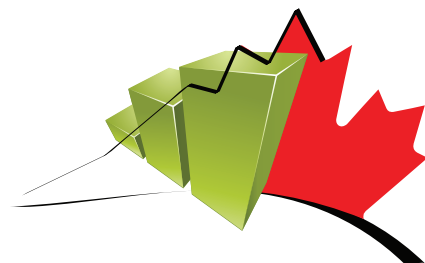


Exposition professionnelle potentielle à l'intelligence artificielle au sein de certaines industries culturelles au Canada



par Tahsin Mehdi, Rupert Allen, Josip Lesica et Jenny Watt

Date de diffusion : le 25 mars 2026



Statistique
Canada

Statistics
Canada

Canada

Comment obtenir d'autres renseignements

Pour toute demande de renseignements au sujet de ce produit ou sur l'ensemble des données et des services de Statistique Canada, visiter notre site Web à www.statcan.gc.ca.

Vous pouvez également communiquer avec nous par :

Courriel à infostats@statcan.gc.ca

Téléphone entre 8 h 30 et 16 h 30 du lundi au vendredi aux numéros suivants :

- | | |
|---|----------------|
| • Service de renseignements statistiques | 1-800-263-1136 |
| • Service national d'appareils de télécommunications pour les malentendants | 1-800-363-7629 |
| • Télécopieur | 1-514-283-9350 |

Normes de service à la clientèle

Statistique Canada s'engage à fournir à ses clients des services rapides, fiables et courtois. À cet égard, notre organisme s'est doté de normes de service à la clientèle que les employés observent. Pour obtenir une copie de ces normes de service, veuillez communiquer avec Statistique Canada au numéro sans frais 1-800-263-1136. Les normes de service sont aussi publiées sur le site www.statcan.gc.ca sous « Contactez-nous » > « [Normes de service à la clientèle](#) ».

Note de reconnaissance

Le succès du système statistique du Canada repose sur un partenariat bien établi entre Statistique Canada et la population du Canada, les entreprises, les administrations et les autres organismes. Sans cette collaboration et cette bonne volonté, il serait impossible de produire des statistiques exactes et actuelles.

Publication autorisée par la ministre responsable de Statistique Canada




© Sa Majesté le Roi du chef du Canada, représenté par la ministre de l'Industrie, 2026

L'utilisation de la présente publication est assujettie aux modalités de l'[entente de licence ouverte](#) de Statistique Canada.

Une [version HTML](#) est aussi disponible.

This publication is also available in English.

Exposition professionnelle potentielle à l'intelligence artificielle au sein de certaines industries culturelles au Canada

par Tahsin Mehdi , Rupert Allen, Josip Lesica  et Jenny Watt 

DOI : <https://doi.org/10.25318/36280001202600300003-fra>

Résumé

Une préoccupation centrale concernant les progrès récents des technologies de l'intelligence artificielle (IA) générative est la possibilité que ces dernières remplacent le travail humain, en particulier dans le domaine de la création de contenu, comme la production de musique, de vidéos, d'images et de texte dans les industries culturelles. Il manque cependant de renseignements sur l'incidence de l'IA sur les travailleurs de ces industries. Le présent article vise à combler cette lacune en examinant l'exposition potentielle des professions à l'IA et leur complémentarité avec celle-ci au sein de certaines industries culturelles au Canada. Une constatation clé est que les emplois des industries culturelles pourraient être plus exposés à la transformation liée à l'IA et plus susceptibles d'être remplacés par l'IA, comparativement aux emplois d'autres industries. En contrepartie, les emplois dans les industries culturelles ont également un potentiel accru d'être augmentés par l'IA. Certains éléments de preuve semblent indiquer une croissance relativement plus lente de l'emploi dans certaines industries culturelles depuis que les outils d'IA générative sont devenus largement disponibles vers la fin de 2022, mais l'on ne sait toujours pas si les changements observés sont entièrement attribuables à l'IA ou plutôt aux effets cumulatifs de tendances préexistantes et d'autres forces économiques concurrentes.

