. Établies localement et connaissant à la fois les spécificités du marché et les forces de nos entreprises, ces personnes seraient en mesure d'accélérer concrètement le développement des affaires, d'identifier des opportunités stratégiques et d'accompagner les entreprises dans la navigation des réalités locales.

### **Flexibilité nécessaire pour un modèle d'affaires hybride**

La majorité des entreprises du secteur fonctionnent selon un modèle d'affaires hybride, combinant activités de services et développement de propriété intellectuelle. Cette réalité sectorielle exige une flexibilité accrue dans les programmes de soutien afin de ne pas freiner la croissance des entreprises. Les activités de services jouent un rôle crucial : elles génèrent des revenus permettant de réinvestir dans l'entreprise et de réduire la dépendance au financement public, elles constituent souvent un terrain d'expérimentation pour développer des innovations, et elles contribuent au rayonnement culturel du Québec tout en consolidant la réputation d'excellence du secteur.

Or, les mesures actuelles de soutien à l'exportation demeurent largement limitées à la propriété intellectuelle. Le programme SODEXPORT de la SODEC, par exemple, ne finance que les missions et occasions d'affaires liées à la propriété intellectuelle, excluant de facto les services. La suspension en 2025 du volet 1 du programme *Appui aux initiatives internationales* du ministère de la Culture et des Communications a agravé cette lacune. Ce programme offrait une flexibilité précieuse qui permettait de pallier ces restrictions. Sa fermeture laisse un vide considérable, notamment pour le démarchage de secteurs hautement structurants comme celui des institutions muséales, qui recèle un fort potentiel pour nos entreprises et repose largement sur des mandats de services.

Nous recommandons donc l'ajout de flexibilité dans les programmes afin de refléter la réalité hybride du secteur et de ne pas pénaliser les entreprises qui diversifient leurs sources de revenus, ainsi que le rétablissement d'un programme équivalent au volet 1 d'*Appui aux initiatives internationales*, ou l'adaptation des programmes existants pour combler le vide laissé par sa suspension.

## 1.3 Favoriser le développement des affaires à l'échelle locale

La première phase de la Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture prévoyait une mesure visant à inciter les gestionnaires de lieux culturels, d'espaces publics, ainsi que les sociétés d'État et organismes nationaux à intégrer davantage de projets faisant appel à la créativité numérique. Cette initiative poursuivait plusieurs objectifs convergents : encourager le développement de projets novateurs, favoriser leur diffusion, renforcer leur visibilité et leur accessibilité auprès de divers publics, et contribuer à la vitalité des espaces publics à travers le territoire.

Bien que les résultats de cette mesure ne soient pas pleinement mesurables à l'heure actuelle, nous déplorons sa non-reconduction dans le budget 2025-2026. Le secteur de la créativité numérique demeure largement concentré à Montréal, et sans incitatif spécifique, cette tendance persistera au détriment des autres régions. Plusieurs facteurs structurels expliquent cette situation. D'abord, les commandes d'œuvres liées à la politique du 1 % sont rarement attribuées à des créations numériques, notamment en raison des coûts d'entretien et de maintenance qu'elles impliquent. Plus largement, les œuvres numériques peuvent représenter des investissements importants qui découragent les donneurs d'ordre. De plus, la compréhension des opportunités offertes par la créativité numérique demeure limitée chez plusieurs acteurs du milieu culturel, et les infrastructures existantes ne sont pas toujours adaptées pour accueillir des projets numériques.

Il est donc impératif de mettre en place des incitatifs financiers ciblés, mais également de favoriser les initiatives de maillage permettant aux gestionnaires de lieux de mieux saisir le potentiel de la créativité numérique. Dans le cadre du Village Numérique 2025, une initiative coproduite par Xn Québec et MUTEK, nous avons convié de nombreux acheteurs et décideurs culturels provenant de l'ensemble du Québec. Bien que les retombées concrètes de cet événement restent à documenter, plusieurs constats se dégagent déjà : un enthousiasme manifeste pour les possibilités offertes par le numérique, des apprentissages significatifs de la part des acheteur.euse.s invité.e.s, mais aussi la confirmation que les budgets actuels ne sont généralement pas adaptés pour accueillir des projets numériques ambitieux. Or, si l'objectif est de rapprocher les Québécois.es de leur culture, le numérique constitue un médium privilégié, particulièrement engageant pour les publics de tous âges.

### **Soutenir les festivals de cinéma dans la diversification de leur programmation**

De nombreux festivals québécois manifestent un intérêt croissant pour intégrer des sections immersives et des expériences numériques à leur programmation. Ces initiatives permettraient non seulement de diversifier leur offre, mais également de rendre la créativité numérique accessible à un public déjà férus de culture et potentiellement réceptif aux propositions artistiques innovantes.

Toutefois, ces festivals peinent à concrétiser leurs ambitions numériques en raison de contraintes budgétaires importantes. L'ajout de volets immersifs nécessite des investissements en équipements, en expertise et en curation spécialisée que les budgets traditionnels des festivals ne peuvent absorber. Cette situation représente pourtant une occasion manquée considérable : les festivals constituent des vitrines idéales pour exposer les œuvres québécoises à des publics diversifiés et engagés, tout en contribuant à la démocratisation de la créativité numérique à travers l'ensemble du territoire.

Nous recommandons donc la création d'un programme de soutien spécifique destiné aux festivals souhaitant développer une section de programmation immersive. Ce programme devrait couvrir à la fois les coûts d'acquisition ou de location d'équipements, les frais de curation et de programmation spécialisée, ainsi que les activités de médiation permettant d'accompagner les publics dans leur découverte de ces nouvelles formes d'expression.

### **Repenser les processus d'appels d'offres publics**

Au-delà des incitatifs à différents niveaux, les processus d'appels d'offres publics présentent également des lacunes importantes pour le secteur de la créativité numérique. Lorsque des appels d'offres spécifiques sont lancés, plusieurs irritants persistent. Répondre à ces appels exige un travail créatif considérable et engendre des coûts élevés pour les entreprises, sans aucune compensation prévue. Par ailleurs, les budgets annoncés sont parfois inadaptés aux réalités de production, et les critères de sélection ne tiennent pas suffisamment compte de la nature créative et innovante des projets.

