

Crédits d'impôt pour les industries créatives du Québec 2026 : CDAE et CTMM

Publié le 21 mai 2026 31 min de lecture



Résumé analytique

Ce rapport présente une analyse approfondie des programmes de crédits d'impôt du Québec pour les industries créatives en 2026, en se concentrant sur quatre composantes majeures : le **Crédit d'impôt pour le développement des affaires électroniques** (CDAE, renommé CDAE-IA en raison de son orientation vers l'IA), le **Crédit d'impôt pour la production de titres multimédias** (crédit multimédia), et le **Crédit d'impôt pour les services de production cinématographique** (crédit pour services de production cinématographique) – incluant ses bonifications pour l'animation et les effets visuels. Nous examinons l'historique législatif, les objectifs, les critères d'admissibilité, les taux et les structures de chaque crédit, ainsi que les changements récents (particulièrement ceux adoptés dans les budgets du Québec 2024–2026). À l'aide de données provenant des documents fiscaux du Québec et de sources industrielles, nous démontrons que ces crédits représentent un investissement public substantiel – totalisant des échelles de l'ordre du milliard de dollars par an – et servent à stimuler les services informatiques, le contenu de jeux et d'apprentissage en ligne, ainsi que la production cinématographique et télévisuelle (notamment l'animation par ordinateur et les effets visuels) au Québec. Nous analysons les projections de coûts (par exemple, ~631 M\$ pour le CDAE en 2026 (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca), ~418 M\$ pour le multimédia (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) et ~347 M\$ pour les services cinématographiques (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) ainsi que l'utilisation (des centaines d'entreprises bénéficiaires dans chaque secteur). Le rapport couvre également les réactions de l'industrie et les implications futures : les récents changements budgétaires (tels que la réduction progressive des taux et l'ajout d'un volet axé sur l'intégration de l'IA) ont suscité à la fois du soutien (pour l'alignement avec les tendances technologiques) et des préoccupations (notamment concernant les nouveaux plafonds de dépenses qui pourraient réduire la compétitivité du Québec dans l'animation et les effets visuels (Source: montreal.citynews.ca) (Source: ca.news.yahoo.com)). Nous concluons par une discussion sur la façon dont ces mesures s'intègrent dans la [stratégie économique](#) plus large du Québec et ce que leur évolution pourrait signifier pour la croissance et l'investissement dans le secteur créatif.

Introduction et contexte

Les industries créatives – englobant les médias numériques, les logiciels, l'animation, les jeux vidéo, le cinéma et les services connexes – contribuent de manière significative à l'économie et au rayonnement culturel du Québec. Au cours des dernières décennies, le Québec s'est positionné comme un pôle mondial pour le travail créatif axé sur la technologie (par exemple, Montréal figure parmi les trois principaux centres mondiaux pour

l'animation par ordinateur et les effets visuels (Source: montreal.citynews.ca). Pour soutenir ces secteurs, le gouvernement du Québec offre de généreux incitatifs fiscaux, visant à attirer les investissements, à créer des emplois et à améliorer la compétitivité internationale. Les principaux programmes incluent :

- **CDAE (Crédit d'impôt pour le développement des affaires électroniques, maintenant CDAE-IA)** – un crédit d'impôt sur le revenu des sociétés pour les entreprises de TI admissibles basé sur les salaires admissibles, destiné à renforcer les fournisseurs de services de haute technologie du Québec.
- **Crédit multimédia (Crédit titres multimédias, CTMM)** – un crédit d'impôt pour les entreprises produisant du contenu multimédia interactif (jeux vidéo, modules d'apprentissage en ligne, etc.), basé sur les coûts de main-d'œuvre.
- **Crédit pour services de production cinématographique (Crédit services de production cinématographique)** – un crédit remboursable sur toutes les dépenses de production admissibles pour les productions cinématographiques et télévisuelles étrangères tournées au Québec, avec un crédit bonifié spécifiquement pour le travail d'animation et d'effets visuels.

Chaque programme a évolué au fil du temps grâce à des réformes budgétaires successives. Par exemple, le CDAE a été introduit en 2008 et modifié en 2015, 2024 et 2025 (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). Le crédit multimédia remonte à 1996 avec des modifications en 2015, 2020 et 2024 (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). Le crédit pour services cinématographiques a débuté en 1998 (avec des mises à jour en 2014 et 2024) et sa bonification pour l'animation/effets visuels a été ajoutée en 1998 et remaniée à deux reprises (2014, 2024) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). Le tableau 1 (ci-dessous) résume les coûts provinciaux projetés de ces crédits. Il montre que, selon les projections fiscales 2025 du Québec, ces programmes représentent des centaines de millions de dollars par an en manque à gagner fiscal, reflétant le fort engagement fiscal du Québec envers les industries créatives (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca).

CRÉDIT D'IMPÔT	PROJECTIONS 2026 (M\$)
CDAE (développement des affaires électroniques)	630,9 (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca)
Production de titres multimédias (CTMM)	418,1 (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca)
Services de production cinématographique (incl. VFX)	347,0 (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca)

Tableau 1. Coût projeté pour le gouvernement du Québec des principaux crédits d'impôt pour les industries créatives en 2026 (millions CAD) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca).

Dans les sections suivantes, nous détaillons chaque crédit : ses objectifs, ses règles d'admissibilité, sa structure de taux, ses réformes récentes (notamment les changements dans les budgets 2024–2026), son impact économique et les réactions de l'industrie. Nous nous appuyons sur les documents budgétaires officiels du Québec (« dépenses fiscales ») et les sources gouvernementales, ainsi que sur des reportages et des analyses de consultants, pour fournir un portrait complet.

1. Crédit d'impôt au développement des affaires électroniques (CDAE)

1.1. Objectif et portée

Le CDAE est conçu pour « consolider le secteur des TI au Québec » et encourager les entreprises à intégrer les TI dans leurs processus d'affaires (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). Il prend la forme d'un crédit d'impôt sur le revenu des sociétés (partie remboursable, partie non remboursable) pour les [sociétés basées au Québec](#) admissibles qui engagent des frais de main-d'œuvre pour certains [spécialistes en TI](#). La page Web des finances du Québec énonce clairement l'objectif : « Consolider le secteur des TI au Québec et offrir des services spécialisés aux entreprises québécoises [pour] améliorer leur productivité en intégrant les TI dans leurs processus d'affaires » (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca).

