



Mémoire de l'Alliance Québec Animation  
dans le cadre des consultations prébudgétaires 2023  
du ministère des Finances du Québec

17 février 2023

## Table des matières

<b>L'INDUSTRIE QUÉBÉCOISE DE L'ANIMATION : DES SUCCÈS ET UN GRAND POTENTIEL À DÉVELOPPER</b>	<b>3</b>
<b>PARTIE 1 : RÉALITÉS ET DÉFIS SPÉCIFIQUES À L'ANIMATION</b>	<b>3</b>
1.	4
2.	6
a.	6
b.	8
<b>PARTIE 2 : L'INDUSTRIE DE L'ANIMATION, PARTENAIRE DES OBJECTIFS DE PROSPÉRITÉ ET DE DÉVELOPPEMENT DURABLE</b>	<b>9</b>
1.	9
2.	10
3.	12
4.	12
5.	13
6.	14
7.	14
8.	15
<b>CONCLUSION : FAIRE DE L'ANIMATION LE PROCHAIN SECTEUR DE CROISSANCE DE L'ÉCONOMIE NUMÉRIQUE</b>	<b>15</b>

## **L'INDUSTRIE QUÉBÉCOISE DE L'ANIMATION : DES SUCCÈS ET UN GRAND POTENTIEL À DÉVELOPPER**

On compte au Québec une quinzaine de sociétés de services et en production originale en animation de propriété québécoise. Peu sensibles aux barrières linguistiques, ces œuvres d'animation se démarquent par leur potentiel inégalé d'exportation et la création de marques fortes se déclinant en de nombreux produits dérivés (livres, applications, jeux, trames sonores, matériel pédagogique, vêtements, etc.). Elles s'adressent notamment à un jeune public qui se renouvelle constamment et qui ne se lasse pas de voir ses films ou ses séries d'animation préférés. Elles possèdent une durée de vie plus longue sur le marché que les productions en prises de vues réelles. Les budgets de production seront donc beaucoup plus élevés, tout comme ses retombées économiques seront plus importantes.

C'est dans le but de faire valoir et de mieux développer ce potentiel unique que ces sociétés ont créé l'Alliance Québec Animation (AQA) en 2011, même si la plupart d'entre elles sont également membres de l'Association québécoise pour la production médiatique (AQPM) qui régit les relations de travail en vertu de la reconnaissance que lui confère la Loi sur le statut de l'artiste.

La nature hybride et spécifique de l'industrie de l'animation la place dans une situation bien particulière. D'une part, elle n'a pas accès aux avantages consentis par le gouvernement du Québec aux sociétés étrangères et québécoises des industries du jeu vidéo et des effets spéciaux (VFX). D'autre part, elle doit composer avec des aides publiques d'abord conçues pour les productions cinématographiques et télévisuelles en prises de vues réelles. Aucun programme ou aucune enveloppe spécifique n'a été prévue ni à la SODEC, ni à Investissement Québec, ni à Téléfilm Canada. L'industrie de l'animation de propriété québécoise se trouve orpheline et a des besoins particuliers – et un grand potentiel – que le présent mémoire entend mettre de l'avant.

Ce mémoire comporte deux parties :

1. La première présente un portrait de la situation de l'industrie de l'animation au Québec, ses enjeux et ses défis, en formulant des propositions relatives à la principale mesure de soutien financier dont elle bénéficie : les crédits d'impôt remboursables, pour la production et pour le service.
2. La deuxième porte sur le potentiel de l'industrie de l'animation comme partenaire des objectifs gouvernementaux de prospérité et de développement durable, en proposant de nouvelles mesures destinées à en développer le plein potentiel.

### **PARTIE 1 : RÉALITÉS ET DÉFIS SPÉCIFIQUES À L'ANIMATION**

Les entreprises québécoises de production et de services en animation opèrent selon des réalités industrielles très différentes des sociétés de production de séries télévisuelles ou de longs métrages de fiction en prises de vues réelles. En animation, on distingue deux types d'entreprises :

1. Les sociétés de production en animation développent des longs métrages ou des séries télévisées dont elles détiennent et exploitent les droits d'auteur sur toutes les plateformes et par des ventes de produits dérivés. Leur activité se compare à celle des entreprises du jeu vidéo par la conception, la production et l'exploitation de contenus créés par ordinateurs. Selon l'édition 2022 du *Profil de l'industrie audiovisuelle québécoise* de l'Observatoire de la culture et des communications du Québec (OCCQ), citant les données provenant du programme québécois

de crédit d'impôt administré par la SODEC, la valeur de la production en animation en 2020-21 était de 51 millions de dollars soit plus du double (+ 114 %) de celle observée en 2019-2020, le nombre de projets (11) étant resté le même d'une année à l'autre.<sup>1</sup> Ceci représente 5 % de la valeur totale de la production cinématographique et télévisuelle québécoise en 2020-21.

2. Les sociétés de services en animation se comparent davantage à celles des effets spéciaux (VFX) puisque leur métier consiste à produire des séquences qui seront intégrées dans une production étrangère, à la différence que les effets spéciaux ne sont utilisés qu'en support aux tournages en prises de vues réelles. Entre 2020-21, toujours selon l'OCCQ, 31 projets en animation ont bénéficié du crédit d'impôt remboursable pour les services de production cinématographique et télévisuelle, pour un volume de production dont la part québécoise du devis était de 210 millions de dollars.<sup>2</sup> Ceci représente 21,6% de la valeur de la production étrangère et des services de production certifiés en 2020-2021.

Au total, la quarantaine de projets réalisés par la quinzaine de sociétés québécoises de production et de services en animation ont généré un volume de production de 260 M\$ en 2020-21, et ce en pleine pandémie. Selon les plus récentes données que vient tout juste de publier le Bureau du cinéma et de télévision du Québec (BCTQ), le secteur de la production de services en animation a connu une forte croissance en 2022 pour atteindre une valeur de 329 millions en dépenses directes en 2022. Les données pour la production originale en animation ne sont pas encore disponibles.