Nous recommandons d'adapter les critères d'attribution des appels d'offres publics pour mieux refléter les réalités des industries culturelles et créatives. La règle du plus bas soumissionnaire, qui est la norme dans plusieurs projets de créativité numérique, perd sa pertinence dans les projets créatifs, car elle n'encourage ni la créativité, ni l'innovation, et risque d'engendrer des frustrations lors du déploiement. Il est essentiel de reconnaître la valeur du travail créatif investi dans les réponses aux appels d'offres en reconnaissant que les producteur.trice.s d'expériences numériques ne sont pas de simples fournisseurs de solutions technologiques. Nous préconisons par ailleurs la mise en place de processus de préqualification et une structure de rémunération pour les propositions nécessitant des efforts importants.

## **1.4 Investir dans un véhicule d'innovation collectif pour structurer le secteur**

La capacité continue d'innovation des entreprises de notre secteur est un facteur-clé déterminant pour leur capacité à prospérer et à se démarquer sur la scène internationale. Malgré ses forces indéniables, notre écosystème demeure fragmenté et souffre de faiblesses structurelles qui freinent sa capacité à maintenir un niveau d'innovation suffisant face à une concurrence mondiale de plus en plus féroce.

Plusieurs juridictions étrangères ont compris l'importance stratégique de la créativité numérique et investissent massivement dans des infrastructures et dispositifs hybrides à l'intersection de la culture, de la technologie et de l'innovation. La Corée du Sud a créé un fonds de 1 G\$ US sur 5 ans pour le secteur de l'animation, tandis que la France a investi 1 G€ d'ici 2030 dans son volet culture du Plan France 2030. Le Royaume-Uni prévoit quant à lui faire progresser l'investissement dans ses industries créatives de 17 G£ à 31 G£ d'ici 2035<sup>1</sup>.

Face à ces investissements importants, le Québec doit agir rapidement et de manière concertée. C'est dans cette optique que l'UQAM, en collaboration avec 17 partenaires de l'écosystème, a entrepris une démarche collective visant à développer un véhicule d'innovation pour le secteur de la créativité numérique. Cette initiative répond aux besoins criants identifiés par les acteurs du milieu : structurer et

---

<sup>1</sup> Source : MALLETTÉ S.E.N.C.R.L. *Véhicule d'innovation collectif en créativité numérique : Étude d'opportunité*, Montréal, Université du Québec à Montréal, 12 septembre 2025, 60 p.

favoriser les collaborations d'innovation entre les parties prenantes, faciliter l'accès aux technologies de pointe, développer et valoriser la propriété intellectuelle québécoise, renforcer le soutien à la commercialisation et actualiser les compétences de la main-d'œuvre. Cette démarche a donné lieu à une étude d'opportunité présentée en septembre 2025. Au moment d'écrire ces lignes, l'élaboration du plan d'affaires détaillé est en cours. La stratégie proposée priviliege une démarche agile, avec un focus initial sur les expériences immersives et le divertissement in-situ (LBE), un segment en forte croissance mondiale, comme nous l'avons établi précédemment.

Nous sommes hautement favorables à cette initiative, qui préconise une approche intégrée et concertée pour s'attaquer simultanément aux principaux enjeux du secteur, notamment le maillon faible de la commercialisation, ainsi que le retard en matière de productivité et d'adoption technologique. Nous saluons sa volonté de valoriser les forces et les expertises existantes et de mettre à profit les infrastructures déjà en place, maximisant ainsi l'effet de levier des investissements publics. Toutefois, la concrétisation de ce projet structurant nécessitera un engagement financier significatif et soutenu du gouvernement du Québec.

Nous recommandons donc que le gouvernement s'engage à soutenir financièrement le développement et le déploiement de ce véhicule d'innovation collectif, en cohérence avec la tendance observée à l'échelle mondiale et avec les retombées économiques et culturelles anticipées grâce à ce projet.

## 2. Mesures ciblées pour une amélioration du PEEM

Les crédits d'impôt constituent un instrument structurant pour les industries créatives québécoises, ayant particulièrement contribué au fil du temps à l'essor des secteurs du jeu vidéo et des effets visuels. Ces leviers fiscaux restent essentiels pour permettre aux entreprises à fort potentiel de consolider leur position concurrentielle.

Les crédits d'impôt ne constituent certes qu'un facteur parmi d'autres dans l'équation de la compétitivité internationale. Le principal atout des entreprises québécoises réside indéniablement dans leur créativité et leur capacité d'innovation, qui sont garantes de la qualité et de l'originalité de leurs productions. C'est pourquoi nous sommes favorables à la mise en place et à l'expansion de mesures de soutien à l'innovation et de mesures de soutien direct à la production de projets originaux.

Cependant, dans un marché où l'excellence créative n'est pas l'apanage exclusif du Québec et où plusieurs juridictions, notamment la France, les Pays-Bas et la Corée du Sud, voyant le potentiel de rayonnement des productions immersives et interactives, investissent massivement dans leur développement, les considérations économiques pèsent lourd lorsque vient le temps de choisir un partenaire créatif pour un projet multimédia. Les coûts de production influencent significativement la prise de décision. Les crédits d'impôt représentent un avantage concurrentiel déterminant, surtout face à la multiplication des juridictions offrant des productions de haute qualité et mettant en place des incitatifs alléchants.

Dans un secteur encore en maturation, où les entreprises évoluent avec des ressources financières limitées, le crédit d'impôt joue un rôle déterminant dans la préservation de marges de bénéfices durables et la réduction des risques financiers, créant ainsi les conditions propices à l'investissement soutenu dans le développement de propriétés intellectuelles innovantes. Le crédit d'impôt PEEM gagnerait donc à être bonifié pour maximiser les retombées économiques et rivaliser avec les mesures incitatives déployées par nos concurrents internationaux.

Le crédit d'impôt PEEM constitue déjà un levier stratégique pour la compétitivité des entreprises québécoises, qui en reconnaissent déjà la valeur. Cependant, nos données internes révèlent un écart significatif entre le potentiel d'utilisation et l'adoption réelle du crédit d'impôt : alors qu'une soixantaine d'entreprises développent des productions admissibles au PEEM, seulement une dizaine en moyenne bénéficient annuellement de cette mesure fiscale. Cette sous-utilisation survient dans un contexte où l'exportation constitue un enjeu stratégique majeur, représentant environ 60% des revenus sectoriels selon le Portrait du secteur (Habo et Xn Québec, 2024), une proportion vraisemblablement supérieure pour les entreprises ciblées par ce crédit d'impôt. Par ailleurs, même parmi les entreprises qui bénéficient du crédit d'impôt PEEM, plusieurs déplorent que les critères d'admissibilité actuels créent des exclusions pour des projets qui s'inscrivent pourtant dans les objectifs de la mesure.