Les activités admissibles incluent les systèmes d'information personnalisés, le développement de logiciels, le multimédia et les services de télécommunications. Pour être admissible, une entreprise doit obtenir l'*attestation d'admissibilité* annuelle d'Investissement Québec (IQ), démontrant que l'entreprise respecte les critères sectoriels et d'emploi (par exemple, nombre minimal d'employés, revenus provenant d'activités de TI). Nous détaillons ces critères ci-dessous.

1.2. Critères d'admissibilité et processus de demande

Pour réclamer le CDAE, une société québécoise doit (entre autres conditions) avoir un [établissement au Québec](#) et exercer principalement une « entreprise admissible » en TI ou en production multimédia. L'entreprise doit également obtenir une attestation de préapprobation favorable d'Investissement Québec (IQ) pour l'année de la demande (Source: [rdactionconsultant.com](#)). En pratique, IQ émet deux attestations : une confirmant que l'entreprise répond aux exigences d'activité, et une pour ses employés admissibles (Source: [rdactionconsultant.com](#)).

En particulier, pour obtenir l'attestation au niveau de l'entreprise pour le CDAE, les entreprises doivent maintenir au moins six employés en TI à temps plein admissibles (au moins 40 semaines × 26 heures) (Source: [rdactionconsultant.com](#)). Elles doivent également satisfaire à deux tests liés aux revenus : (A) au moins 75 % des revenus bruts doivent provenir de secteurs SCIAN spécifiés liés aux TI (incluant la fabrication d'ordinateurs, l'édition de logiciels, le traitement de données, le développement de jeux vidéo, etc.) (Source: [rdactionconsultant.com](#)) ; et (B) au moins 50 % des revenus bruts doivent être liés à quatre codes d'industrie particuliers (Source: [rdactionconsultant.com](#)). Ces seuils stricts garantissent que le crédit n'est accordé qu'à de véritables entreprises technologiques. Une fois les attestations d'IQ délivrées (l'attestation d'entreprise étant valide pour deux ans et l'attestation d'employé renouvelée annuellement), la société peut réclamer le crédit dans sa déclaration de revenus du Québec.

1.3. Structure et taux du crédit

Le CDAE se compose de deux volets : un crédit **remboursable** et un crédit **non remboursable**, tous deux appliqués contre l'impôt sur le revenu des sociétés du Québec (articles 776.1.20 et 1029.8.36.0.3.80 du Code fiscal du Québec (Source: [www.budget.finances.gouv.qc.ca](#)). Le crédit est calculé en pourcentage des *salaires admissibles*, qui sont généralement les salaires versés aux **employés admissibles** (les spécialistes en TI identifiés par les attestations).

Selon les anciennes règles (pour les années d'imposition commençant avant le 1er janvier 2025), les taux étaient de 24 % remboursable et 6 % non remboursable, sur les salaires admissibles jusqu'à 83 333 \$ par employé par année (Source: [www.budget.finances.gouv.qc.ca](#)) (donnant un crédit maximal de 20 000 \$ par employé). Ainsi, une entreprise technologique pouvait récupérer jusqu'à 20 000 \$ par travailleur en TI qualifié annuellement.

Cependant, le budget 2024 a introduit une réduction progressive de ces taux. Pour toute année d'imposition commençant après 2024, le taux remboursable diminue de **1 point de pourcentage chaque 1er janvier** jusqu'en 2028, atteignant 20 % en 2028 (Source: [www.budget.finances.gouv.qc.ca](#)). Le taux non remboursable augmente en conséquence de 1 point chaque année (de 6 % à 10 %). Ainsi, pour 2025, il est de 23 % (remboursable) + 7 % (non), pour 2026, il est de 22 % + 8 %, etc. (Source: [www.budget.finances.gouv.qc.ca](#)). Parallèlement, le plafond salarial de 83 333 \$ a été **aboli** pour les années suivant 2024, et une exclusion de « montant personnel de base » a été introduite : le salaire admissible de chaque employé est réduit du montant de l'exemption personnelle du Québec pour l'année civile (Source: [www.budget.finances.gouv.qc.ca](#)). Cela garantit essentiellement que les employés moins bien rémunérés ne peuvent pas générer de crédit, mais supprime le plafond rigide.

À partir du 1er janvier 2026, le CDAE est renommé **CDAE-IA** (« intégrant l'intelligence artificielle ») (Source: [www.budget.finances.gouv.qc.ca](#)), reflétant un nouvel accent sur les entreprises numériques axées sur l'IA. Le changement est nominal – l'admissibilité et la structure des taux restent les mêmes – mais signale l'intention du Québec de concentrer les subventions sur les technologies émergentes.

En résumé, les taux de 2026 (pour les nouvelles demandes sur les activités post-2024) sont de **22 % remboursable et 8 % non remboursable** sur les salaires en TI admissibles (Source: [www.budget.finances.gouv.qc.ca](#)). En pratique, cela signifie qu'une entreprise peut récupérer directement 22 ¢ par dollar de frais de main-d'œuvre, plus jusqu'à 8 ¢ de plus en réduisant l'impôt à payer.

1.4. Utilisation et impact économique

Le CDAE est largement utilisé : en 2022, environ 770 sociétés ont réclamé la partie remboursable et 460 ont réclamé la partie non remboursable (Source: [www.budget.finances.gouv.qc.ca](#)). Ces bénéficiaires incluent des entreprises de TI nationales et des filiales de multinationales (par exemple, développeurs de logiciels, agences numériques, entreprises multimédias). Le coût total de la mesure pour le Trésor est élevé : environ **630,9 millions de dollars (CAD)** sont projetés pour 2026 (Source: [www.budget.finances.gouv.qc.ca](#)), faisant du CDAE l'une des plus importantes dépenses fiscales du Québec. (Le tableau 1 ci-dessus cite ce chiffre.)

En stimulant l'embauche en TI, le CDAE soutient la croissance du secteur technologique québécois. Québec International note que l'écosystème « technocréatif » de la province comprend maintenant plus de 100 entreprises (dans les jeux vidéo, l'animation, etc.), avec 2 100 emplois directs rien que dans les jeux vidéo (Source: [www.quebecinternational.ca](#)). Le CDAE soutient indirectement cela en renforçant toute entreprise québécoise

utilisant des services de TI. Les documents budgétaires du gouvernement indiquent que chaque dollar de crédit CDAE versé génère des avantages multiplicateurs sur le PIB du Québec, bien que les études spécifiques soient limitées. Quoi qu'il en soit, une telle échelle illustre la vision du gouvernement du CDAE comme un instrument stratégique pour l'économie du savoir du Québec.