La croissance des entreprises québécoises en animation provient de cinq sources :

- Le développement de longs métrages et de séries télévisées financés localement dont la propriété intellectuelle (PI) est détenue et exploitée internationalement par des sociétés de production sous contrôle québécois.
- La commande ou l'achat de séries télévisées destinées à un public jeunesse ou à un auditoire adulte par une multitude de plateformes : chaînes télévisées généralistes et spécialisées, services de vidéo sur demande, diffuseurs en ligne.
- Les longs métrages d'animation réalisés en coproduction internationale ou financés par des préventes à l'étranger.
- La commande de messages publicitaires et corporatifs.
- La production de séquences d'animation intégrées dans des séries télévisées ou des longs métrages de sociétés de production étrangères, principalement américaines, de même que dans des applications Web, mobiles, ainsi que des livres interactifs.

Plusieurs sociétés de production membres de l'AQA sont à la fois prestataires de services et développent leurs propres productions dans le but d'une diversification des sources de revenus, d'une maximisation des infrastructures et de rétention d'une main d'œuvre qualifiée.

### **1. Un modèle d'affaires distinct**

Pour bien illustrer la nature distincte de l'industrie de l'animation, commençons par comparer les coûts de production des séries télévisées. Comme l'illustre le tableau ci-dessous fait à partir des chiffres du

---

<sup>1</sup> Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec, Édition 2022. Observatoire de la culture et des communications du Québec, pp. 28 et 85.

<sup>2</sup> Ibid. p. 79

Fonds des médias du Canada (FMC), le devis moyen par heure de production télévisuelle (seules les productions de séries sont prises en compte dans cet exercice de comparaison) est de même niveau pour une série d'animation enfants/jeunesse que pour une série télévisée dramatique en prises de vues réelles. L'un comme l'autre ont le même défi d'avoir à composer avec des budgets à moitié moindre que les productions canadiennes en langue anglaise.

Devis moyen par heure de production télévisuelle<sup>10</sup> soutenue par le Fonds des médias du Canada

	2012-2013	2013-2014	2014-2015	2015-2016	2016-2017	2017-2018	2018-2019	2019-2020	2020-2021
--	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

**Devis moyens par heure de production en langue française (\$k)**

Enfants et jeune	séries	146	154	132	145	139	139	167	196	219
	animation	195	s.o. <sup>11</sup>	93	189	452	530	458	628	556
Documentaire	séries	141	136	127	133	131	127	125	131	137
Dramatique	séries	431	432	454	456	434	455	475	490	546
Variété et arts de la scène	séries	204	215	224	214	230	248	209	199	218

**Devis moyens par heure de production en langue anglaise (\$k)**

Enfants et jeune	séries	425	466	532	670	483	314	576	521	528
	animation	626	725	769	735	897	729	794	874	995
Documentaire	séries	296	293	311	318	402	339	361	347	294
Dramatique	séries	1 577	1 647	1 541	1 612	1 745	1 989	2 044	2 017	2 227
Variété et arts de la scène	séries	240	409	220	238	429	205	497	401	453

Comparons maintenant les budgets de production d'un long métrage. Le devis d'un film d'animation est beaucoup plus élevé que celui d'un film de fiction en prises de vues réelles. Selon le profil de l'industrie audiovisuelle réalisé annuellement par l'Association canadienne des producteurs médiatiques (CMPA) en collaboration avec l'Association québécoise de la production médiatique (AQPM), le ministère du Patrimoine canadien et Téléfilm Canada, le devis médian d'un long métrage de fiction en langue française s'est établi à 2 millions en moyenne entre 2011-12 et 2020-21<sup>3</sup>. Pour les longs métrages d'animation produits au Québec, le devis de production se situe plutôt entre 5 et 18 millions de dollars étant donné la complexité du processus de production. Tandis que le tournage des scènes d'un long métrage de fiction en prises de vues réelles nécessite 30 jours en moyenne, en animation les techniciens travaillent 350 jours pour l'équivalent de cette étape. De la conception d'un projet en animation jusqu'à la livraison, il peut s'écouler cinq ans dont environ deux ans de travail à temps plein par toute une équipe.

Comparons maintenant les sources de financement. Comme le montre bien le tableau ci-dessous extrait de l'édition 2022 du *Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec* de l'OCCQ, à partir des données du programme de crédit d'impôt administré par la SODEC, pour les productions cinématographiques et télévisuelles en prises de vues réelles, 42,4 % du financement provient des droits de diffusion des

<sup>3</sup> [Profil 2021, Rapport économique sur l'industrie de la production de contenu sur écran au Canada](#), p. 56

radiodiffuseurs et du Programme des enveloppes de rendement (des radiodiffuseurs) du Fonds des médias du Canada (FMC). Les crédits d'impôts fédéral et provinciaux représentent un autre 23,2 % des devis de production. Autrement dit, les deux-tiers du financement d'une production en prises de vues réelles sont sans grand risque financier pour le producteur.

En animation, c'est l'inverse. Le financement public représente le tiers des budgets de production : 13,4 % provient des radiodiffuseurs et du FMC et 20,3 % des crédits d'impôt fédéral et provinciaux. La majorité du financement est de nature privée, sous formes de préventes avant production ou d'avances remboursables : 35,6 % de sources étrangères et 15,8 % d'investisseurs privés. Ceci tient évidemment à la nature particulière de l'animation quant à son potentiel d'exportation, sa capacité à générer des revenus de produits dérivés et sa durée d'exploitation plus longue. Les sommes en jeu, les risques et le potentiel de retour sur investissement sont beaucoup plus considérables. C'est donc dire que les réalités spécifiques à l'animation appellent à des mesures d'aides publiques bien différentes de celles pour la production en prises de vues réelles.