Remerciements

Le présent article a reçu le soutien de Patrimoine canadien. Les auteurs tiennent à remercier Ryan Macdonald, Marc Frenette, Ping Ching Winnie Chan, Meghan Fulford et Behnoush Amery de leurs commentaires et suggestions utiles.

Auteurs

Tahsin Mehdi, Josip Lesica et Jenny Watt travaillent à la Division de l'analyse économique et sociale et de la modélisation au sein de la Direction des études analytiques et de la modélisation de Statistique Canada. Rupert Allen travaille à la Direction de la politique stratégique, de la planification et de la recherche de Patrimoine canadien.

Introduction

La disponibilité généralisée des outils d'intelligence artificielle (IA) générative a réduit les obstacles à la production de nouveau contenu créatif comme la musique, les vidéos, les images et le texte dans les industries culturelles¹. Par conséquent, les outils de création d'idées sont potentiellement plus accessibles, le travail créatif peut être reproduit à un coût marginal moindre, et la distribution mondiale ne coûterait pratiquement rien dans de nombreux cas (Allen et coll., 2025). Cette réalité pourrait à la fois créer de nouvelles possibilités et poser de nouveaux défis pour les industries culturelles². Les produits culturels peuvent donc être générés à moindre coût et leurs marchés potentiels pourraient grandir. Les progrès technologiques rapides réalisés au cours des dernières années font miroiter la possibilité que l'IA remplace le travail humain dans la création de contenu, mais en contrepartie, l'IA pourrait aussi compléter et augmenter les processus créatifs humains, ce qui pourrait transformer les rôles futurs des travailleurs dans les industries culturelles.

Il y a cependant un manque de renseignements sur les répercussions **potentielles** de l'IA sur l'emploi au sein de ces industries culturelles. Le présent article vise à combler cette lacune en faisant appel à des données du Recensement de la population de 2021, de la Base de données canadienne sur la dynamique employeurs-employés et de l'Enquête sur l'emploi, la rémunération et les heures de travail (EERH). L'étude porte sur les employés du secteur commercial et ceux des industries suivantes dans la version de 2022 du Système de classification des industries de l'Amérique du Nord (SCIAN) : les éditeurs de jeux vidéo (513212) et les services de conception et de développement de jeux vidéo (541515)³, les industries de l'édition (à l'exception des éditeurs de jeux vidéo) (513, à l'exception de 513212), les industries de l'enregistrement sonore (5122) et les formations musicales et musiciens (71113), et les industries du film et de vidéo (5121). Ces industries représentaient collectivement 1 % de la main-d'œuvre canadienne en 2022, mais tous ces travailleurs ne produisent pas exclusivement d'extraits « culturels ». Sans compter les services de conception et de développement de jeux vidéo (541515) et les formations musicales et musiciens (71113), ces industries représentaient environ 40 % du groupe plus large de l'industrie de l'information et de l'industrie culturelle (51) pendant les 12 mois qui précédaient le deuxième trimestre de 2025. Au cours de cette période, environ 12 % de toutes les

