



# Mémoire du RPM à la Commission d'examen sur la fiscalité québécoise

Présenté le 20 octobre, 2014

# Nos membres

- Des entreprises qui, soit:
  - ... créent un contenu ou des environnements numériques
  - ... fournissent aux utilisateurs une riche expérience interactive à des fins de divertissement, d'information ou d'éducation 
  - ... fournissent des services qui permettent de façon directe la création des produits/services en question

# Quelques chiffres

- Le Québec au 3e rang avec 18% des sièges sociaux des entreprises numériques au Canada
- 8 % sont des GE, celles-ci récoltent 71% des revenus globaux de l'industrie canadienne
- 5 % du revenu annuel total provient de sources publiques,  
**57 % du revenu annuel total provient des ventes à l'exportation au Canada**
- Environ 12 500 emplois directs dans le secteur du multimédia au Québec en 2012
- La crise économique a à peine été ressentie (-0.01%) dans le secteur des TIC à Montréal entre 2008 et 2009
- **Croissance de l'emploi de plus de 700%** depuis 2003
- La croissance globale du PIB Montréalais en TIC a été principalement soutenue par l'explosion des sous-secteurs du multimédia (jeux vidéo, développement de logiciels, et application de services TIC)

# L'environnement

- Un environnement aux conditions changeantes, ponctué par des crises et changements technologiques majeurs
- La main d'œuvre est la force réelle des entreprises
- L'importance d'adapter son modèle d'affaire aux événements « disruptif » et « adaptatif »
- Préserver l'agilité opérationnelle et gérer « Lean »
- Croissance continue du secteur en général, combinée à des chutes et l'instabilité du marché et de ses sous-secteurs
- Importance de l'instabilité comme risque d'affaire majeur

# Notre richesse

- Main d'œuvre spécialisée extrêmement créative et compétente
- Pouvoir d'attraction envers la main d'œuvre étrangère spécialisée
- Richesse de la vie culturelle Montréalaise
- Montréal au premier rang en terme d'indice de fiscalité global pour les entreprises en 2014

# Les problématiques

# Problèmes structurels de l'industrie

- Un environnement constitué de 8% de GE, dont une bonne partie est d'origine étrangère, qui contrôlent 71% des revenus totaux de l'industrie
- Problème d'équité sectorielle des crédits d'impôts
- Pénurie de main-d'oeuvre qualifiée

# Les challenges pour les entrepreneurs québécois

- Difficulté pour les entreprises en démarrage à accéder au crédit d'impôt et à du capital initiale
- Absence de soutien pour l'accès aux marchés et réseaux de distribution
- Concurrence pour la main d'œuvre qualifiée, remportée par les GE
- Absence de valorisation de la propriété intellectuelle locale

# Objectifs

- Faciliter l'accès aux crédits d'impôts
- Passer à un écosystème caractérisé par la présence accrue de firmes de taille moyenne
- Favoriser le développement d'une offre de contenus multimédias québécois

# Recommendations

# Réviser les critères d'admissibilité

- Les aides fiscales doivent favoriser la croissance, pas la compétition entre entreprises pour le recrutement d'une main d'œuvre qualifiée entre:
  - ▶ PME vs GE
  - ▶ médias traditionnels vs médias émergents
  - ▶ objectifs industriels vs objectifs culturels

# Renforcer la grappe industrielle

- Favoriser la collaboration entre les entreprises par des mesures promouvant le développement de projets communs, le partage des ressources et des expertises spécialisées
- Abolition de la pénalité à la sous traitance dans le calcul du crédit d'impôt

# Implanter des mesures qui soutiendront la croissance

- Améliorer l'accès au financement, en particulier pour les entreprises en phase de démarrage
- Mise en place d'un fonds d'aide à la création de propriétés intellectuelles
- Favoriser l'accès aux marchés et aux réseaux de distribution