À travers des consultations avec nos membres et des échanges avec nos partenaires clés, nous avons identifié plusieurs axes d'amélioration concernant les critères et paramètres actuels du crédit d'impôt. Ces ajustements permettraient d'optimiser son adoption et, par conséquent, d'amplifier ses retombées économiques positives au Québec. Les recommandations présentées ci-après reflètent un consensus fort parmi les entreprises et allient pragmatisme et potentiel d'impact significatif.

## **2.1. Inclusion de la phase d'intégration et des autres étapes de production ayant lieu à l'extérieur du Québec**

Les expériences et environnements multimédia sont par définition des productions complexes, souvent conçues expressément pour un site spécifique, qui s'appuient sur des technologies de pointe en constante évolution et dont le succès nécessite une variété d'expertises conjuguées et une fine attention portée à chaque détail. Les projets ne peuvent pas toujours être parfaitement prévisualisés en studio, et l'arrimage entre les diverses expertises requiert souvent une collaboration directe sur le site. Les demandes de modifications de dernière minute, qui exigent une réactivité immédiate, sont fréquentes.

Dans ce contexte, la phase d'intégration et les autres étapes de production sur site sont critiques, et peuvent donc mobiliser une portion substantielle des coûts de production. En effet, il est souvent nécessaire que les équipes spécialisées passent beaucoup de temps sur les lieux de diffusion, afin de s'adapter aux particularités de ceux-ci et de finaliser les productions en contexte réel.

Actuellement, les coûts associés à ces étapes cruciales de production hors Québec ne font pas partie des dépenses admissibles au crédit d'impôt, créant une distorsion qui pénalise les entreprises et contribue à réduire leur compétitivité face aux concurrents locaux des territoires de diffusion.

Nous proposons donc d'étendre l'admissibilité du crédit d'impôt aux coûts liés aux phases d'intégration et de production ayant lieu à l'extérieur du Québec, incluant :

- Les salaires et charges sociales des employés québécois en déplacement ;
- Les frais de déplacement et d'hébergement liés à ces missions ;
- Les coûts de production directement liés à l'intégration sur site ;
- Les visites techniques préparatoires et de reconnaissance.

## **2.2 Modulation du seuil de 75% de coûts québécois.**

Le PEEM établit un seuil de 75% de coûts québécois pour l'admissibilité des projets, reflétant son objectif de stimuler l'activité économique locale dans le secteur des productions multimédias exportables. Or, cette exigence entraîne des défis considérables dans un contexte où la technologie constitue la matière première de nombreuses productions et où le caractère international des productions est inhérent à la définition du crédit d'impôt.

Les entreprises du secteur font face à plusieurs contraintes qui rendent ce seuil difficile à atteindre. D'abord, l'absence d'alternatives québécoises satisfaisantes pour certains matériels et logiciels spécialisés pose un défi. Les productions multimédias nécessitent souvent des équipements de pointe ou des licences logicielles qui ne sont tout simplement pas disponibles de source québécoise ou dont les équivalents locaux ne répondent pas aux standards requis.

De plus, les productions destinées à l'étranger, notamment les œuvres permanentes pour l'espace public, font l'objet d'exigences contractuelles de plus en plus strictes de la part des clients internationaux. Ces derniers imposent fréquemment l'intégration de créateurs ou de travailleurs locaux dans leurs pays, réduisant ainsi la proportion de main-d'œuvre québécoise admissible au calcul du seuil.

Enfin, des considérations pratiques et environnementales doivent être intégrées à la réflexion. La construction de décors volumineux ou d'installations permanentes au Québec pour ensuite les transporter vers leur destination finale peut s'avérer économiquement non-viable et écologiquement irresponsable. Cette réalité force les entreprises à effectuer un choix stratégique : privilégier l'accès au PEEM en maintenant la production au Québec, ou opter pour une construction plus près des sites de diffusion afin de réduire les coûts de transport et l'empreinte environnementale, renonçant ainsi au soutien fiscal.

### **2.2.1 Proposition de modulation**

Face à ces défis, une approche nuancée s'impose, qui préserve l'objectif fondamental d'attraction de capitaux étrangers tout en tenant compte des réalités opérationnelles de l'industrie. La proposition consiste à maintenir le principe du seuil de 75 % tout en créant des mécanismes d'ajustement ciblés et contrôlés.

Le cœur de cette approche repose sur un système d'exclusions spécifiques qui permettrait de retirer du calcul du seuil certaines catégories de dépenses. Cette méthode s'inspire directement des pratiques existantes dans d'autres crédits d'impôt québécois, telles que l'exclusion des frais liés aux métrages d'archives des exigences relatives aux frais de production dans le [Crédit d'impôt remboursable pour la production cinématographique et télévisuelle](#). Ce même programme contient également une exemption pour les films de format géant, qui permet de ne pas prendre en compte les frais reliés à des services de production ou de postproduction qui ne sont pas disponibles au Québec dans le calcul des coûts.

**Les exclusions automatiques proposées concernent quatre catégories principales :**

1. Les technologies spécialisées sans équivalent québécois, incluant les logiciels, équipements ou technologies qui ne sont pas disponibles au Québec, identifiés sur la base d'une déclaration de l'entreprise attestant l'absence d'alternative viable sur le territoire.
2. Les éléments volumineux dont le transport depuis le Québec serait économiquement ou écologiquement non-viable.
3. Les contenus d'archives préexistants nécessaires à la réalisation du projet.
4. La main-d'œuvre locale exigée contractuellement par le client.

En complément (ou en alternative) de ces exclusions automatiques, il serait possible d'envisager des seuils réduits pour certains secteurs d'activité, afin de reconnaître leurs défis spécifiques en matière de coûts québécois. Par exemple, les productions fortement dépendantes des technologies de pointe (intelligence artificielle, réalité virtuelle, etc.) pourraient bénéficier d'un seuil réduit, tout comme celui des installations permanentes destinées au marché étranger, souvent soumises à des contraintes logistiques et réglementaires.