1. Dans la Directive sur la prise de décisions automatisée, on définit l'IA comme une technologie de l'information qui exécute des tâches pour lesquelles il faut habituellement faire appel à l'intelligence biologique, comme comprendre le langage parlé, apprendre des comportements ou résoudre des problèmes. L'IA générative est un type d'IA qui produit du contenu comme du texte, de l'audio, du code, des vidéos et des images. Ce contenu est produit à partir des renseignements saisis par l'utilisateur, que l'on appelle une « requête », qui consistent généralement en un court texte contenant des instructions (Gouvernement du Canada, 2025).
2. Le Cadre canadien pour les statistiques culturelles (CCSC) définit une industrie culturelle aux fins de l'analyse statistique comme étant une « activité artistique créative et les biens et services produits par cette activité, et la préservation du patrimoine » (Daschko et Allen, 2011). Les entreprises des industries culturelles doivent répondre à au moins l'un des six critères suivants : 1) leur production est protégée par le droit d'auteur; 2) leurs activités soutiennent la création, la production, la diffusion ou la préservation de produits culturels; 3) elles enrichissent ou modifient le contenu d'un produit culturel (services de contenu); 4) elles préservent, exposent ou interprètent le patrimoine humain ou naturel; 5) elles offrent de la formation ou des services éducatifs destinés à des personnes qui créent, produisent ou préservent des produits culturels; 6) elles régissent, financent ou soutiennent directement la création, la production ou la diffusion de la culture. L'examen des professions appartenant aux industries culturelles du Canada présente certains défis, dont le plus important est que la « culture » n'est pas un groupe de l'industrie reconnu par le système des comptes économiques de Statistique Canada. Statistique Canada classe les entreprises selon le Système de classification des industries de l'Amérique du Nord (SCIAN) en fonction de la nature similaire de leurs extraits, et non en fonction de leur place dans une chaîne d'approvisionnement ou une structure d'intrants précise, de leur main-d'œuvre ou de leur processus de production respectif. Par conséquent, des entreprises faisant partie de la chaîne d'approvisionnement culturelle pourraient se voir attribuer un code du SCIAN parmi plusieurs en fonction de leur activité économique principale, tandis que les codes qui comprennent les domaines culturels pourraient également comprendre de nombreuses entreprises produisant des extraits non culturels (Allen et coll., 2025).
3. Le secteur commercial exclut les administrations publiques, les services d'enseignement ainsi que les soins de santé et l'assistance sociale (ces industries ont été analysées par Mehdi et Morissette [2024]). Voir Allen et Watt (2025) pour obtenir une analyse plus approfondie de l'industrie des jeux vidéo au Canada.

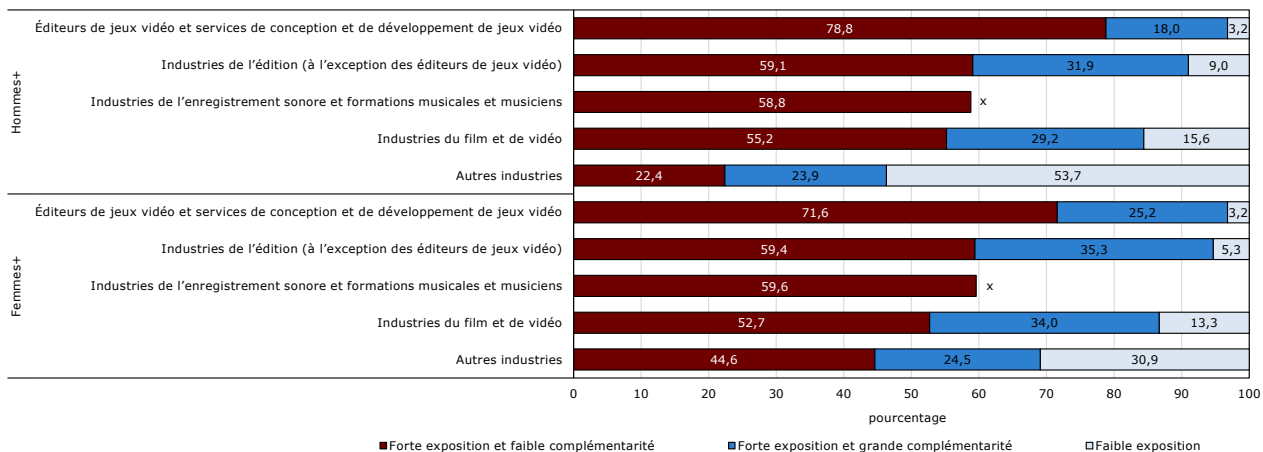
entreprises canadiennes ont indiqué avoir utilisé l'IA, mais les entreprises de l'industrie de l'information et de l'industrie culturelle étaient nettement plus susceptibles (36 %) de répondre qu'elles y avaient recours. Dans les deux cas, cependant, seulement environ 6 % des entreprises ayant adopté l'IA ont indiqué qu'elles réduisaient leur effectif en raison de l'utilisation de l'IA (Bryan et coll., 2025).