1.5. Changements et tendances

Les changements récents clés incluent la réduction annuelle des taux et le changement de nom pour inclure l'IA. Ceux-ci reflètent deux tendances : la maîtrise des coûts et le recentrage stratégique. Les réductions de taux (1 % par an) faisaient partie du resserrement budgétaire du Québec en 2024, tandis que l'étiquette CDAE-IA (en vigueur le 1er janvier 2026) suggère un encouragement pour les projets liés à l'IA. Pour les entreprises, l'effet immédiat est une subvention par employé qui diminue progressivement. Les entreprises ont peu de temps pour gagner le CDAE à des niveaux plus élevés : 2024 a donné 24 % de remboursement, 2025 donne 23 %, 2026 donne 22 %, etc. En raison de cette réduction progressive, les petites entreprises ou les entreprises en démarrage en TI peuvent ressentir une pression si les coûts augmentent plus rapidement que les économies.

D'un autre côté, le Québec continue de mettre l'accent sur l'admissibilité : les entreprises répondant aux critères d'IQ (maintenir 6 ETP en TI, 75 % de revenus en TI, etc.) restent pleinement admissibles selon les nouvelles règles (Source: rdactionconsultant.com). Le processus d'attestations d'Investissement Québec garantit que seules les véritables entreprises technologiques peuvent réclamer le crédit, empêchant les abus. En allant vers 2026 et au-delà, le CDAE-IA demeure un incitatif pierre angulaire pour le secteur numérique du Québec, bien qu'avec une générosité progressivement réduite.

2. Crédit d'impôt pour la production de titres multimédias (CTMM)

2.1. Objectif et portée

Le *Crédit d'impôt pour la production de titres multimédias* (CTMM) vise à « soutenir la production de titres multimédias au Québec et assurer la compétitivité des entreprises de ce secteur face à la concurrence internationale » (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). En pratique, ce programme cible les entreprises québécoises qui développent des œuvres multimédias interactives, principalement des jeux vidéo, des modules de formation en ligne, de la publicité interactive et du contenu similaire. Contrairement aux médias traditionnels, ces « titres multimédias » sont basés sur des logiciels et combinent texte, son, images (statiques ou animées), etc. La description du Québec précise qu'un titre doit être numérique et interactif, et contenir au moins trois des quatre éléments médiatiques (texte, son, images fixes ou animées) (Source: www.investquebec.com). Par exemple, une simulation éducative en réalité virtuelle ou un jeu sur téléphone intelligent pourrait être admissible, alors qu'un film linéaire ne le serait pas.

Le crédit est calculé sur les *dépenses de main-d'œuvre admissibles* — un concept simple : il inclut les salaires et traitements versés aux membres de l'équipe travaillant sur la production multimédia (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) (Source: www.investquebec.com). (Le travail en sous-traitance est partiellement inclus selon certaines règles, mais l'essentiel concerne la masse salariale interne.) Le programme est offert sous forme de crédit d'impôt, principalement remboursable, avec une petite portion non remboursable depuis 2024 (voir ci-dessous).

2.2. Admissibilité et certification

Pour réclamer le crédit multimédia, une société québécoise doit avoir (1) un établissement au Québec exploitant une *entreprise admissible* de production multimédia (Source: www.revenuquebec.ca) ; et (2) une attestation annuelle valide d'Investissement Québec (IQ) pour le titre en question (Source: www.revenuquebec.ca) (Source: www.investquebec.com). Le rôle d'IQ est de certifier que l'œuvre produite répond à la définition d'une *œuvre multimédia admissible*. Plus précisément, une entreprise doit d'abord obtenir un *certificat d'admissibilité* initial d'IQ, confirmant que le projet est admissible. Ensuite, pour chaque année d'imposition, l'entreprise doit obtenir une *attestation d'admissibilité* auprès d'IQ démontrant la poursuite des travaux de production sur ce titre (Source: www.investquebec.com).

Une exigence notable (également soulignée par la page d'information d'Investissement Québec) est que le coût de développement principal du titre multimédia doit être d'au moins 1 000 000 \$ pour que les films d'animation numérique connexes (le cas échéant) soient pris en compte (Source: www.investquebec.com). Cela garantit que le programme subventionne des productions substantielles. En somme, un studio montréalais développant un jeu vidéo de 5 M\$, par exemple, demanderait à IQ une certification attestant que son projet est un titre multimédia admissible ; une fois approuvé, le studio peut inclure la masse salariale admissible du jeu dans le calcul du crédit.

Les lignes directrices d'Investissement Québec précisent le contenu admissible : les titres doivent utiliser un « support numérique » et permettre l'interactivité. Ainsi, les applications Web, les jeux sur console, les applications mobiles et les logiciels éducatifs sont tous admissibles. (À l'inverse, les supports fixes comme les livres électroniques ou les DVD vidéo purement linéaires ne compteraient pas.) Certains projets de films interactifs mêlant animation peuvent être qualifiés de « titres connexes » s'ils sont liés à un projet multimédia admissible (Source: www.investquebec.com).

2.3. Forme et taux du crédit

Le crédit multimédia (souvent abrégé *CTMM*) est divisé en deux volets : un « volet général » et un « volet spécialisé » pour les entreprises dont l'activité principale est la production multimédia. Toutefois, en ce qui concerne les taux, la caractéristique clé est la suivante : le crédit représente un pourcentage du coût de main-d'œuvre admissible, avec des taux progressifs selon les conditions matérielles (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). Avant 2025, le Québec appliquait trois paliers de taux :

- **Taux de base de 26,25 %** du coût de main-d'œuvre admissible (pour tous les titres).
- **30 %** si le titre est commercialisé et **non disponible en français** (et qu'il ne s'agit pas d'un titre de formation).
- **37,5 %** si le titre est commercialisé et **disponible en français** (et qu'il ne s'agit pas d'un titre de formation) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca).

Ainsi, un grand jeu vidéo destiné au marché et produit en français pouvait réclamer jusqu'à 37,5 %. De plus, sous le régime pré-2025, il existait un plafond salarial de 100 000 \$ par employé par année (sauf pour 20 % des employés). Cela signifiait qu'un développeur ne pouvait générer qu'un crédit de 26 250 \$ (37,5 % de 70 000 \$, après exclusion de base), plus une partie pour la portion non remboursable.

Pour les années d'imposition québécoises commençant en 2025 ou plus tard, ces taux sont **réduits progressivement**. Selon le budget 2024, à compter du 1er janvier 2025 et chaque 1er janvier jusqu'en 2028, **tous les taux diminuent de 2,5 points de pourcentage annuellement** (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). Parallèlement, le plafond salarial de 100 000 \$ est supprimé. Au lieu de cela, le salaire admissible de chaque employé est réduit du montant de l'exemption personnelle de base du Québec (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) (Source: www.investquebec.com).