Cette modulation du seuil de 75% concilierait les impératifs économiques du crédit d'impôt avec les réalités opérationnelles de l'industrie. Elle préserverait la flexibilité opérationnelle nécessaire aux entreprises québécoises pour demeurer compétitives sur les marchés internationaux, tout en maintenant les objectifs d'attraction de capitaux étrangers et de stimulation de l'économie locale.

## 2.3 Élimination de la distinction entre les événements et les environnements multimédias

La distinction actuelle entre « événement multimédia » et « environnement multimédia » nous apparaît peu pertinente dans le contexte actuel de l'industrie. L'unification de ces catégories permettrait une simplification des processus, tout en reflétant mieux la réalité de l'industrie, où beaucoup de productions misent sur l'hybridité des genres, des formats et des médiums, et peuvent par conséquent être difficiles à définir.

Nous proposons de renommer le crédit d'impôt « Crédit d'impôt pour la production d'expériences numériques présentées à l'extérieur du Québec ». Ce choix s'inscrit dans un souci de cohérence avec les autres programmes de la SODEC, qui utilisent déjà cette appellation pour désigner des productions similaires. Cette harmonisation de la nomenclature faciliterait la compréhension du programme tant pour les entreprises que pour les administrateurs du programme, tout en reflétant mieux l'évolution technologique du secteur qui tend vers des productions hybrides et immersives.

Dans la définition actuelle des critères d'admissibilité, il est indiqué que l'environnement multimédia est réalisé dans le cadre d'un « contrat qui vise la conception et la production d'un environnement multimédia pour présentation à l'extérieur du Québec conclu avec une personne avec laquelle la société qui réalise l'environnement multimédia n'a pas de lien de dépendance », alors que ce n'est pas pour l'événement multimédia, on indique simplement qu'il doit être « raisonnable de s'attendre à ce que sur une période de trois ans débutant lors de sa première représentation devant public, il soit présenté principalement dans des lieux de divertissement situés à l'extérieur du Québec ». De notre point de vue, ces critères, qui établissent de facto une distinction dans l'évaluation de l'admissibilité pour les projets propriétaires et les projets réalisés en services, pourraient être utilisés de façon alternative selon les caractéristiques des projets présentés, sans qu'il soit nécessaire de créer une dichotomie absolue entre ces deux types de modèles de création et d'exploitation des œuvres.

### 2.3.1 Liens de dépendance entre les sociétés

En éliminant la distinction entre les environnements et les événements multimédias, nous recommandons par ailleurs de retirer la notion de « lien de dépendance » prévue dans la définition actuelle des productions admissibles pour la sous-catégorie des environnements multimédia, puisque celle-ci risque de pénaliser les entreprises québécoises qui ont développé des filiales à l'étranger pour faciliter leur expansion internationale et qui pourraient vouloir utiliser ces filiales pour offrir leurs services à l'étranger. Dans le contexte actuel, cette restriction va à l'encontre des objectifs mêmes du crédit d'impôt, qui vise à soutenir la production québécoise destinée aux marchés extérieurs et à promouvoir l'expertise québécoise sur la scène internationale.

La question des filiales étrangères, notamment aux États-Unis, est particulièrement cruciale dans le contexte économique actuel, alors que de plus en plus d'entreprises québécoises envisagent une expansion stratégique sur les marchés internationaux pour soutenir leur croissance. Cette expansion représente souvent une étape naturelle du développement des entreprises performantes, et les obstacles réglementaires actuels risquent de pénaliser paradoxalement le succès commercial.

## **2.4 Inclusion du déploiement multi-sites, des versions adaptées et des développements itératifs de projets**

Actuellement, les versions améliorées et les itérations d'un projet multimédia, les déploiements multi-sites, ou les versions adaptées ne peuvent bénéficier du crédit d'impôt, étant considérées comme constituant le même projet initial. Cette approche ne reflète pas la réalité des expériences multimédias, où l'innovation résulte souvent d'un processus itératif d'amélioration continue, et où le succès commercial repose souvent sur la capacité de déployer et d'adapter un concept éprouvé dans différentes localisations. Il s'agit souvent d'une condition essentielle à la viabilité même des projets, qui doivent être diffusés dans plusieurs lieux pour atteindre la rentabilité ; c'est même la pierre angulaire du modèle d'affaires de plusieurs entreprises.

Que ce soit pour des installations simultanées identiques dans plusieurs villes ou pour des versions adaptées aux spécificités locales, ces développements nécessitent des investissements substantiels en adaptation et en production. L'absence d'incitatifs fiscaux pour soutenir ces efforts limite la capacité des entreprises à innover, ainsi qu'à exploiter pleinement le potentiel international de leurs créations.

### **2.4.1 Proposition d'amélioration**

Nous proposons de permettre l'admissibilité au crédit d'impôt pour les versions améliorées ou pour les déploiements multi-sites d'un projet initial ayant fait ses preuves et dont l'entreprise québécoise détient la propriété intellectuelle, conditionnellement à un réinvestissement minimal de l'entreprise fixé à 15% des coûts de production de la nouvelle version du projet.

Cette mesure encouragerait les entreprises à réutiliser de manière efficiente leurs projets les plus prometteurs en termes de potentiel commercial, en plus de soutenir l'innovation et l'amélioration continue, contribuant à renforcer le positionnement international du Québec comme joueur de premier plan en production d'expériences multimédia.

## **2.5 Révision des paramètres liés aux exigences de présentation à l'étranger**

L'exigence de présentation à l'étranger constitue un pilier fondamental du crédit d'impôt PEEM, mais elle n'est pas toujours compatible avec les modèles de circulation et de diffusion des œuvres immersives et interactives.

D'une part, la contrainte temporelle<sup>2</sup> inhérente à cette exigence pose des défis considérables aux entreprises. Dans de nombreux cas, l'obtention d'engagements formels de clients étrangers sur des périodes prolongées s'avère particulièrement ardue. Alors que certaines créations bénéficient effectivement d'une prévisibilité remarquable avec des contrats de diffusion établis longtemps à

---

<sup>2</sup>Les [principes directeurs](#) du crédit d'impôt exigent que «dans le cas d'un événement multimédia, il est raisonnable de s'attendre à ce que, sur une période de trois ans débutant lors de sa première représentation devant public, il soit présenté principalement dans des lieux de divertissement situés à l'extérieur du Québec»;

l'avance, voire une cession complète des droits au client étranger sans limite de temps, d'autres suivent des modèles de tournée ou de diffusion temporaire, ce qui limite la prévisibilité.