Pour analyser la relation entre l'IA et l'emploi dans ces industries, le présent article s'appuie sur l'indice d'exposition professionnelle à l'IA ajusté en fonction de la complémentarité (EPAIC), qui classe en trois catégories les professions au sein des industries : 1) forte exposition et faible complémentarité; 2) forte exposition et grande complémentarité; 3) faible exposition. L'indice attribue un score d'exposition et de complémentarité à chaque profession, puis classe cette dernière comme ayant une exposition forte ou faible et une complémentarité grande ou faible en fonction du score d'exposition et de complémentarité médian de toutes les professions. L'exposition professionnelle à l'IA représente en quelque sorte le potentiel des applications d'IA de remplacer, de compléter ou de transformer des tâches associées à une profession. La complémentarité représente quant à elle la mesure dans laquelle les technologies de l'IA peuvent augmenter ou accroître le travail humain. L'indice d'EPAIC a été conçu aux États-Unis par Felten et coll. (2021) et Pizzinelli et coll. (2023). Dans les études de Mehdi et Morissette (2024) et de Mehdi et Frenette (2024, 2026), on a appliqué cette méthode pour examiner les répercussions possibles de l'IA sur l'ensemble de la main-d'œuvre canadienne.

Les emplois dans certaines industries culturelles pourraient être davantage exposés aux technologies de l'intelligence artificielle générative

Le graphique 1 indique que le groupe sélectionné d'industries culturelles, soit les éditeurs de jeux vidéo, les services de conception et de développement de jeux vidéo, les industries de l'édition (à l'exception des éditeurs de jeux vidéo), les industries de l'enregistrement sonore, les formations musicales et musiciens et les industries du film et de vidéo, pourrait être plus exposé aux technologies de l'IA que ne le sont d'autres secteurs de l'économie.

Graphique 1
Répartition des emplois parmi les industries selon l'exposition professionnelle potentielle à l'intelligence artificielle et la complémentarité avec l'intelligence artificielle, 2021



x confidentiel en vertu des dispositions de la Loi sur la statistique
Notes : L'échantillon est constitué d'employés âgés de 18 à 64 ans vivant hors réserve dans des logements privés, à l'exclusion des membres à temps plein des Forces armées canadiennes. Les industries de l'administration publique, des services d'enseignement et des soins de santé et de l'assistance sociale ont été exclues. À compter de 2021, la catégorie « Hommes+ » comprend les hommes (et les garçons), ainsi que certaines personnes non binaires, et la catégorie « Femmes+ » comprend les femmes (et les filles), ainsi que certaines personnes non binaires. Les données sur les professions du Recensement de la population de 2021 ont été intégrées aux données de la Base de données canadienne sur la dynamique employeurs-employés (BDCDEE) de 2021 pour obtenir des renseignements détaillés sur les industries. Comme la BDCDEE de 2021 est basée sur les données fiscales, elle n'indique pas nécessairement la même industrie d'emploi que celle ayant été observée pour la semaine de référence du recensement, en mai 2021. Pour cette raison, l'échantillon a été limité aux salariés qui travaillaient pour le même employeur en 2020 et en 2021. Les industries ont été regroupées selon la version de 2022 du Système de classification des industries de l'Amérique du Nord : les éditeurs de jeux vidéo (513212) et services de conception et de développement de jeux vidéo (541515), les industries de l'édition (à l'exception des éditeurs de jeux vidéo) (513, à l'exception de 513212), les industries de l'enregistrement sonore (5122) et les formations musicales et musiciens (71113), les industries du film et de vidéo (5121), l'administration publique (91), les services d'enseignement (61) et les soins de santé et assistance sociale (62). L'exposition potentielle des professions à l'intelligence artificielle a été calculée au moyen de l'indice créé par Felten et coll. (2021) et Pizzinelli et coll. (2023).
Sources : Statistique Canada, Recensement de la population de 2021 et Base de données canadienne sur la dynamique employeurs-employés, 2020 et 2021; Occupational Information Network.