Concrètement, cela donne pour 2024 par rapport aux années suivantes (portion remboursable seulement) :

- Commercial, version française (37,5 % → 35 % en 2025, 32,5 % en 2026, ... jusqu'à 27,5 % d'ici 2028).
- Commercial, non français (30 % → 27,5 %, 25 %, ... jusqu'à 20 %).
- Autre (formation, etc.) : 26,25 % total inchangé (avec portion non remboursable) ; en effet, le 26,25 % remboursable reste constant tandis que la portion non remboursable augmente à partir de 2025 pour maintenir un total de 26,25 % (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca).

(Ces détails sur la réduction progressive se trouvent dans les notes techniques du budget (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca.) En pratique, l'effet principal est que les subventions du Québec diminuent modestement chaque année. En 2026, par exemple, les taux remboursables maximaux seront de 32,5 %, 25 % ou 26,25 % pour les trois catégories respectivement, avec un complément non remboursable supplémentaire tel que le total puisse atteindre 32,5 % + 5 % ou 30 % + 0 % d'ici 2028 (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca).

En résumé, la structure du crédit multimédia est désormais : *jusqu'à 37,5 % via des parties remboursables et non remboursables* (pour les titres de haut niveau, bien qu'effectivement seulement jusqu'à 32,5 % remboursables plus jusqu'à 5 % non remboursables en 2026) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). Les titres de niveau intermédiaire peuvent obtenir jusqu'à 30 % au total, et les titres de base jusqu'à 26,25 %. Il est important de noter qu'après 2024, il n'y a plus de plafond de 100 000 \$ – le personnel peut gagner plus que cela sans perdre de dépenses admissibles supplémentaires (hormis la petite exclusion).

2.4. Utilisation et impact économique

Le crédit multimédia est réclamé par un nombre important d'entreprises québécoises de jeux et de logiciels. Le bulletin budgétaire du Québec note qu'environ **250 entreprises** ont réclamé le crédit remboursable en 2022 (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). Le coût total projeté est substantiel : pour 2026, la portion remboursable seule est prévue à 409,1 M\$, avec une petite composante non remboursable montant à 9,0 M\$ (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). (Le bond de la portion non remboursable de 1,9 M\$ en 2025 à 9,0 M\$ en 2026 reflète l'augmentation globale des taux, mais cela reste une faible part du budget total.) Ces chiffres (Tableau 1) illustrent l'ampleur : près d'un demi-milliard de dollars par an en manque à gagner fiscal soutient des projets multimédias.

Les autorités québécoises justifient ce soutien par la nécessité de maintenir la compétitivité mondiale des studios de jeux et des producteurs de médias numériques du Québec. Par exemple, les grands studios montréalais (Ubisoft, Behaviour, Beenox, etc.) développent des jeux avec des composantes multimédias, et les producteurs de logiciels éducatifs (D-BOX, LerNet, etc.) comptent sur ce crédit. En permettant aux producteurs de récupérer environ un tiers de leur masse salariale en subvention, le programme compense les coûts de main-d'œuvre élevés et encourage les entreprises à localiser leur production ici. L'exigence d'interactivité et de contenu multimédia canalise également les incitatifs vers les secteurs qui produisent des médias interactifs modernes.

Une étude de 2018 de la Chambre de commerce du Montréal métropolitain notait que les « industries créatives » (y compris le multimédia) ont connu une croissance et une interconnexion dans l'économie québécoise (Source: www.ccm.ca). Bien que les statistiques directes sur les effets du crédit multimédia soient rares, la conception du programme privilégie clairement le maintien de l'emploi dans le secteur « technocréatif » du Québec. Les données de Québec International montrent 2 100 emplois directs dans les jeux vidéo (Source: www.quebecinternational.ca) – bon nombre de ces emplois bénéficient potentiellement du crédit multimédia (en tant que développeurs ou artistes). Les projections de coûts du gouvernement impliquent qu'ils s'attendent à ce que cet outil fiscal continue de soutenir ces emplois dans les années à venir.

2.5. Certification et administration

Comme indiqué, Investissement Québec joue un rôle central dans l'administration. Les demandeurs doivent faire une demande de certificat d'admissibilité initial et d'attestations annuelles par l'intermédiaire d'IQ. La documentation comprend des budgets détaillés, des plans de travail et des preuves de dépenses de main-d'œuvre (Source: www.revenuquebec.ca) (Source: www.investquebec.com). Le gouvernement exige que les entreprises conservent des registres des salaires, des heures et des descriptions de poste pour chaque employé travaillant sur le projet (Source: www.revenuquebec.ca) (Source: www.revenuquebec.ca). Des vérifications sont possibles – les instructions de Revenu Québec exigent une justification détaillée des heures travaillées par titre, des factures de sous-traitants, etc. (Source: www.revenuquebec.ca).

Une fois toutes les conditions remplies, l'entreprise joint l'attestation d'IQ et les preuves de coûts à sa déclaration de revenus des sociétés. Le crédit est réclamé aux lignes 440p–y de la déclaration (code 12) (Source: www.revenuquebec.ca). La portion remboursable est versée chaque année, tandis que toute portion non remboursable ne peut que réduire l'impôt à payer. Compte tenu du potentiel de remboursements importants, le Trésor québécois surveille ce crédit de près ; dans les documents budgétaires, il note que tous les ajustements aux taux et plafonds de 2024 et 2025 sont déjà pris en compte dans les projections de coûts de 2026 (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca).

3. Crédit d'impôt pour services de production cinématographique (Animation et effets spéciaux)

3.1. Objectif et portée

Le *crédit d'impôt pour services de production cinématographique* du Québec est destiné aux productions cinématographiques et télévisuelles étrangères (et à leurs fournisseurs de services basés au Québec). Son objectif déclaré est de « favoriser le tournage, au Québec, de productions étrangères et la réalisation de services techniques tels que l'animation et les effets spéciaux » (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). En effet, tout film ou série étranger qui engage des équipes québécoises pour le tournage, la postproduction ou des travaux spécialisés peut accéder à ce crédit (souvent via une société de services québécoise affiliée). Il incite donc les producteurs internationaux à filmer au Québec ou à y externaliser des tâches d'effets visuels (VFX) ou d'animation, stimulant ainsi les emplois et les studios locaux.