Les installations pour l'espace public, les créations destinées aux festivals internationaux et même certaines expériences immersives de grande envergure avec modèle de billetterie, s'inscrivent fréquemment dans cette seconde catégorie, où les plans de tournée ne sont confirmés qu'au fur et à mesure des opportunités.

D'autre part, cette exigence de présentation à l'étranger crée une contradiction avec les objectifs d'accessibilité locale poursuivis par d'autres programmes gouvernementaux, comme le programme pour les Producteurs d'expériences numériques de la SODEC, qui vise explicitement à maximiser l'accessibilité des œuvres aux publics québécois. Cette tension révèle une incohérence potentielle dans l'écosystème de soutien gouvernemental au secteur.

Nous sommes conscients que proposer une révision de l'exigence de présentation à l'étranger soulève des questions quant à la préservation des objectifs économiques du crédit. L'enjeu du double-financement mérite qu'on s'y attarde, notamment en ce qui concerne les chevauchements potentiels avec le Crédit d'impôt remboursable pour la production de spectacle. Cependant, cette préoccupation ne constitue pas nécessairement un obstacle insurmontable, comme le démontrent les mécanismes d'ajustement existants dans d'autres programmes de crédits d'impôt à risque de chevauchement.

### **2.5.1 Proposition d'ajustement**

Face à ces défis complexes, une approche de révision prudente s'impose, permettant d'adapter l'exigence de présentation à l'étranger aux réalités sectorielles sans atteinte à l'intégrité économique du crédit d'impôt.

Nous proposons donc d'intégrer un assouplissement des délais de confirmation, afin d'être davantage en adéquation avec le mode de circulation des œuvres numériques. Ainsi, les productions dont l'entreprise détient la propriété intellectuelle et dont les opportunités de diffusion internationale ne peuvent être confirmées au moment de la demande pourraient être admissibles au crédit d'impôt, à condition que les entreprises démontrent des démarches actives de commercialisation internationale. Cette approche reconnaîtrait les cycles de développement spécifiques à certaines créations tout en maintenant l'exigence de rayonnement international.

Afin de favoriser le rayonnement et la découvrabilité des œuvres auprès des publics québécois, nous proposons également d'intégrer un mécanisme d'admissibilité conditionnelle pour les projets à fort potentiel de rayonnement international et éventuellement voués à l'exportation, mais destinés initialement au marché québécois. Ces projets pourraient bénéficier du crédit d'impôt, à condition de démontrer un plan de développement international crédible et de s'engager à poursuivre activement des opportunités de diffusion à l'étranger dans un délai déterminé. Cette modalité permettrait aux publics québécois d'avoir accès aux œuvres, tout en maintenant l'orientation internationale et les objectifs du crédit d'impôt.

## 2.6. Mesures d'amélioration administrative et opérationnelle

En plus des mesures touchant directement les principes directeurs du crédit d'impôt, nous souhaitons proposer quelques mesures d'amélioration administrative et opérationnelle qui, bien que moins fondamentales, sont essentielles pour améliorer l'efficacité globale du crédit d'impôt.

Leur mise en œuvre contribuerait significativement à réduire les frictions administratives qui limitent actuellement l'impact de cet outil fiscal. L'approche proposée priviliege la modernisation progressive des processus existants plutôt que leur refonte complète, minimisant les risques de transition tout en apportant des améliorations substantielles à l'expérience des entreprises bénéficiaires.

### 2.6.1 Clarification et harmonisation des dépenses admissibles

La question des dépenses admissibles constitue actuellement une source d'incertitudes pour les entreprises du secteur multimédia, créant des défis opérationnels et financiers. Les zones d'ombre dans les lignes directrices, combinées à des interprétations parfois divergentes entre la SODEC et Revenu Québec, génèrent une certaine imprévisibilité qui nuit à la planification financière des projets.

Dans certains cas, deux dépenses identiques peuvent être considérées admissibles ou non selon le canal d'achat, sans justification économique claire. De même, la différence de traitement entre pigistes et salarié.e.s, notamment pour les activités liées à la phase d'intégration, semble relever davantage d'une rigidité administrative que d'une logique économique cohérente.

Cette problématique revêt une importance particulière dans le contexte de montages financiers complexes où des investisseurs évaluent parfois le retour sur investissement en tenant compte du crédit d'impôt. L'impossibilité de prédire avec certitude quelles dépenses seront ultimement reconnues comme admissibles complique ces évaluations et peut compromettre le financement de projets autrement tout à fait viables.

Pour résoudre ces difficultés, une harmonisation des critères d'interprétation entre la SODEC et Revenu Québec s'impose. Il serait souhaitable de développer un guide, qui pourrait inclure des exemples concrets, permettant aux entreprises d'évaluer avec plus de certitude l'admissibilité de leurs dépenses. Ce guide devrait être mis à jour régulièrement pour refléter les évolutions de l'industrie.

### 2.6.2 Simplification administrative et optimisation des délais

La complexité administrative actuelle du crédit d'impôt constitue un frein à son utilisation par les entreprises. Les délais d'obtention de l'attestation SODEC, suivis de ceux liés à la vérification par Revenu Québec, peuvent s'étendre sur plusieurs mois, ce qui est particulièrement problématique dans un secteur caractérisé par des projets aux échéanciers serrés et aux besoins de liquidités immédiats.

L'instauration d'un système de pré-approbation pour les entreprises ayant fait leurs preuves constituerait une amélioration significative. Ce mécanisme pourrait s'appuyer sur des critères objectifs tels que l'historique de conformité, la stabilité financière de l'entreprise, et la qualité des dossiers précédemment soumis. Les entreprises qualifiées bénéficieraient de processus accélérés et allégés, libérant des ressources administratives pour se concentrer sur les dossiers nécessitant une attention plus soutenue.

### **2.6.3 Modernisation de la grille des postes-clés**

La grille actuelle des postes-clés ne reflète pas bien l'évolution des rôles dans l'industrie. La rigidité pose des défis particuliers dans un secteur caractérisé par l'innovation constante, l'interdisciplinarité et l'émergence de nouvelles spécialisations techniques et créatives.