Les professions des industries culturelles sélectionnées sont fortement dominées par les professionnels des systèmes informatiques, les graphistes et les musiciens. Ces emplois pourraient être relativement plus exposés à la transformation liée à l'IA, car ils dépendent davantage de l'utilisation des technologies numériques. Plus de 50 % des emplois des industries culturelles sélectionnées pourraient être fortement exposés aux technologies de l'IA et avoir moins de complémentarité avec celles-ci, comparativement à moins de 45 % des emplois dans d'autres secteurs de l'économie⁴. Certaines de ces industries pourraient présenter une plus grande probabilité de transformation des emplois liée à l'IA que d'autres. Par exemple, plus de 70 % des emplois exercés par des hommes et des femmes dans l'édition de jeux vidéo et les services de conception et de développement de jeux vidéo pourraient être fortement exposés à l'IA et avoir moins de complémentarité avec celle-ci.

En contrepartie, si l'on exclut les éditeurs de jeux vidéo et les services de conception et de développement de jeux vidéo, environ 30 % à 35 % des emplois dans les industries culturelles sélectionnées pourraient avoir une complémentarité élevée avec les technologies de l'IA, c'est-à-dire un potentiel relativement accru d'être augmentés ou améliorés par l'IA. Par contraste, dans les autres industries, environ 25 % des emplois appartiennent à cette catégorie.

Bien qu'il y ait beaucoup d'incertitude quant au niveau de perturbation que pourrait entraîner l'IA, il est également important de prendre en considération la **qualité** des emplois des industries culturelles qui pourraient être perturbés. Par exemple, en 2022, les salaires annuels médians (en dollars constants de 2025) chez les éditeurs de jeux vidéo et dans les services de conception et de développement de jeux vidéo (96 000 \$), dans les industries de l'édition (à l'exception des éditeurs de jeux vidéo) (85 000 \$), dans les industries du film et de vidéo (59 000 \$) et dans les industries de l'enregistrement sonore et des formations musicales et musiciens (57 000 \$) étaient nettement supérieurs aux salaires annuels médians des autres industries (50 000 \$). Mis à part les industries du film et de vidéo, les emplois dans les industries culturelles sélectionnées étaient également plus susceptibles d'être à temps plein et permanents que les emplois dans les autres industries.

La croissance de l'emploi a varié considérablement d'une industrie culturelle sélectionnée à l'autre depuis que les technologies d'intelligence artificielle générative sont largement disponibles

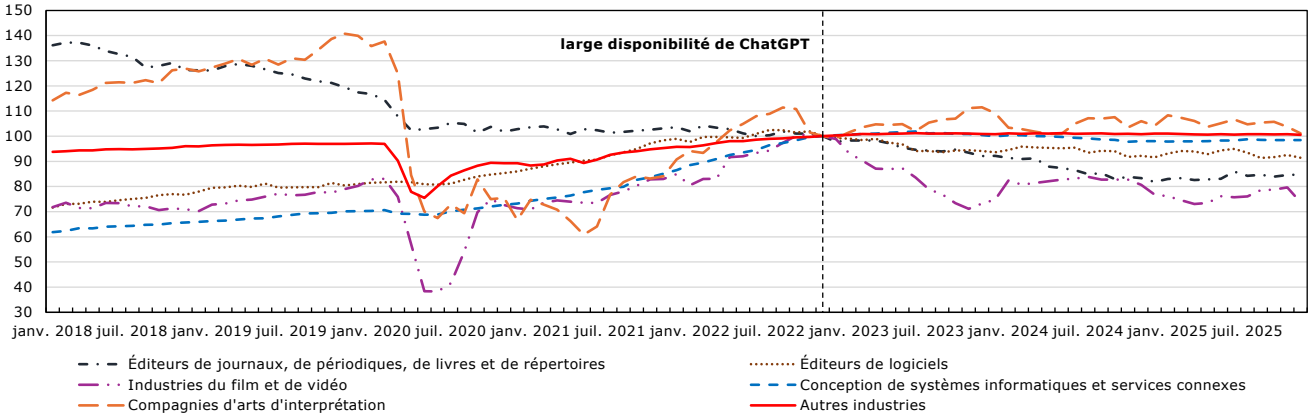
Le graphique 2 illustre la croissance mensuelle de l'emploi de janvier 2018 à novembre 2025 au sein de certaines industries culturelles, comparativement au niveau observé en novembre 2022 lorsque ChatGPT est devenu largement disponible et a ouvert la voie à la disponibilité généralisée d'autres outils d'IA générative⁵. Le niveau d'emploi a affiché une baisse substantielle de novembre 2022 à novembre 2025 au sein des industries du film et de vidéo (-26 %), chez les éditeurs de journaux, de périodiques, de livres et de répertoires (-15 %) et chez les éditeurs de logiciels (-9 %). Certaines de ces baisses étaient attribuables à la poursuite des tendances préexistantes. Par exemple, la baisse de l'emploi chez les éditeurs de journaux, de périodiques, de livres et de répertoires a commencé bien avant novembre 2022. L'emploi dans d'autres industries culturelles a augmenté à un taux similaire (1 %) à celui du reste de l'économie.