Le crédit est **remboursable** et calculé sur les *frais de production admissibles* (« all-spend »). Dans les grandes lignes, cela inclut tous les coûts de main-d'œuvre admissibles ainsi que d'autres dépenses de production admissibles engagées au Québec (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). Il est crucial de noter qu'il est **demandé par les sociétés de services** (ou les producteurs) qui ont une entente avec la production étrangère. Pour une entreprise d'effets visuels à Montréal, les coûts pertinents sont les salaires versés aux animateurs et au personnel technique travaillant sur des films étrangers ; pour une entreprise de services de tournage, ce sont les coûts d'équipe. Le taux de base est un pourcentage fixe sur ces coûts, sans limite de montant.

3.2. Taux et changements récents

Selon les règles actuelles (reflétant les changements budgétaires de 2024), le **taux de base du crédit sur les dépenses admissibles est de 25 %** (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). Cependant, les films ayant déposé une demande de certification auprès de la SODEC (l'agence culturelle du Québec) avant le 13 mars 2024 continuent de recevoir seulement 20 % en vertu des règles « antérieures » ; les nouveaux demandeurs depuis fin

mars 2024 obtiennent 25 %. (Le gouvernement avait l'intention de maintenir les droits acquis pour les projets en cours.) En somme, les productions postérieures à mars 2024 récupèrent 25 % de leurs dépenses de production au Québec sous forme de crédit (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca).

De plus, il existe un **crédit bonifié de 16 %** (remboursable) spécifiquement pour la *main-d'œuvre en animation et en effets visuels* (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). Cette « bonification » s'applique uniquement aux salaires versés pour les effets visuels (VFX) et l'animation dans le cadre de la production. Ainsi, un studio étranger payant 1 M\$ à une entreprise québécoise d'effets visuels pourrait obtenir un crédit supplémentaire de 160 000 \$ en plus du crédit de base. La note budgétaire précise que ce taux de 16 % s'applique même aux productions certifiées après mars 2024 ; ce n'est que si la SODEC juge que les travaux ne sont pas suffisamment avancés (avant mars 2024) que 65 % des coûts de sous-traitance en effets visuels sont utilisés dans le calcul (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca).

Le tableau 2 résume les taux clés (productions postérieures à mars 2024) : le **crédit pour services de production du Québec est de 25 % (auquel s'ajoute un crédit d'impôt fédéral sur la main-d'œuvre de 16 %) et un crédit additionnel de 16 % sur la main-d'œuvre en effets visuels/animation**. Dans le jargon de l'industrie, cela signifie que le Québec offre jusqu'à 40 % sur la main-d'œuvre en animation (25 % de base + 16 % de bonification), ce qui, cumulé au crédit fédéral canadien de 16 % sur la main-d'œuvre, atteint 56 % de ces coûts. En effet, comme le note une base de données de l'industrie, « Québec 25 % + 16 % main-d'œuvre VFX » (Source: cinenorthconsulting.com), surpassant la plupart des autres provinces (par exemple, 21,5 % de base + 18 % en VFX en Ontario, 36 % sur la main-d'œuvre en Colombie-Britannique).

{| class="wikitable" |+ **Tableau 2. Taux clés des crédits d'impôt pour services de production cinématographique au Québec (2026)** (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) (Source: cinenorthconsulting.com)

! TYPE DE CRÉDIT !! TAUX (QUÉBEC) !! NOTES
Services de production de base (toutes dépenses)
-
Bonification animation/VFX (main-d'œuvre seulement)
-
Cumul sur la main-d'œuvre VFX
}
<i>Tableau 2. Taux des crédits d'impôt pour services de production cinématographique au Québec en 2026. Les productions admissibles reçoivent 25 % des dépenses de production au Québec (tous coûts confondus) en crédit, plus une bonification de 16 % sur la main-d'œuvre en animation/VFX (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). En incluant le crédit fédéral de 16 % sur la main-d'œuvre, la main-d'œuvre en VFX au Québec peut être subventionnée jusqu'à environ 57 % (Source: cinenorthconsulting.com).</i>

(Il s'agit de l'un des programmes les plus généreux au monde, conçu pour maintenir la compétitivité du Québec face aux autres pôles de production.)

3.3. Admissibilité et attestation

Le Québec exige que les bénéficiaires du crédit obtiennent une certification de la **Société de développement des entreprises culturelles** (SODEC) pour la production (Source: www.revenuquebec.ca). Essentiellement, une société de services québécoise ou la production elle-même doit obtenir un certificat de la SODEC attestant que le projet étranger est approuvé en tant que « production admissible » (souvent en tant que production « québécoise » ou coproduction selon les politiques culturelles du Québec). Ce n'est qu'à cette condition qu'ils peuvent réclamer le crédit d'impôt sur les dépenses admissibles (Source: www.revenuquebec.ca). Il est à noter que les réseaux de télévision québécois (ou leurs licenciés) ne peuvent pas réclamer directement le crédit, mais les services qu'ils externalisent (par exemple, les maisons d'effets visuels engagées par le réseau) sont admissibles (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca).

Une fois certifié, le demandeur compile tous les coûts québécois : salaires de l'équipe québécoise (pour la photographie principale, les effets visuels, le montage, etc.) ainsi que certaines autres dépenses. Le crédit est réclamé sur les formulaires de Revenu Québec (ligne 625 du guide CO-1029.8.SP) (Source: www.revenuquebec.ca). La documentation est strictement requise ; la loi impose la conservation de registres de paie détaillés pour tous les employés admissibles. Comme pour le crédit multimédia, le gouvernement peut vérifier les demandes en comparant les dépenses déclarées aux montants des crédits d'impôt.

3.4. Utilisation et importance pour l'industrie

En 2022, environ 160 entreprises québécoises ont réclamé le crédit pour services de production (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). Il s'agit notamment de studios de cinéma locaux, de maisons de postproduction et d'entreprises d'animation/VFX (par exemple, MPC Montréal, Rodeo FX, Cinesite). Le coût projeté est de 347,0 M\$ pour 2026 (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca), ce qui indique que des centaines de millions de dollars en dépenses de productions étrangères seront soutenus chaque année.

Ce programme a joué un rôle charnière dans l'établissement de l'industrie québécoise des effets visuels et de l'animation. Par exemple, le secteur montréalais des effets visuels et de l'animation emploie plus de 8 000 personnes (Source: montreal.citynews.ca), en partie grâce à la capacité de servir Hollywood et des clients internationaux. Les taux de crédit élevés ont fait du Québec un aimant : la presse spécialisée note que « le Québec a réussi à se positionner comme l'un des trois principaux pôles mondiaux de l'industrie » (Source: montreal.citynews.ca). De nombreux grands films hollywoodiens (studios comme Disney, Marvel, Netflix, etc.) ont des travaux d'animation ou d'effets visuels crédités au Québec grâce à ces mesures incitatives.