L'industrie de la créativité numérique se distingue par son caractère hétérogène et évolutif, où les contributions significatives à un projet peuvent provenir de rôles non-conventionnels ou de nouvelles spécialisations encore absentes des grilles traditionnelles. Une approche plus flexible permettrait de reconnaître ces contributions selon leur impact réel sur le projet plutôt que selon leur conformité à des catégories prédéfinies potentiellement obsolètes.

Nous recommandons donc que l'ensemble des postes québécois liés au projet soient automatiquement considérés admissibles, laissant ainsi place à l'innovation organisationnelle et à l'évolution naturelle des métiers du secteur.

## 2.7 Étude d'impact économique et estimation des coûts

Nous avons fait appel au cabinet de conseil stratégique Habo, qui connaît très bien notre secteur et ses particularités, afin de produire une analyse des retombées économiques du crédit d'impôt dans sa forme actuelle, ainsi que dans sa forme ajustée en fonction des recommandations formulées dans le présent mémoire.

Les deux tableaux présentés à la page suivante comparent les retombées économiques estimées du crédit d'impôt selon deux scénarios : d'une part, son application avec les paramètres actuels; d'autre part, les retombées potentielles découlant de la mise en œuvre des recommandations formulées précédemment. La méthodologie utilisée ainsi que les hypothèses sur lesquelles s'appuient ces calculs sont détaillées en annexe.

En utilisant les mêmes hypothèses qui sous-tendent les projections de retombées économiques, nous évaluons le coût annuel du crédit d'impôt à 10,02 M\$. Cette estimation conservatrice utilise le taux maximum statutaire de 35 % des frais de main-d'œuvre admissibles. Bien que ce taux puisse être limité par la contrainte additionnelle de 60 % de l'ensemble des frais de production admissibles, les données de la SODEC des trois dernières années indiquent un taux effectif moyen de 32,7 % des frais de main-d'œuvre admissibles. L'utilisation du taux maximum se justifie toutefois par le fait que les mesures proposées visent à élargir l'assiette des frais de production admissibles, rendant ainsi la contrainte de 60 % plus difficile à atteindre et permettant aux bénéficiaires d'accéder plus facilement au taux maximum. La moyenne du coût des crédit d'impôt dans les trois dernières années était de 6,46 M\$.

Avec les modifications proposées, nous estimons une augmentation de 35 % des retombées économiques du crédit d'impôt, ce qui représente un ratio d'efficacité favorable.

## Sommaire des retombées économiques du crédit d'impôt pour la production d'événements ou d'environnements multimédias présentés à l'extérieur du Québec - État actuel

INDICATEURS	EFFETS DIRECTS	EFFETS INDIRECTS	EFFETS TOTAUX
Main d'œuvre (en année-personne)	337	70	407
Valeur ajoutée aux prix de base (en k\$)	23 857	7 413	31 270
Salaires et traitements avant impôts et revenu mixte brut	14 212	3 874	18 086
Autres revenus bruts avant impôts	9 645	3 540	13 185
Revenus du gouvernement du Québec (en k\$)	1 408	386	1 794
Taxes et impôts sur salaires	1 359	331	1 690
Revenus du gouvernement du Canada (en k\$)	1 013	266	1 279
Taxes et impôts sur salaires	979	233	1 212
Parafiscalité (en k\$)	2 617	739	3 356
Québécoise (RRQ, FSS, CNESST, RQAP)	2 259	638	2 897
Canada (assurance-emploi)	358	101	459

Source: Modèle intersectoriel du Québec, ISQ, 2022 / Analyses Habo  
Hypothèses de la simulation et précisions sur le modèle disponibles en annexes.

## Sommaire des retombées économiques du crédit d'impôt pour la production d'événements ou d'environnements multimédias présentés à l'extérieur du Québec - Impact des initiatives proposées

INDICATEURS	EFFETS DIRECTS	EFFETS INDIRECTS	EFFETS TOTAUX	VS ACTUEL
Main d'œuvre (en année-personne)	475	79	554	+ 36,2%
Valeur ajoutée aux prix de base (en k\$)	33 636	8 366	42 002	+ 34,3%
Salaires et traitements avant impôts et revenu mixte brut	20 040	4 371	24 411	+ 35,0%
Autres revenus bruts avant impôts	13 596	3 995	17 591	+ 33,4%
Revenus du gouvernement du Québec (en k\$)	1 971	435	2 407	+ 34,2%
Taxes et impôts sur salaires	1 916	373	2 289	+ 35,5%
Revenus du gouvernement du Canada (en k\$)	1 418	300	1 717	+ 34,3%
Taxes et impôts sur salaires	1 379	263	1 642	+ 35,5%
Parafiscalité (en k\$)	3 689	833	4 522	+ 34,8%
Québécoise (RRQ, FSS, CNESST, RQAP)	3 185	719	3 904	+ 34,8%
Canada (assurance-emploi)	504	114	618	+ 34,6%

Source: Modèle intersectoriel du Québec, ISQ, 2022 / Analyses Habo  
Hypothèses de la simulation et précisions sur le modèle disponibles en annexes.

# Bibliographie

Habo Studio. La taille du marché des expériences immersives aux États-Unis [Internet].

Habo Studio; 2025 Jan [cité 2025 Sep 19]. Disponible à :

<https://habo.studio/fr/la-taille-du-marche-des-experiences-immersives-aux-etats-unis/>

MALLETTE S.E.N.C.R.L. Véhicule d'innovation collectif en créativité numérique : Étude d'opportunité, Montréal, Université du Québec à Montréal, 12 septembre 2025, 60 p.