4. Dans les autres industries, les femmes (44,6 %) sont nettement plus susceptibles que les hommes (22,4 %) d'occuper des emplois potentiellement plus exposés à l'IA et ayant moins de complémentarité avec celle-ci, car elles ont une tendance accrue à exercer des rôles de coordination et de soutien administratifs et de bureau, lesquels devraient être plus exposés et avoir moins de complémentarité avec les technologies de l'IA, selon l'indice d'EPAIC.

5. Comme les données mensuelles sur l'emploi proviennent de l'EERH (tableau 14-10-0220-01), la catégorisation de l'industrie culturelle a été réduite au niveau standard à quatre chiffres du SCIAN (plutôt qu'au niveau à six chiffres utilisé dans la section précédente).

Graphique 2
Croissance mensuelle de l'emploi au sein de certaines industries (novembre 2022 = 100), données désaisonnalisées, de janvier 2018 à novembre 2025

indice (novembre 2022 = 100)



Notes : La ligne pointillée verticale marque le début de la large disponibilité de ChatGPT et d'autres outils d'intelligence artificielle (IA) générative, en novembre 2022. Les industries de l'administration publique, des services d'enseignement et des soins de santé et de l'assistance sociale ont été exclues. La croissance de l'emploi est indiquée par rapport au niveau observé en 2022. Par exemple, un indice de 70 indique une baisse de 30 % ($70 - 100 = -30$) de l'emploi par rapport au niveau de novembre 2022, tandis qu'un indice de 130 indique une augmentation de 30 % ($130 - 100 = 30$). Les tendances en matière de croissance de l'emploi depuis novembre 2022 ne sont pas nécessairement attribuables entièrement aux progrès en matière d'IA générative, car d'autres facteurs économiques pourraient avoir joué un rôle dans le façonnement de ces tendances.

Source : Statistique Canada, tableau 14-10-0220-01 – Emploi et rémunération hebdomadaire moyenne (incluant le temps supplémentaire) pour l'ensemble des salariés selon la province et le territoire, données mensuelles, désaisonnalisées, Canada.

Cependant, la disponibilité généralisée des outils d'IA générative a coïncidé avec d'autres événements économiques simultanés, dont des changements démographiques rapides causés par l'augmentation des niveaux d'immigration au Canada, des adaptations au marché du travail à la suite de la pandémie de COVID-19 (p. ex. une baisse substantielle du nombre de postes vacants dans toutes les industries depuis le milieu de 2022; Convery et coll., 2024) et les tensions commerciales récentes avec les États-Unis à compter du début 2025 (Statistique Canada, 2025). Ces événements pourraient avoir provoqué des changements structurels au sein des industries canadiennes. Par conséquent, les tendances en matière d'emploi observées après novembre 2022 sur le graphique 2 sont le signe d'une convergence de facteurs économiques, et non seulement de la disponibilité généralisée des outils d'IA générative.

Conclusion

Il y a beaucoup d'incertitude quant au niveau de perturbation du marché du travail que pourrait entraîner l'IA, en particulier dans le domaine de la création de contenu, mais le présent article révèle que la majorité des emplois dans les industries culturelles sélectionnées ont potentiellement une exposition élevée à l'IA et une faible complémentarité avec celle-ci. Ces résultats laissent entendre que les tâches au sein de ces professions sont plus susceptibles d'être remplacées par l'IA. Cependant, certains emplois dans ces industries sont également plus susceptibles d'être classés comme étant à la fois fortement exposés et ayant un niveau élevé de complémentarité, ce qui signifie qu'il existe un potentiel important que l'IA augmente les emplois dans certaines industries culturelles plutôt que de remplacer le travail humain. En dépit de certains signes d'une baisse de l'emploi dans certaines industries culturelles depuis que des outils d'IA générative sont devenus largement disponibles vers la fin de 2022, on ne sait pas si l'évolution observée est attribuable uniquement à l'IA ou plutôt aux effets cumulatifs de tendances préexistantes et d'autres forces économiques concurrentes.