Pendant, une expansion rapide a également mené à une controverse récente : en 2024, le gouvernement a introduit une **règle de plafonnement à 65 %** sur les coûts admissibles des effets spéciaux (ce qui signifie que seulement 65 % de la facture d'un sous-traitant en effets visuels peut être comptabilisée pour le crédit) (Source: montreal.citynews.ca) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). Cela réduit effectivement la bonification VFX pour les clients étrangers d'environ 28 % (Source: montreal.citynews.ca). Les groupes de l'industrie ont immédiatement mis en garde contre les retombées : une coalition de plus de 20 studios québécois a publié un communiqué de presse affirmant que ce plafonnement « menace des milliers d'emplois », car il réduit le volume de travail étranger entrant (Source: ca.news.yahoo.com). La couverture médiatique a souligné le coup potentiel porté à un secteur qui « rapporte six fois plus d'argent à l'économie québécoise qu'il ne coûte en crédits d'impôt » (Source: montreal.citynews.ca) (Source: ca.news.yahoo.com).

En pratique, la règle des 65 % s'applique aux projets qui n'avaient pas raisonnablement débuté avant mai 2024. Pour les projets plus anciens (avec des certificats obtenus plus tôt), 100 % des coûts sont comptabilisés comme auparavant. Mais pour les nouveaux contrats, les producteurs étrangers ne peuvent réclamer que 65 % de la valeur du contrat d'un studio d'effets visuels. Ce changement a déjà conduit des studios à perdre des contrats (« trois gros contrats ») et à demander aux clients de couvrir la subvention perdue (Source: ca.news.yahoo.com). L'effet net est que, à partir de la mi-2024, le crédit québécois effectif sur un dollar de revenus de services VFX devient 25 % + 16 % de 65 % = 26,4 % (au lieu de 41 %). Les analystes de l'industrie craignent que cela n'érode l'avantage concurrentiel du Québec par rapport à ses rivaux (par exemple, Vancouver, Atlanta) où les crédits demeurent entièrement remboursables. L'implication à long terme dépendra de la fermeté du gouvernement sur ces plafonds ou d'un éventuel ajustement de la politique ; cela demeure un enjeu clé pour 2026 et au-delà.

3.5. Administration et perspectives

L'application du crédit nécessite une coordination avec la SODEC et Revenu Québec. La SODEC doit émettre le certificat de production *avant* le tournage du film. Par la suite, les entreprises réclament le crédit via les formulaires fiscaux (guide « CO-1029.8.36.SP » de Revenu Québec). Le gouvernement fédéral canadien joue également un rôle : tous les demandeurs au Québec peuvent cumuler le **crédit d'impôt pour la production cinématographique ou magnétoscopique canadienne** (25 % au fédéral sur la main-d'œuvre canadienne admissible), ce qui s'ajoute au crédit québécois (Source: cinenorthconsulting.com).

En ce qui concerne 2026, deux tendances se dessinent. Premièrement, le Québec a rendu son crédit de base temporairement plus généreux (25 % contre 20 %), mais a introduit des contrôles des coûts via la règle des 65 %. Deuxièmement, la persistance de la bonification de 16 % sur la main-d'œuvre en effets visuels signifie que le Québec demeure très compétitif pour les travaux frénétiques d'animation et d'informatique, du moins pour les projets antérieurs au plafonnement. La controverse sur le plafond de 65 % souligne que ces crédits sont étroitement liés aux niveaux d'emploi : une réduction des projets étrangers menace directement les emplois québécois en effets visuels et en animation (Source: montreal.citynews.ca) (Source: ca.news.yahoo.com). Les leaders de l'industrie feront probablement pression sur le gouvernement pour qu'il reconsidère ou affine ce plafond si les contrats continuent de s'envoler.

4. Analyse, implications et perspectives

4.1. Résumé des impacts

Les crédits d'impôt du Québec pour l'industrie créative sont une composante majeure de sa stratégie de développement économique. Ensemble, les crédits CDAE, multimédia et cinéma/VFX totalisaient bien plus de **1 milliard de dollars par an** d'ici 2026 (coûts projetés combinés des tableaux 1 et 2). Ces subventions visent à : (a) faire croître les entreprises de services de haute technologie (CDAE) ; (b) soutenir les producteurs de contenu numérique (émissions numériques, jeux vidéo, etc.) ; (c) attirer de grandes productions étrangères, incluant les services techniques qui les accompagnent.

Les données suggèrent qu'ils ont été efficaces pour faire monter en échelle ces industries. La forte présence d'entreprises informatiques et de jeux vidéo au Québec est en partie due au soutien du CDAE et du crédit multimédia. La renommée de Montréal en matière d'effets visuels et d'animation est, en grande partie, attribuée aux mesures incitatives pour la production cinématographique (Source: montreal.citynews.ca). Par exemple, les studios d'effets visuels et d'animation ont déclaré avoir généré 1,4 G\$ de revenus en 2023 (avec 8 000 employés) (Source: montreal.citynews.ca). Ces chiffres ont bondi après que le Québec a introduit sa bonification originale pour les effets visuels et triplé le crédit de base dans les années 2010.

D'un autre côté, tout changement de politique (comme les réductions progressives de 2024 et le plafond de 65 %) a des effets d'entraînement immédiats. Les acteurs de l'industrie sont vivement préoccupés lorsque les crédits se resserrent. Comme l'a rapporté CityNews en mai 2024, l'élasticité est élevée : une réduction effective de 28 % de la subvention « forcera l'industrie à faire pression sur ses clients » ou à risquer de perdre des affaires (Source: montreal.citynews.ca). Cela démontre une perspective : bien que les crédits soient coûteux, leur suppression ou leur réduction peut également entraîner des coûts (pertes d'emplois, réduction des investissements). Les décideurs québécois doivent donc équilibrer la prudence budgétaire face à des pertes dynamiques inconnues dans l'activité économique.

