

## Recommandations des pistes d'action - AQA

Fortement interpellée par les difficultés et la moins bonne performance de l'industrie de l'animation dans certains de ses secteurs d'activités au cours de la dernière décennie (ex. productions télé et cinéma), l'AQA s'était donnée comme premier objectif, lors de sa mise sur pied, d'organiser des États généraux de l'animation. Afin de préparer ces États généraux, l'AQA a entrepris une importante démarche de consultation qui a permis de dégager une vision concertée des enjeux auxquels faisait face l'industrie ainsi que des pistes d'action pour y répondre. Les résultats de la consultation ont été présentés lors des États généraux de l'animation le 24 avril 2013 et quatre thèmes ont été privilégiés comme axes d'intervention :

### **Formation et main-d'oeuvre**

- ✓ Favoriser la mise sur pied d'un mécanisme permettant l'échange et la concertation des représentants de l'industrie, de la formation initiale et continue des secteurs de l'animation, des effets visuels et du jeu vidéo.
- ✓ Sensibiliser la Commission des partenaires du marché du travail aux tendances industrielles (ex. : difficulté de recrutement de certains profils) et faire le lien avec les organismes de formation.
- ✓ Mettre en oeuvre des mesures pour attirer et préparer la main-d'oeuvre de secteurs connexes ayant un profil artistique et créatif.
- ✓ Développer des outils et des activités de promotion des métiers de l'animation auprès de la relève et auprès des secteurs connexes en animation (ex. jeux vidéos).
- ✓ Développer des formations pour les producteurs sur les nouveaux modèles d'affaires, les nouvelles pratiques, la mise en marché.

### **Création et Innovation**

- ✓ Faire de la représentation auprès des bailleurs de fonds pour proposer des mesures favorisant le développement ou l'acquisition de la propriété intellectuelle par des entreprises d'ici.
- ✓ Créer des occasions d'échanges entre les gens de l'industrie, et entre les gens de l'industrie et d'autres secteurs créatifs, afin d'encourager la connaissance et l'émergence de nouvelles approches de développement (créative et d'affaires) en animation.
- ✓ Soutenir l'avènement de nouveaux modèles et de nouvelles formules de financement en animation.
- ✓ Favoriser des espaces d'échanges entre les professionnels, les diffuseurs (particulièrement pour la relève) sur les différentes facettes du développement d'une propriété intellectuelle.

### **Mise en marché**

- ✓ Admettre d'autres déclencheurs de financement afin d'inclure d'autres plateformes, les marchés locaux et internationaux, tout en maintenant le budget et la responsabilité des diffuseurs.
- ✓ Développer pour l'industrie, un environnement règlementaire et d'affaires aptes à stimuler les investissements internationaux en coproduction.
- ✓ Développer une stratégie d'investissement pour le développement et le déploiement de la propriété intellectuelle dans toutes ses déclinaisons.
- ✓ Réviser les critères de performance avec les organismes de financement en ce qui concerne le secteur jeunesse-animation.
- ✓ Évaluer les rapports existants concernant l'impact sur le financement de la production, de la Loi sur la publicité pour les jeunes (moins de 12 ans) tout en gardant le principe de la publicité responsable.
- ✓ Soutenir l'industrie de l'animation relativement à sa capacité de développer et de déployer une propriété intellectuelle dans toutes ses déclinaisons et sur toutes les plateformes.

### **Financement corporatif et par projet**

- ✓ Réaliser une étude sur les impacts économiques avec l'ensemble des chiffres d'affaires de l'industrie incluant les revenus associés au déploiement de la propriété intellectuelle sous diverses formes et différentes plateformes.
- ✓ Instaurer un crédit d'impôt fondé sur la masse salariale annuelle de l'entreprise pour la production et le service en animation dans le but d'assurer notre compétitivité au Canada et à l'international, inspiré de l'industrie du jeu vidéo.
- ✓ Revoir le déclenchement du montage financier des projets et proposer des modes de financement basés sur la propriété intellectuelle, incluant toutes les déclinaisons et toutes les plateformes.
- ✓ Créer des fonds spéciaux pour investir dans les productions en animation propres à la propriété intellectuelle québécoise.

Mis à jour – septembre 2015