Financement de la production télévisuelle québécoise selon le genre, 2020-21 <sup>4</sup> , en %		
	Fiction	Animation
Droits de diffusion des télédiffuseurs québécois	27,0	6,3
Droits de diffusion des télédiffuseurs hors-Québec	1,1	-
FMC	14,3	7,1
SODEC	0,0	8,5
Téléfilm – Fonds du long métrage	-	1,7
Crédit d'impôt fédéral	9,1	4,8
Crédit d'impôt du Québec	14,1	15,5
Distributeurs canadiens	2,8	1,0
Diffuseurs Web	3,9	0,8
Autres fonds publics	3,4	3,0
Financement étranger	13,5	35,6
Autres financements privés <sup>5</sup>	10,7	15,8

## **2. Optimiser les crédits d'impôt remboursables : un impératif pour la compétitivité de l'industrie québécoise de l'animation**

L'AQA appuie sans réserve les demandes formulées par l'Association québécoise de la production médiatique (AQPM) dans son mémoire pour les consultations prébudgétaires 2023, dont nous reprenons ici de larges extraits, et y ajoute ses propres recommandations.

### **a. Le crédit d'impôt remboursable pour la production cinématographique et télévisuelle québécoise**

Établies initialement pour favoriser la capitalisation des entreprises québécoises de production indépendante, les sommes anticipées à titre de crédits d'impôts font maintenant partie intégrante des devis financiers des diverses productions. En fait, tous les producteurs du Québec investissent désormais à l'avance la totalité des crédits d'impôt attendus, afin de financer leurs longs métrages ou leurs émissions télévisuelles et ainsi boucler leur montage financier. Sans le crédit d'impôt du Québec qui représente environ 15 % d'un budget de production, les entreprises de production indépendante ne pourraient tout simplement pas offrir de contenus originaux aux Québécois. Malheureusement quand on regarde les paramètres actuels du CIRQ, on s'aperçoit qu'il n'est plus en adéquation avec la réalité

<sup>4</sup> Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec. Édition 2022, p. 48

<sup>5</sup> Incluant le financement des [Fonds de production indépendants certifiés par le CRTC](#)

que vivent les producteurs et qu'il n'est pas compétitif avec les avantages fiscaux offerts dans les autres provinces. Le crédit d'impôt actuel doit donc être révisé pour continuer de jouer un rôle structurant auprès de l'industrie.

Recommandation de l'AQPM : Ajuster les paramètres entourant le plafond des dépenses admissibles pour la main d'œuvre

Depuis 2012-2013, le pourcentage des dépenses admissibles en main-d'œuvre dépasse 55 % des budgets de production continuant de croître pour maintenant atteindre 61 % dans le cas de séries dramatiques et 64,7 % des devis pour les longs métrages d'animation<sup>6</sup>. Comme le plafond du crédit actuel est établi à 50 % des dépenses totales, il n'est plus en adéquation depuis plusieurs années avec la réalité de la production indépendante québécoise. Cette situation contraint les producteurs à apporter des ajustements qui ont des impacts significatifs sur la qualité des œuvres et, conséquemment, sur leur attrait pour le public de même que sur leur potentiel commercial. De plus, il incite les entreprises québécoises qui produisent du contenu en animation ou en langue anglaise à se tourner vers d'autres provinces qui offrent de meilleurs avantages fiscaux.

**Conséquemment, l'AQPM demande que le gouvernement établisse le plafond des dépenses admissibles pour la main-d'œuvre à 65 % comme le gouvernement l'a fait en mars 2020 pour l'industrie de la musique et les crédits d'impôt relatifs à la production de spectacles et d'enregistrements sonores.**

Recommandation de l'AQPM : Ramener les taux de base du CIRQ à l'état où ils étaient avant le 4 juin 2014

Le 4 juin 2014, le gouvernement provincial libéral procédait à des coupes paramétriques de 20 % applicables sur les mesures fiscales du Québec. Le Crédit d'impôt remboursable pour la production cinématographique et télévisuelle québécoise (CIRQ) n'y a pas échappé et a vu son taux de base passer de 45 % des dépenses de main-d'œuvre admissibles à 36 %. Ce fut une onde de choc dans notre secteur qui s'est mobilisé pour dénoncer cette coupure. Le taux a été porté à 40 % lors du budget du 26 mars 2015 pour certaines productions de langue française, les autres se situant à 32 %. Mais un fait demeure, il est de plus en plus difficile de produire avec les budgets actuels du contenu de qualité en mesure de concurrencer le contenu étranger.

L'AQPM a demandé à la firme PricewaterhouseCoopers (PwC) de réaliser une analyse du CIRQ pour voir s'il est en adéquation avec les dépenses en main-d'œuvre effectuées par les entreprises de production. PwC a comparé également le CIRQ avec les avantages fiscaux offerts dans d'autres provinces canadiennes, notamment pour les productions anglophones québécoises qui pourraient y délocaliser leurs tournages ou pour les productions en animation pour lesquelles la langue ne constitue pas un obstacle à leur déracinement hors-Québec. Le crédit d'impôt québécois n'est plus compétitif si on le compare à l'Ontario, par exemple, du fait notamment que les dépenses de main d'œuvre admissibles à la bonification régionale portent sur l'ensemble du devis (all-spend) si [85 % des dépenses sont effectuées hors de la Grande Région de Toronto \(GTA\)](#). Au Québec seules les dépenses imputables à des services rendus à l'extérieur de la région de Montréal sont admissibles. Au Québec, le crédit d'impôt bonifié peut atteindre un maximum de 33 % tandis qu'en Ontario il est de 45 %. Un avantage net pour

---

<sup>6</sup> Données fournies par la SODEC, basées sur une moyenne des coûts de main-d'œuvre pour les six dernières années incluant l'année 2022 en date du 18 novembre.

l'Ontario de 12 % sur des devis de production de plusieurs millions de dollars, ce qui a pour effet un transfert d'une partie de l'activité de production vers Ottawa en particulier.