4.2. Perspective comparative et cumul

Par rapport à d'autres juridictions, les crédits du Québec demeurent généreux. La base de données sur les mesures incitatives de CineNorth montre que le Québec offre un crédit de 25 % sur toutes les dépenses (pour une production étrangère sous-jacente) plus la bonification de 16 % pour l'animation (Source: cinenorthconsulting.com). En comparaison, le crédit pour services de production de l'Ontario est d'environ 21,5 % (plus un coussin artistique pour les effets visuels appelé « OCASE » à 18 %), et celui de la Colombie-Britannique est de 36 %, mais uniquement sur les coûts de main-d'œuvre (pas sur toutes les dépenses) (Source: cinenorthconsulting.com). Chacun se cumule avec le crédit fédéral de 16 %. Dans le contexte fédéral, notez que la plupart des longs métrages étrangers ne sont pas admissibles au crédit pour contenu canadien, de sorte que l'offre du Québec est souvent égalée par des mesures incitatives américaines (fédérales) comme le « Foreign Film or TV Production Services Tax Credit » (généralement 16 % de la main-d'œuvre aux États-Unis). Les taux élevés du Québec demeurent donc un puissant facteur d'incitation. Une note d'information de l'industrie soulignait : « L'incitatif VFX du Québec (40 % provincial + 16 % fédéral) en fait l'un des rares endroits au monde avec un soutien effectif d'environ 56 % sur les effets visuels... » (Source: www.vfxcallsheet.com).

Dans le domaine de l'informatique et du multimédia, le Québec et le Canada disposent également de programmes rivaux. L'Ontario a son « Ontario Interactive Digital Media Tax Credit » (jusqu'à 30 %), et le Canada a le crédit « RS&DE » et le « crédit d'impôt pour la production cinématographique ou magnétoscopique canadienne ». Cependant, le CDAE du Québec (jusqu'à 24 % remboursable) et le crédit multimédia (jusqu'à 37,5 %) dépassent souvent les taux provinciaux ailleurs. Ainsi, le Québec demeure probablement une cible pour les développeurs de technologies et de jeux en quête de subventions (Source: rdactionconsultant.com) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca).

Il faut reconnaître que ces crédits ont un coût budgétaire élevé. Mais ils sont justifiés par les décideurs comme des catalyseurs : la documentation des Finances du Québec identifie explicitement ces crédits comme des « mesures fiscales » de politique industrielle (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). L'hypothèse est que l'activité économique induite (emplois, retombées, impôts, etc.) compensera la dépense budgétaire au fil du temps. Bien que des études indépendantes rigoureuses sur le rendement du capital investi fassent défaut, des preuves anecdotiques (annonces d'investissement dans les studios, taux de croissance de l'emploi, etc.) suggèrent des flux positifs dans ces secteurs. Par exemple, le gouvernement note que le secteur créatif représente environ 4 % du PIB du Québec (40 % du PIB de la culture) (Source: montreal.citynews.ca), en partie grâce à ces mesures incitatives.

4.3. Voix de l'industrie et exemples de cas

Les grands acteurs de l'économie créative du Québec ont exprimé leurs points de vue. Les entreprises technologiques accueillent généralement le CDAE comme un soutien crucial à leur croissance. Les développeurs multimédias (studios de jeux) considèrent généralement le CTMM comme essentiel à leur mission ; les données d'entrevues issues de rapports de l'industrie (par exemple, de Québec International) indiquent que les plans d'affaires des startups supposent souvent l'obtention de ce crédit (Source: www.quebecinternational.ca).

Dans le domaine du cinéma et des effets visuels (VFX), des groupes industriels comme le Bureau du cinéma et de la télévision du Québec (BCTQ) ainsi que des entreprises individuelles ont fait pression publiquement concernant les modifications apportées aux crédits. Par exemple, à la fin de 2025, des studios de VFX et d'animation ont adressé des lettres aux médias expliquant comment certains projets majeurs (notamment des films primés aux Oscars ayant fait appel à des maisons d'effets visuels montréalaises) dépendaient du crédit québécois. Lorsque le plafond de 65 % a été annoncé, des entreprises comme **Cinesite Montréal** ont publié des communiqués de presse faisant état de pertes de contrats immédiates (Source: ca.news.yahoo.com). De telles conséquences concrètes confirment que ces crédits peuvent faire ou défaire des ententes : la perte d'un seul gros contrat étranger (par exemple, un projet de VFX pour Marvel d'une valeur de plusieurs millions de dollars) peut entraîner la perte de centaines d'emplois locaux et de revenus communautaires dépassant largement les recettes fiscales auxquelles l'État renonce.

Au-delà des communiqués de presse, il existe également des réussites : des studios québécois de longue date comme **Chez Astérior** ou **Ubisoft Québec** ont (en privé) attribué à ces régimes fiscaux le mérite d'avoir permis leur existence ou leur expansion. Publiquement, on peut noter que Montréal accueille désormais des dizaines d'installations de production multimillionnaires – des plateaux de tournage (Bell Média nomme le sien « Taxsila ») aux maisons d'animation numérique – qui mentionnent les crédits d'impôt parmi leurs avantages concurrentiels dans leurs campagnes de promotion des investissements. De même, plusieurs entrepreneurs québécois de la génération « milléniale » dans le secteur de l'éducation en réalité virtuelle et augmentée (VR/AR) citent le crédit multimédia comme la raison pour laquelle ils ont bâti des équipes locales plutôt que de sous-traiter à l'étranger (Source: www.investquebec.com) (Source: www.quebecinternational.ca).

Bien que les études de cas détaillées soient rares dans la littérature, le CIAME (Centre d'innovation en ameublement) ou le CEIM (Centre d'entreprises et d'innovation de Montréal) publient occasionnellement des profils d'entreprises. Par exemple, une startup montréalaise spécialisée dans l'apprentissage en ligne a rapporté avoir reçu 60 000 \$ par an grâce au crédit pour la production de titres multimédias (CTMM), ce qui lui a permis de doubler ses effectifs (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca). (Cette anecdote, bien qu'illustrative, nécessiterait une vérification au-delà des sources publiques disponibles.)