SODEC. Crédit d'impôt remboursable pour la production d'événements ou d'environnements multimédias présentés à l'extérieur du Québec [Internet]. Québec : Société de développement des entreprises culturelles; 2025 Avr [cité 2025 Sep 19]. Disponible à :  
<https://sodec.gouv.qc.ca/wp-content/uploads/lignes-credit-impot-evenements-environnement-s-multimedias-avril-2025-2.pdf>

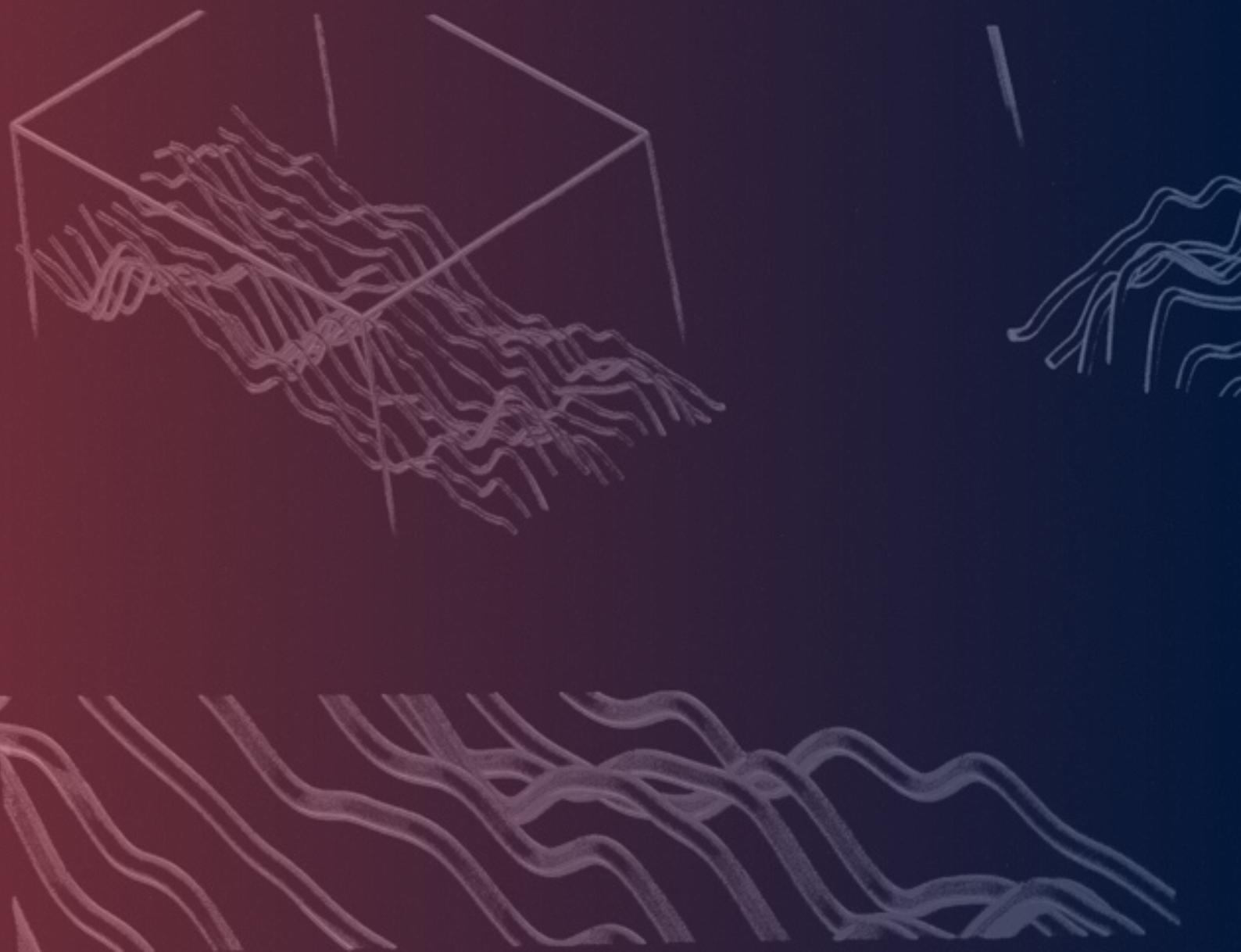
SODEC. Crédit d'impôt remboursable pour la production cinématographique et télévisuelle québécoise [Internet]. Québec : Société de développement des entreprises culturelles; 2025 Avr [cité 2025 Sep 22]. Disponible à :

<https://sodec.gouv.qc.ca/wp-content/uploads/lignes-credit-impot-production-cinema-tele-avril-2025-2.pdf>

Xn Québec. Portrait et évaluation de l'impact économique du secteur de la production d'expériences numériques au Québec [Internet]. Montréal : Xn Québec; 2024 Mar [cité 2025 Sep 19]. Disponible à :

[https://www.xnquebec.co/wp-content/uploads/2020/09/Portrait\\_xn\\_quebec\\_2024.pdf](https://www.xnquebec.co/wp-content/uploads/2020/09/Portrait_xn_quebec_2024.pdf)

## ANNEXE : MÉTHODOLOGIE



## Précisions méthodologiques relatives à l'utilisation du modèle intersectoriel de l'Institut de la statistique du Québec

Objectifs du modèle	L'évaluation des retombées économiques mesure l'impact d'une dépense ou d'un investissement sur l'économie. Elle génère une estimation (par simulation) des répercussions d'une dépense sur l'économie.
Principaux avantages	<ul style="list-style-type: none"><li>— Permet de modéliser les impacts économiques d'un secteur d'activité précis de manière systématique, sans mesurer chaque impact;</li><li>— S'appuie sur une information digne de confiance, soit les tableaux d'entrées-sorties du Québec qui comportent des données très détaillées relatives aux échanges de biens et de services entre les agents économiques. Il montre les relations entre les secteurs en indiquant, pour chacune des catégories de biens et de services, dites catégories de transactions, les secteurs qui les utilisent et ceux qui les produisent;</li><li>— Différencie les impacts directs et indirects.</li></ul>
Principales limites	<ul style="list-style-type: none"><li>— Prend difficilement en compte l'aspect temporel (modèle statique);</li><li>— Ne constitue aucunement une étude de marché, une étude de rentabilité ou une analyse de coûts-avantages, bien que ce modèle puisse constituer la base ou un complément fort utile d'études beaucoup plus vastes qui comporteraient, par exemple, des impacts écologiques, sociaux ou autres.</li></ul>
Retombées en termes de PIB	Les retombées économiques en termes de PIB aux prix de base correspondent à la valeur ajoutée du secteur dans l'économie québécoise. Elles excluent les importations, les retombées fiscales et la production des biens de consommation interindustrielle.