Dans le cadre de son étude, la firme PwC a procédé à un exercice comparatif entre le crédit d'impôt du Québec et celui offert par d'autres provinces canadiennes pour une série québécoise de langue anglaise doté d'un budget de 30 millions \$ et pour une série d'animation québécoise avec un budget de 10 millions \$. Pour la série d'animation, un producteur québécois toucherait 2,1 millions \$ au Québec comparativement à 3,4 millions \$ en Ontario, à un montant de 3,2 millions \$ en Colombie-Britannique, à 2,8 millions \$ au Manitoba et à 2,4 millions \$ en Nouvelle-Écosse.

**L'AQPM demande donc le rétablissement du taux de base à 45 % pour les productions de langue française avec un taux effectif à 29,25 % puisqu'il s'ajouterait à notre demande de porter le plafond des dépenses admissibles pour la main-d'œuvre à 65 %. Les productions qui ne se qualifient pas dans la catégorie de langue française verraient leur taux de base porté à 35 % (avec un taux effectif à 22,75 % calculé également avec un plafond à 65 %).**

Recommandation de l'AQA : rendre toutes les séries télévisuelles d'animation admissibles à la bonification du taux du crédit d'impôt pour certaines productions de langue française

En vertu des règles actuelles, seuls les films de fiction, incluant l'animation, et les documentaires sont admissibles ainsi que les productions destinées aux personnes mineures. Or, il est inconcevable que des séries télévisées en animation destinées à un auditoire adulte ou à un public général, qui répondent aux exigences relatives à la scénarisation et à l'exploitation et aux exigences relatives au personnel de création, ne soient pas admissibles si on considère leur valeur de production et leur contribution à l'industrie audiovisuelle québécoise. De telles séries télévisées mettent en valeur la créativité québécoise, fidélisent de larges auditoires, et obtiennent le soutien financier des télédiffuseurs sur plusieurs saisons de télévision. Une telle bonification serait un incitatif à la production d'un genre télévisuel bien établi et à fort potentiel d'exportation et de rayonnement de la culture québécoise à l'étranger.

**Les règles du CIRQ devraient être révisées pour rendre admissibles toutes les séries d'animation à la bonification du taux de crédit d'impôt pour certaines productions en langue française, afin de reconnaître leur contribution unique à la promotion de la langue française dans un genre télévisuel apprécié des auditoires et à fort potentiel d'exportation et de rayonnement de la culture québécoise à l'étranger.**

**b. Le crédit d'impôt remboursable pour les services de production cinématographique et télévisuelle**

Recommandation de l'AQA : adopter un régime simplifié basé sur la masse salariale annuelle

Les studios québécois de services de production d'animation ont pour clients une majorité de producteurs étrangers et desservent aussi, dans une proportion moins importante, des producteurs indépendants québécois. La majorité de ces services est habituellement réalisée à l'étape de la postproduction. Toutefois, leur création se doit d'être bien planifiée et mise en scène aux étapes de préproduction et de production. Il arrive aussi que les studios d'animation québécois se voient confier le rôle de producteur par leurs clients étrangers, ce qui les amène à franchir toutes les étapes de la chaîne de valeur.



Comparativement à la production d'un long métrage ou d'une série télévisée, les entreprises de services en animation gèrent un carnet de projets à échéances variables. En l'état actuel, elles doivent soumettre une demande de crédit d'impôt pour chaque projet, ce qui occasionne des coûts de gestion et complique le financement intérimaire qu'elles doivent négocier avec les banques à fort taux d'intérêt pour couvrir leurs dépenses entre le moment du dépôt de leur demande et la certification accordée par la SODEC.

**L'industrie du jeu vidéo bénéficie d'un régime simplifié, basé sur la masse salariale annuelle, beaucoup moins onéreux à administrer, à justifier et à vérifier et ce aussi bien pour la société de production que pour l'organisme de certification. Les entreprises de services en animation devraient bénéficier du même régime simplifié. Les économies réalisées pourraient être réinvesties dans la capitalisation des entreprises et le financement de nouveaux projets.**

## **PARTIE 2 : L'INDUSTRIE DE L'ANIMATION, PARTENAIRE DES OBJECTIFS DE PROSPÉRITÉ ET DE DÉVELOPPEMENT DURABLE**

### **1. Écologie et développement durable**

L'industrie de la production cinématographique et télévisuelle québécoise en prises de vues réelles s'est engagée à relever le défi de plateaux écoresponsables. Réunie autour de l'initiative « On tourne vert » pilotée par le Bureau de cinéma et de télévision du Québec (BCTQ), l'industrie commence à utiliser un calculateur carbone lui permettant d'évaluer son empreinte environnementale et d'adopter des bonnes pratiques visant à réduire les émissions de gaz à effet de serre liées au transport et à l'hébergement et à l'usage de génératrices ainsi qu'à réduire ses déchets provenant des décors, des costumes et du service traiteur. Selon le Green Sparks Group de Vancouver, qui fait autorité en la matière au Canada, l'empreinte carbone moyenne d'un film ou d'un épisode de série télévisée est de 500 tonnes de CO<sub>2</sub>, soit l'équivalent des émissions de 108 voitures ou de 61 foyers pendant un an.<sup>7</sup>

En comparaison, le secteur de l'animation n'est pas polluant. Son empreinte carbone est principalement liée à l'utilisation de serveurs et de bande passante, qui heureusement dans le cas du Québec proviennent d'énergies propres et renouvelables. La tendance au télétravail déjà bien présente dans l'industrie s'est accentuée durant la pandémie pour devenir la nouvelle norme, ce qui a eu pour effet de réduire encore plus l'empreinte carbone générée indirectement par les transports et la restauration. En plus d'être verte, l'industrie de l'animation a pu maintenir son niveau d'activité durant la pandémie sans trop de difficultés.