Les estimations avancées dans le présent article reposent en grande partie sur la faisabilité technologique de remplacer les tâches professionnelles. Même si la technologie permettait de le faire, les employeurs ne remplaceront pas toujours immédiatement le travail humain par l'IA en raison de

facteurs financiers, juridiques et institutionnels. L'exposition d'une profession à l'IA ne signifie donc pas nécessairement un risque de perte d'emploi. À tout le moins, elle pourrait prédire un certain niveau de transformation de l'emploi, car les outils d'IA générative ont le potentiel de transformer certaines tâches et certains flux de travail au sein des professions. Compte tenu des incertitudes associées aux progrès technologiques et à la mise en application des technologies, les estimations du présent article devraient être interprétées avec prudence en ce qui concerne la probabilité que l'IA remplace des emplois dans certaines industries culturelles.

Bibliographie

Allen, R. et J. Watt. 2025. « [Profil de l'industrie des jeux vidéo dans les provinces canadiennes](#) ». *Rapports économiques et sociaux* (août), Ottawa : Statistique Canada.

Allen, R., Macdonald, R., Lesica, J. et J. Watt. 2025. « [Industries de la culture au Canada : exploration de la dynamique des entreprises et de la mesure de celle-ci](#) ». *Rapports économiques et sociaux* (avril), Ottawa : Statistique Canada.

Bryan, V., Sood, S. et C. Johnston. 2025. « [Analyse de l'utilisation de l'intelligence artificielle par les entreprises au Canada, deuxième trimestre de 2025](#) ». *Analyse en bref*. Ottawa : Statistique Canada.

Convery, E., Sood, S. et C. Johnston. 2024. [Analyse des défis liés à la main-d'œuvre au Canada, quatrième trimestre de 2024](#). Ottawa : Statistique Canada.

Daschko, M. W. et M. K. Allen. 2011. [Guide de classification pour le Cadre canadien pour les statistiques de la culture 2011 \(Cadre canadien pour les statistiques de la culture\)](#). Ottawa : Statistique Canada.

Felten, E., Raj, M. et R. Seamans. 2021. « [Occupational, Industry, and Geographic Exposure to Artificial Intelligence: A Novel Dataset and its Potential Uses](#) ». *Strategic Management Journal* 42(12): 2195-2217.

Gouvernement du Canada. 2025. [Guide sur l'utilisation de l'intelligence artificielle générative](#).

Mehdi, T. et M. Frenette. 2024. « [Exposition à l'intelligence artificielle dans les emplois au Canada : estimations expérimentales](#) ». *Rapports économiques et sociaux* (septembre), Ottawa : Statistique Canada.

Mehdi, T. et M. Frenette. 2026. « [Tendances de l'emploi au Canada à l'ère de l'intelligence artificielle générative : premiers résultats](#) ». *Rapports économiques et sociaux* (janvier), Ottawa : Statistique Canada.

Mehdi, T. et R. Morissette. 2024. « [Estimations expérimentales de l'exposition professionnelle potentielle à l'intelligence artificielle au Canada](#) ». *Direction des études analytiques : documents de recherche*, Ottawa : Statistique Canada.

Pizzinelli, C., Panton, A. J., Tavares, M. M., Cazzaniga, M. et L. Li. 2023. [Labor market exposure to AI: Cross-country differences and distributional implications](#). Fonds monétaire international, notes de discussion du personnel n° 216.

Statistique Canada. 2025. [De la recherche aux connaissances : l'économie canadienne dans le contexte des récents développements du commerce entre le Canada et les États-Unis](#). Ottawa : Statistique Canada.