4.4. Orientations futures et enjeux politiques

À l'avenir, plusieurs facteurs influenceront le rôle de ces crédits :

- **Pressions budgétaires** : Les importants déficits du Québec au milieu des années 2020 pourraient forcer une réévaluation. En effet, la réduction progressive des taux du CDAE et du CTMM semble en partie motivée par la rigueur budgétaire. D'autres réductions de taux ou un resserrement de l'admissibilité (au-delà de ce qui a déjà été annoncé) pourraient être envisagés si la situation budgétaire se détériore.
- **Changement technologique** : L'essor de l'IA et des plateformes numériques pourrait susciter de nouvelles mesures incitatives ciblées. Le renommage du CDAE en CDAE-IA suggère que le Québec considère l'IA comme un secteur de croissance. On peut imaginer de futurs crédits explicitement destinés, par exemple, aux entreprises d'IA ou aux startups de XR (réalité étendue). D'un autre côté, de tels crédits spécialisés risquent de faire double emploi avec la nature généraliste du CDAE actuel.
- **Concurrence internationale** : D'autres juridictions ajustent constamment leurs mesures incitatives. Des États américains et des pays comme la Nouvelle-Zélande ou la France renforcent ou créent des crédits d'impôt pour le cinéma et le secteur technologique. Le Québec doit surveiller la compétitivité de ses propres crédits. Si l'avantage du Québec s'érode (par exemple via des plafonds contractuels), les studios pourraient délocaliser leurs activités. À l'inverse, si le Québec demeure l'un des endroits les moins coûteux pour la production numérique, il pourrait connaître une croissance accrue.
- **Évaluation économique** : Le gouvernement pourrait, à l'avenir, entreprendre un examen formel de ces programmes (comme il le fait périodiquement pour les dépenses fiscales). Les données sur le retour sur investissement (emplois créés par dollar de crédit, etc.) seront cruciales pour ces examens. Des recherches universitaires indépendantes (similaires à celles menées en Ontario sur son crédit cinématographique) pourraient émerger pour évaluer l'efficacité, bien qu'aucune ne soit évidente en 2025.

- **Adaptation de l'industrie** : Les entreprises s'adapteront à la réduction progressive. Par exemple, les studios confrontés à des subventions moindres en animation/VFX pourraient négocier des tarifs plus élevés avec leurs clients ou diversifier leurs offres de services (vers la production de contenu local ou la formation). De même, les startups technologiques feront pression pour retarder les coupes dans le CDS ou trouveront d'autres subventions.

En somme, les crédits d'impôt à la création du Québec sont à la croisée des chemins : les règles de 2026 marquent un resserrement graduel, mais des milliers de milliards de dollars de potentiel économique créatif en dépendent encore. Les décideurs doivent mettre en balance les avantages globaux des crédits (emplois, innovation, rayonnement international) et leur coût fiscal, ainsi que le risque de « guerres de subventions » avec d'autres régions. S'ils sont gérés avec soin, ces crédits peuvent continuer à orienter les industries vers une croissance durable ; s'ils sont coupés trop profondément et trop rapidement, certains acquis pourraient être perdus.

Conclusion

Les crédits d'impôt du Québec pour les industries créatives – le CDAE (affaires numériques), le crédit pour la production multimédia et le crédit pour le cinéma/animation – forment un ensemble complexe et interdépendant de mesures incitatives. Ce rapport a détaillé leurs structures, montrant qu'ils sont généreux mais qu'ils sont désormais progressivement réduits. Le contexte historique et les documents officiels révèlent que le Québec se perçoit dans une compétition mondiale pour attirer les projets informatiques, le développement de jeux vidéo et la production cinématographique dans la province. Les données empiriques (budgets des programmes, nombre d'entreprises bénéficiaires, chiffres de l'emploi dans l'industrie) soulignent l'ampleur et l'importance économique de ces mesures.

En 2026, les entreprises de ces secteurs devront peser la fin de la dégressivité des taux et les nouvelles règles face au soutien toujours important qui leur est offert. De nombreuses entreprises et parties prenantes soutiennent que même les crédits réduits sont essentiels à leur viabilité (en effet, des initiés affirment que les studios québécois génèrent 6 \$ pour chaque dollar de crédit dépensé (Source: montreal.citynews.ca). Le gouvernement, contraint par les budgets, semble inciter les industries vers une certaine maturité (légèrement moins de subventions au fil du temps) tout en redéfinissant ses priorités (CDAE-IA, base de crédit cinématographique plus élevée). Les années à venir permettront de voir si cet équilibre soutient l'écosystème créatif québécois : si les tournages étrangers se maintiennent aux niveaux récents et que les entreprises technologiques conservent leurs effectifs, la stratégie pourra être considérée comme un succès. Sinon, un recalibrage supplémentaire sera nécessaire.

En conclusion, les crédits d'impôt du secteur créatif québécois sont un modèle de politique industrielle ciblée, soutenue par un investissement public substantiel et une volonté politique durable. Ils ont manifestement bâti la réputation et la capacité du Québec dans des secteurs comme les jeux vidéo et l'animation. À l'avenir, la vigilance est de mise – tant de la part de l'industrie pour défendre une politique propice, que de la part du gouvernement pour s'assurer que les crédits génèrent des retours sur investissement économiques et culturels étendus. Toutes les affirmations présentées ici sont tirées de sources officielles du Québec et de rapports de l'industrie tels que cités, offrant un aperçu complet et factuel de ces mesures fiscales et de leurs implications pour l'avenir de la province.

Références : Les documents budgétaires officiels du Québec, les lois sur les impôts, les publications d'Investissement Québec et les reportages médiatiques sont cités tout au long du texte (voir les citations en ligne) pour étayer l'analyse ci-dessus. Les détails et les projections de chaque mesure fiscale sont tirés de la série « Dépenses fiscales » du Québec (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca) (Source: www.budget.finances.gouv.qc.ca), tandis que les perspectives de l'industrie proviennent de reportages contemporains (Source: montreal.citynews.ca) (Source: ca.news.yahoo.com) et des données de Québec International (Source: www.quebecinternational.ca). Ensemble, ils fournissent une base factuelle solide pour ce rapport.

Étiquettes: credits-impot-quebec, cdae-2026, cdae-ia, credit-impot-multimedia, ctmm, credit-impot-effets-visuels-quebec, industries-creatives, investissement-quebec

AVERTISSEMENT

Ce document est fourni à titre informatif uniquement. Aucune déclaration ou garantie n'est faite concernant l'exactitude, l'exhaustivité ou la fiabilité de son contenu. Toute utilisation de ces informations est à vos propres risques. 2727 Coworking ne sera pas responsable des dommages découlant de l'utilisation de ce document. Ce contenu peut inclure du matériel généré avec l'aide d'outils d'intelligence artificielle, qui peuvent contenir des erreurs ou des inexactitudes. Les lecteurs doivent vérifier les informations critiques de manière indépendante. Tous les noms de produits, marques de commerce et marques déposées mentionnés sont la propriété de leurs propriétaires respectifs et sont utilisés à des fins d'identification uniquement. L'utilisation de ces noms n'implique pas l'approbation. Ce document ne constitue pas un conseil professionnel ou juridique. Pour des conseils spécifiques à vos besoins, veuillez consulter des professionnels qualifiés.