Cela ne veut pas dire pour autant qu'elle n'a pas de défis à relever. Se situant au croisement de l'innovation technologique et de la créativité, les sociétés de production et de services en animation gèrent un pipeline complexe qui s'apparente à une chaîne de production manufacturière. Pour conserver leur avantage concurrentiel, elles doivent constamment investir dans la mise à jour d'équipements et de logiciels informatiques, de même que dans la formation du personnel. Les logiciels d'animation graphique sophistiqués rendent possibles des projets de plus en plus ambitieux, mais qui nécessitent en contrepartie une grande puissance de calcul et de mémoire pour le rendu visuel. Les

---

<sup>7</sup> [Hollywood North faces huge environmental challenges](#), Vancouver Sun, Oct 29, 2019

sociétés de services doivent se conformer aux exigences élevées de leurs clients américains en cybersécurité.

**Les entreprises de services en animation gèrent des processus de fabrication complexes. Il leur faut maintenir leurs équipements et leurs savoir-faire à la fine pointe pour offrir un service clé en main à haute valeur ajoutée et ainsi se distinguer de la concurrence étrangère à bon marché. Elles devraient être reconnues comme des entreprises manufacturières à l'exportation admissibles aux mêmes programmes d'aide financière aux infrastructures auxquels ont accès les sociétés de jeu vidéo québécoises et étrangères.**

## **2. Décentralisation dans toutes les régions du Québec**

L'Alliance Québec Animation compte une quinzaine de membres, dont trois sociétés établies dans la région de la Capitale-Nationale et une dans la région du Bas-Saint-Laurent, ce qui illustre bien le fort potentiel de développement régional, en périphérie notamment des centres de formation en techniques d'animation 3D et synthèses d'images des Cégeps de Matane, Limoilou et Jonquière.

Pour toutes les sociétés de propriété québécoise membres de l'AQA, la délocalisation des travailleurs est devenue la norme. Le recrutement de main d'œuvre qualifiée s'effectue là où elle se trouve, en régions ou à l'étranger, et ce en particulier pour des projets plus complexes faisant appel à des travailleurs d'expérience.

Ce sont des jeunes familles qui ont profité de plus faibles prix des maisons en région et ont plus d'argent pour leurs conditions de vie, qui n'utilisent plus l'auto (moins de CO<sup>2</sup>) pour venir au travail, et dont l'initiative de la CAQ d'avoir accéléré les branchements haute vitesse dans les régions du Québec a rendu ce changement de paradigme possible tout en leur donnant accès à l'internet, au savoir et au divertissement. Un bon coup du gouvernement que nous saluons car il permet à nos entreprises de poursuivre leur croissance à moindre coût sans avoir à dépeupler les régions.

Ce sont également des jeunes Québécois et Québécoises qui aspirent à une vie professionnelle nomade, à l'étranger, ce que le secteur de l'animation est en mesure de leur offrir. Il s'agit d'une main d'œuvre hautement convoitée, qui choisira de travailler pour les entreprises sous propriété québécoise que si elles sont en mesure de leur proposer des projets et des conditions comparables, sinon meilleurs que les employeurs étrangers. La compétition pour la main d'œuvre qualifiée est vive comme il y a pénurie, avec pour effet une augmentation importante de près de 20% des coûts de main d'œuvre.

Cette décentralisation apporte bien évidemment son lot de défis. La coordination des projets est beaucoup plus complexe, ce qui exerce une forte pression sur les individus qui en ont la responsabilité et dont le rôle est essentiel; l'esprit d'équipe n'est plus le même; la formation de la relève n'est plus possible par le jumelage en présentiel entre nouveaux diplômés et collègues plus seniors. Des grands espaces qui servaient à loger les équipes et à offrir des formations en présentiel ne sont occupés que quelques jours semaines ou carrément vides.

**Les membres de l'AQA considèrent qu'une réflexion impliquant toutes les parties prenantes doit être menée sur le développement et la rétention de la main-d'œuvre en tenant compte de ces nouvelles réalités postpandémiques. Les modèles d'autrefois, comme avoir une académie de formation au sein même de l'entreprise, sont à revoir. En cela l'AQA joint sa voix à celle de l'AQPM et des autres associations de la grappe audiovisuelle pour demander que le gouvernement en fasse une priorité.**



### 3. Des entreprises matures

L'industrie de l'animation de propriété québécoise est diversifiée tant par :

- La nature de ses activités, en services et en production originale.
- La taille des sociétés, les plus petites comptant cinq employés permanents et les plus grandes une centaine (auxquels s'ajoutent quelque 200 pigistes en période de pointe).
- Leurs clientèles et partenaires d'affaires, dont une part importante se trouve à Hollywood.
- La diversité des produits et des segments de marché.

En d'autres termes, il s'agit d'une industrie ayant atteint une masse critique et une capacité de poursuivre sa croissance peu importe les cycles économiques. Elle repose principalement sur le savoir-faire développé par des hommes et de femmes dotés d'une force de caractère et de l'esprit d'entreprise. Il s'agit d'un secteur faisant preuve d'agilité pour saisir les opportunités et faire face à l'adversité, qui a su adapter ses méthodes dès le début de pandémie, en moins d'une semaine, évitant ainsi toute interruption de production.