## Lexique de l'Institut de la statistique du Québec (1/2)

	<b>Charge de travail annuelle utilisée par les différentes industries de l'économie du Québec pour satisfaire la demande qui leur est adressée</b>
Main d'œuvre	<p>La main-d'œuvre comprend, d'une part, les employé.e.s salarié.e.s des différents secteurs de l'économie et, d'autre part, les entrepreneurs ayant des entreprises individuelles.</p> <p>L'unité de mesure utilisée dans le modèle pour la main-d'œuvre est l'année-personne, définie par le nombre d'heures normalement travaillées par une personne pendant un an dans le secteur concerné. Cette unité de mesure constitue une normalisation du travail annuel d'une personne.</p>
Salaires et traitements avant impôts	<b>Rémunération brute des salarié.e.s</b> <p>Les estimations sont établies avant toute retenue (impôt, assurance emploi, etc.). Ils incluent différentes formes de rétribution, comme les pourboires, les commissions, les primes, les indemnités de vacances et les congés de maladie. Ils sont estimés selon une base brute, avant toutes déductions (impôts, parafiscalités et fonds de pension privé et public).</p>
Revenu mixte brut	<b>Revenu des propriétaires des entreprises non constituées en société (entreprises individuelles)</b> <p>Le revenu comprend à la fois la rémunération pour le travail effectué par le propriétaire et le revenu du propriétaire à titre d'entrepreneur.</p>
Autres revenus bruts avant impôts	Revenu des sociétés et des entreprises (sauf celui des entreprises non constituées en société), rémunération du capital (amortissement, épuisement et dépréciation du matériel et des bâtiments), intérêts divers et autres frais (charges patronales, avantages sociaux, etc.)
Valeur ajoutée aux prix de base	<b>Somme des rémunérations des facteurs de production, soit les salaires et traitements avant impôts, le revenu net des entreprises individuelles et les autres revenus bruts avant impôts</b> <p>Cette mesure correspond à l'effort que le producteur ajoute à ses intrants intermédiaires pour répondre aux demandes qui lui sont adressées.</p>

## Lexique de l'Institut de la statistique du Québec (2/2)

Effets directs	Les effets directs mesurent les besoins initiaux associés à un dollar additionnel de production d'une industrie donnée. L'effet direct sur la production d'une industrie correspond à un dollar de production afin de répondre au changement de un dollar de demande finale. Ce changement est aussi associé à des effets directs sur le PIB, l'emploi et les importations.
Effets indirects	Les effets indirects mesurent les changements attribuables aux achats interindustriels en réponse à la nouvelle demande en entrées intermédiaires des industries directement affectées. Ceci comprend les achats de la chaîne de production entière alors que chacun des produits achetés va nécessiter, à son tour, la production de diverses entrées.
Taxes	<p><b>Paiements unilatéraux aux différents ordres de gouvernement sans contrepartie de la part des administrations publiques.</b></p> <p>Elles se divisent en deux types : les taxes sur les produits et les taxes sur la production.</p> <p>Les taxes sur les produits sont des paiements faits par les agents économiques lors de l'achat de biens et services. Elles incluent la taxe de vente du Québec (TVQ), la taxe sur les produits et services (TPS) du gouvernement fédéral, les taxes et droits d'accise fédéraux ainsi que les taxes spécifiques québécoises.</p> <p>Les taxes sur la production sont les taxes sur les facteurs de production que les entreprises utilisent dans le cadre de leurs activités de production : terrains, actifs fixes ou main-d'œuvre. Ce sont les impôts fonciers, les taxes sur la masse salariale, la taxe sur le capital, la taxe professionnelle, etc.</p>
Impôts sur salaires	<p><b>Impôts provenant des salaires et traitements versés aux salariés</b></p> <p>Les impôts sur les profits des entreprises sont exclus.</p>
Parafiscalité	<p><b>Contributions des salarié.e.s et des employeurs aux différents fonds de sécurité sociale</b></p> <p>La parafiscalité québécoise comprend les cotisations versées à la Commission des normes, de l'équité, de la santé et de la sécurité du travail (CNEST), au Fonds des services de santé (FSS), au Régime québécois d'assurance parentale (RQAP) et au Régime de rentes du Québec (RRQ).</p> <p>La parafiscalité canadienne comprend les cotisations versées à l'assurance-emploi (AE).</p>

## Principales hypothèses utilisées pour les simulations

VARIABLES	HYPOTHÈSES	
Évaluation des frais de production et de main-d'œuvre admissibles soutenus par le crédit d'impôt	Moyenne des 3 dernières années disponibles (2022-23 à 2024-25) selon les statistiques de la SODEC	
Ventilation des frais de production par secteurs productifs selon la nomenclature de 2019 de l'ISQ	BS5121A0 - Autres industries du film et du vidéo BS512200 - Industries de l'enregistrement sonore BS541400 - Services spécialisés de design BS541500 - Conception de systèmes informatiques et services connexes BS71A000 - Arts d'interprétation, sports-spectacles, activités connexes et établissements du patrimoine	25% 20% 25% 25% 5%
Ventilation de frais de main-d'œuvre	Employés salariés Travailleurs autonomes et entreprises individuelles	70% 30%
Charges sociales sur les salaires	Estimation de 25% de charges sociales sur les salaires ajoutées aux frais de production puisqu'elles ne sont pas couvertes par le crédit d'impôts.	
Part des importations dans les frais de production	25% des frais de production hors main-d'œuvre sont estimés provenir d'importation pour la simulation de l'état actuel. Ce taux passe à 40% pour la simulation de l'impact des initiatives (détails à la page suivante).	

## Hypothèses utilisées pour évaluer l'impact des initiatives proposées par Xn Québec

INITIATIVES PROPOSÉES PAR XN QUÉBEC	IMPACT ESTIMÉ SUR LES FRAIS DE PRODUCTION SOUTENUS PAR LE CRÉDIT D'IMPÔTS	IMPACTS ADDITIONNELS
Inclusion de la phase d'intégration et des autres étapes de production hors-Québec	+ 10%	
Retirer ou moduler le seuil de 75% de coûts québécois	+ 15%	Réduction des frais de production dépensés localement de 75% à 60%
Accès au crédit pour les répliques de projets à l'international	+ 3%	
Retrait de l'exigence de présentation à l'étranger pendant trois ans	+ 6%	
Retrait de l'exigence de présentation devant public	+ 1%	
Clarification de dépenses admissibles floues	+ 1%	
Réduction de la complexité administrative et des délais	+ 5%	

## Contacts

**Alexis Bouchard**  
Directeur, Finance et économie  
[ab@habo.studio](mailto:ab@habo.studio)

<http://habo.studio>

---

# Habo



Octobre 2025