Selon les plus récents résultats économiques que vient tout juste de publier le Bureau du cinéma et de la télévision du Québec (BCTQ), « Si la crise sanitaire a ralenti certains secteurs de l'industrie audiovisuelle en 2020, le secteur de l'animation a, pour sa part, connu un essor important au cours des cinq dernières années, tant au niveau du nombre de productions que des revenus générés. En 2022, le secteur de la production de services en animation (NOTE : de propriété québécoise ou étrangère) comptabilise 329 millions en dépenses directes, soit une croissance impressionnante de 92 % par rapport à l'année 2021. » Toujours selon le BCTQ, « l'ensemble des secteurs combinés (tournages étrangers, effets visuels, animation et production locale) atteignent un volume total de 2,6 milliards de dollars en dépenses directes effectuées au Québec, soit une augmentation de 4% par rapport à 2021. »

Pour avoir une vue complète de la valeur économique de l'industrie de l'animation, il faut ajouter à la production de services celle de la production originale. Comme mentionné ci-dessus, la valeur de la production en animation en 2020-21 était de 51 millions de dollars selon l'édition 2022 du *Profil de l'industrie audiovisuelle québécoise* de l'Observatoire de la culture et des communications du Québec (OCCQ).<sup>8</sup> Les données pour l'année 2022-23 ne sont pas encore disponibles.

**L'Alliance Québec Animation souhaite que le ministère des Finances accorde une plus grande attention au formidable potentiel de l'industrie de l'animation sous contrôle québécois et sur la nécessité d'incitatifs fiscaux et financiers mieux adaptés à ses réalités si on veut en exploiter le plein potentiel de croissance.**

### 4. Nouvelle économie numérique et de la créativité

Comparativement aux autres secteurs de l'industrie audiovisuelle, les producteurs et entreprises en animation créent des emplois à plus long terme, compte tenu de la nature des projets. La durée des emplois dans les projets en prises de vues réelles est beaucoup plus courte (1 à 6 mois en moyenne) tandis qu'en animation, elle est de l'ordre de 3 à 24 mois. L'industrie de l'animation crée des emplois de qualité en plus grande nombre, ce que souhaite le gouvernement malgré le plein emploi.

---

<sup>8</sup> Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec. Édition 2022

Il s'agit d'emplois qualifiés bien rémunérés. Les tâches y sont variées, la progression salariale et des responsabilités permettent d'y faire carrière et le taux de placement des finissants est très élevé. Le salaire de départ dans l'industrie de l'animation pour un jeune diplômé du niveau collégial est de 40 000 \$. Un animateur sénior peut s'attendre à un salaire moyen de 90 000 \$ et celui de chef de projet (lead animator) à plus de 100 000 \$. Cela se situe nettement au-dessus de la barre de 56 000 \$ d'un emploi considéré comme payant au Québec.

En plus des emplois directs, l'animation est la plus propice au transmédia et au développement 360° comme les projets peuvent se décliner en plusieurs produits dérivés tels que le livre, le jeu, le disque et les jouets, créant un effet multiplicateur de création d'emplois dans ces secteurs respectifs. Dans le sens inverse, l'animation rend possible la transposition à l'écran de franchises et de propriétés intellectuelles québécoises d'autres industries culturelles comme le livre (la bande dessinée *Red Ketchup*), le film en prises de vues réelles (*La guerre des tuques*), le jeu vidéo et la mise en valeur du répertoire musical québécois.

#### L'EMPLOI EN CHIFFRES AU QUÉBEC

**56 000 \$** | Salaire annuel d'une « job payante » selon François Legault

**65 000 \$** | Salaire moyen à temps plein dans le secteur public

**53 000 \$** | Salaire moyen à temps plein dans le secteur privé

**220 000** | Nombre de postes vacants au Québec (août 2021)

**42 000 \$** | Salaire moyen des postes vacants au Québec (21 \$ de l'heure, 38 heures par semaine)

**86 %** | Proportion des postes vacants sous la barre des 56 000 \$ au 2<sup>e</sup> trimestre

Bien que le potentiel de l'industrie de l'animation soit énorme, la quinzaine de compagnies québécoises établies peinent depuis des années à trouver et à retenir le personnel nécessaire pour réaliser les œuvres imaginées ici. D'une part, il leur faut concurrencer les salaires annuels de plus 87 700 \$ et les six semaines de vacances offertes par les grands studios étrangers comme Ubisoft grâce à l'aide du gouvernement québécois. D'autre part, les programmes de formation en milieu collégial et universitaire ne sont pas toujours en adéquation avec les méthodes de travail et l'évolution rapide du milieu. Les entreprises se doivent aujourd'hui de concevoir des stratégies de développement, de rétention et de mentorat des jeunes travailleurs. C'est avant tout par l'attrait de la proposition artistique que l'employeur arrive à intéresser et à retenir une main-d'œuvre qualifiée.

**L'AQA recommande d'intensifier les efforts de formation de la main-d'œuvre spécialisée en production d'animation et y ajouter un programme de formation en entreprise pour étudiants finissants et de formation continue pour les employés œuvrant déjà dans les studios, de même qu'une considération complémentaire pour l'immigration d'une main-d'œuvre qualifiée.**

#### **5. Immigration de travailleurs qualifiés, en français**

Selon l'étude *Favoriser l'émergence d'une économie de propriétaire dans l'industrie de l'audiovisuel et du jeu vidéo* réalisée pour le BCTQ par PwC en 2018, « L'insuffisance de main-d'œuvre qualifiée au Québec et au Canada, dans la foulée de la croissance du secteur des effets visuels et de l'animation, est le principal motif des entreprises pour recruter des personnes provenant de l'étranger. Ainsi, lors du Recensement sectoriel (2015), environ 28 % de la main-d'œuvre en emploi était composée d'immigrants avec un permis de travail temporaire. Cette demande représente approximativement 30 % des emplois de professionnels et de techniciens ainsi que 41 % des postes de supervision embauchés dans la

dernière année. » Bien que les données ne soient pas récentes, le problème demeure entier et n'a fait que s'amplifier.

Fort des succès des dernières années et de l'image positive à l'étranger des industries québécoises du jeu vidéo, du VFX et de l'animation, les membres de l'AQA sont confiants de pouvoir contribuer fortement à l'atteinte de la cible d'immigration à 100 % francophone d'ici 2026 fixée par le premier ministre Legault par des emplois de qualité et de bon niveau salarial. Mais dans l'immédiat, face à la pénurie de main d'œuvre, **les procédures d'obtention de permis de travail temporaire devraient être accélérées et les seuils d'admissibilité revues à la baisse pour tenir compte de la valeur salariale de mandats de courte durée visant à combler un besoin temporaire pour des rôles précis, souvent spécialisés, dans la chaîne de valeur complexe des productions en animation.**

## **6. Rayonnement international**

La créativité et la qualité des productions québécoises sont reconnues à l'international et convoitées par des partenaires canadiens et étrangers, ce qui mène à des partenariats de coproduction entre le Québec, les autres provinces canadiennes et divers pays.

Le film d'animation 3D, *Félix et le trésor de Morgäa* de 10e Ave Productions, une entreprise établie à St-Augustin-de-Desmaures, a déjà été vendu dans plus de 100 pays et territoires et a fait l'objet d'une adaptation en roman jeunesse publié chez Bayard. D'autres compagnies d'animation de la région de la Capitale-Nationale comme Happy Camper Média et Squeeze ont également propulsé leurs propriétés intellectuelles originales respectives *L'Agent Jean* et *Craqué (Cracked)* sur les marchés étrangers.

Le long métrage d'animation *La Guerre des tuques 3D*, produit par CarpeDiem Film & TV, a été vendu dans 200 pays et territoires et a été présenté dans 22 festivals où il a remporté huit prix, en plus de s'être mérité le Prix Écran remis au long métrage canadien ayant récolté les plus importantes recettes en salles au pays en 2015. Il a tenu l'affiche sur 4 000 écrans de cinéma en Asie et a cumulé 149 millions de vues sur la plateforme chinoise Youku. Par suite de ce succès, un deuxième long métrage d'animation *La course des Tuques* a été distribué dans autant de pays et projeté sur 6 000 écrans en Chine, en plus d'être adapté en série télévisuelle animée, *Les Mini-Tuques*, distribuée entre autres en France, en Allemagne, en Italie, en Angleterre et sur Disney, aux États-Unis.

*Toupie et Binou*, une série vendue dans 175 pays et produite en 30 langues a généré quantité de produits dérivés et des revenus de plus de 15 millions de dollars.

## **7. Investissements et revenus de source étrangère : une balance commerciale positive**

Ces succès à l'exportation, autant dans la production de nouvelles propriétés intellectuelles que la prestation de services, se traduisent par l'entrée de capitaux dans l'économie québécoise, et une capacité supérieure de récupération des investissements. Pour de nombreuses entreprises, ces revenus internationaux représentent de 50% à 100% de leur chiffre d'affaires. Contrairement aux sociétés étrangères bénéficiant des aides québécoises, tous les profits de ces ventes à l'étranger générés par des sociétés sous contrôle québécois sont réinvestis dans l'économie locale.

Pour en arriver à ces succès, les sociétés de production en animation doivent consacrer des investissements très importants en développement, ce que les productions cinématographiques et télévisuelles en prises de vues réelles n'ont pas à faire. Conformément aux pratiques établies dans le

marché international, l'étape de la scénarisation doit être accompagnée d'un scénarimage (scénario dessiné) qui détaille le déroulement de chaque scène de même que la production d'un prototype de deux minutes pour donner une idée du produit fini. Le Programme d'aide au développement de la SODEC accorde des aides sélectives à la production de prototypages dans le but d'accélérer le processus de financement des longs métrages d'animation, mais celles-ci ne financent pas plus de 2 prototypes par année.

Le producteur doit également consacrer temps et argent au démarchage de partenaires financiers internationaux. Selon l'édition 2022 du *Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec* de l'OCCQ, le financement de provenance étrangère occupe une part dominante et croissante du financement de la production télévisuelle québécoise en animation; 35,6 % en 2020-21 comparativement à 32,2 % en 2013-14. Si le gouvernement du Québec a véritablement l'intention de développer de la propriété intellectuelle et des contenus qui font rayonner notre talent et nos histoires dans le monde, l'AQA considère qu'il y a une opportunité incroyable à saisir pour le Québec dans un marché audiovisuel international en très forte croissance en se positionnant tôt comme partenaire dans la structure de financement (first-in). Cette aide publique agira comme effet de levier et gage de confiance auprès des investisseurs étrangers.

**C'est pourquoi nous recommandons la création d'un fonds d'investissement en équité dans la production d'animation cinématographique et télévisuelle pour la propriété intellectuelle québécoise et la production de services doté d'une enveloppe de 50 M\$ sur cinq ans. Le fonds offrirait des prêts en capital de risque ainsi que des facilités de crédit temporaires sur les ventes réalisées sur les marchés internationaux admissibles (GAP) destinés à compléter les structures de financement des projets et ne serait pas réducteur du crédit d'impôt remboursable pour la production cinématographique ou télévisuelle québécoise.**

Cette mesure vise à offrir une aide qui se démarque de la traditionnelle offre de soutien par projet. En permettant au producteur de sonder l'intérêt du marché pour un ensemble de projets et de compléter son financement avec des avances corporatives, il est en mesure de mieux planifier son calendrier de production et avoir un rythme continu. L'aide contribuerait à résoudre le défi de rétention de la main d'œuvre, notamment celle établie en région, attirée par les offres d'un travail régulier des entreprises étrangères.

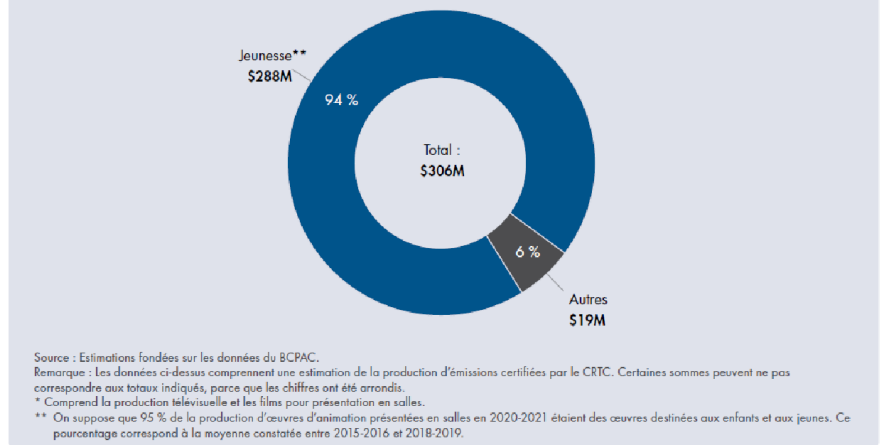
## **8. Intéresser très tôt les enfants à la culture d'ici**

Le premier ministre a pris l'engagement durant la campagne électorale d'accorder 65 millions de dollars additionnels sur quatre ans à Télé-Québec afin de développer et de produire du contenu destiné aux enfants de 3 à 12 ans pour diffusion en ondes et sur sa plateforme numérique. Bien qu'il faille se réjouir de cette annonce, il faut espérer que la direction de Télé-Québec aura toute marge de manœuvre quant à la nature et à la maîtrise d'œuvre des projets. Plusieurs sociétés membres d'Alliance Québec Animation ont une expertise à faire valoir en production de séries d'animation s'adressant à cet auditoire. Il faut également souhaiter qu'une part importante de cet investissement sera réservée pour des projets de sociétés de productions régionales, notamment de la région de la Capitale-Nationale qui compte plusieurs sociétés de production audiovisuelle et studios d'animation.

Malgré tout le succès qu'elle remporte, la production jeunesse demeure un genre difficile à financer. À l'instar des autres types de productions, elle doit composer avec des devis en baisse et une hausse des coûts de main-d'œuvre. Les contraintes publicitaires auxquelles les émissions pour enfants sont

soumises dissuadent certains diffuseurs de les financer. Les distributeurs et les diffuseurs comme Télé-Québec et Radio-Canada qui apportaient un complément de financement par le biais de *minima* garantis ou de licences de diffusion n'offrent plus que des montants dérisoires ou s'abstiennent tout simplement. Très souvent, la part d'un diffuseur québécois à une œuvre d'animation destinée aux enfants ou aux adultes québécois n'atteint même pas 10% du budget de production. Pour une série d'animation québécoise par exemple, un diffuseur québécois peut acquérir les droits de diffusion illimités pour plusieurs années pour 150k\$ alors que le coût de production dépensé au Québec pour cette même série peut facilement s'élever à 4-5M\$ et même plus. Les longs métrages d'animation nécessitent des budgets plus élevés, ce qui oblige les producteurs à multiplier les bailleurs de fonds pour boucler les structures de financement, ralentissant ainsi la mise en chantier des projets.

Figure 2-8 Volume d'œuvres télévisuelles d'animation au Canada par genre, 2020-2021\*



**L'AQA réitère sa demande au gouvernement québécois de mettre en place une mesure phare innovante et unique au Canada en allouant une enveloppe spécifique annuelle et récurrente de 25 millions de dollars à la SODEC pour soutenir le développement et la production de longs métrages (animation et prises de vues réelles) et d'émissions télévisuelles et numériques destinées à la jeunesse et à la famille. Le fonds serait ventilé à raison de 1/3 – 2/3 pour la production en prises de vues réelles et en animation (en raison du fort différentiel de coût de fabrication). Toutes les plateformes de visionnement (télé-web-cinéma) seraient déclencheurs d'investissements par la SODEC.**

La mesure incitative pourrait donner un nouvel essor à la production d'animation au Québec, tout en stimulant la coproduction qui a été très affaiblie au cours des dernières années. De même, elle contribuerait à maintenir le rôle de grand employeur que représente ce secteur.

## **CONCLUSION : FAIRE DE L'ANIMATION LE PROCHAIN SECTEUR DE CROISSANCE DE L'ÉCONOMIE NUMÉRIQUE**

Dans son soutien indéfectible à la culture, le gouvernement du Québec a toujours su faire preuve d'initiative et d'innovation, en étant le tout premier au monde à instituer en 1991 le crédit d'impôt remboursable pour la production cinématographique ou télévisuelle québécoise. Ce geste fondateur a contribué à faire naître et à faire croître l'industrie québécoise de l'animation de production et de services, créatrice d'emplois, d'exportations et de rayonnement de la culture québécoise et de sa créativité sur tous les écrans du monde. En plus de favoriser le succès commercial d'un grand nombre de créations dont la propriété intellectuelle est détenue par des entreprises d'ici, le gouvernement du Québec a créé des conditions favorables à des synergies extrêmement dynamiques et fécondes entre l'animation et l'édition littéraire, avec le milieu de création musicale, et stimulé la conception de logiciels d'animation devenus la norme. Si l'industrie audiovisuelle québécoise a pu connaître une année



record en 2022, c'est grâce à la production de services en animation dont la croissance a été exponentielle et sur laquelle il faut continuer de miser.

La décision politique de soutenir les industries du jeu vidéo et des effets spéciaux par des incitatifs fiscaux et financiers extrêmement attractifs les ont propulsées en tête des secteurs de croissance économique du Québec moderne et a positionné la province comme un des grands pôles de création mondiale. Le secteur de l'animation a le potentiel d'être le prochain secteur de croissance si des mesures adéquates et une stratégie concertée sont mises en place avec l'appui de tous les intervenants, notamment en rendant nos crédits d'impôt et nos programmes d'aide publique compétitifs aux niveaux national et international. Qui n'avance pas recule. Les membres de l'Alliance Québec Animation ont bien hâte de connaître la réponse du ministère des Finances et du gouvernement du Québec à cette proposition.