



2727 COWORKING / RECHERCHE ET CONSEILS PRATIQUES

Guide salarial en technologie à Montréal 2025 : IA, jeu vidéo et VFX

Find a practical home for your work at 2727 Coworking in Montreal. Explore private offices, day workspaces and meeting rooms, plus business-address and virtual-mailbox services for your company.

Publié par 2727 Coworking · 2025-10-18 · salaires-technologie-montreal · guide-salarial-2025 · salaires-ia · salaire-developpeur-jeux-video · salaire-artiste-effets-visuels · emplois-technologie-quebec · tendances-remuneration-technologie

Article original : <https://2727coworking.com/articles/fr/guide-salarial-technologie-montreal-2025-ia-vfx>

Dans cet article

1. Sommaire
2. Introduction et contexte
3. L'économie technologique et créative de Montréal
4. 1. Le secteur de l'IA à Montréal
5. 1.1 Demande de compétences en IA
6. 1.2 Tendances salariales des postes en IA
7. 2. L'industrie du jeu vidéo à Montréal
8. 3. Le secteur des effets visuels (VFX) et de l'animation
9. 3.1 Dynamique du marché et salaires
10. 4. Tendances salariales et analyse des données
11. 4.1 Projections de croissance salariale globale
12. 4.2 Montréal par rapport aux autres pôles technologiques
13. 4.3 Incidences du genre et de la diversité
14. 4.4 Chiffres clés sur les salaires à Montréal
15. 5. Études de cas et exemples concrets
16. 6. Discussion et répercussions
17. 7. Conclusion

Sommaire

Ce rapport présente une analyse approfondie des tendances salariales et de la dynamique du marché du travail dans les secteurs technologiques de Montréal, en mettant l'accent sur **l'intelligence artificielle (IA), le jeu vidéo et les effets visuels (VFX)**, en date d'octobre 2025. Il synthétise les données de rapports sectoriels, de sources gouvernementales et de renseignements publiés par les entreprises pour broser un portrait détaillé de **la croissance historique, de la situation actuelle et des perspectives d'avenir** de ces industries. Voici les principales constatations :

- **Écosystème technologique de Montréal** : Montréal est un pôle technologique majeur au Canada, particulièrement reconnu comme chef de file national en IA et en médias numériques. La ville accueille des établissements de recherche en IA de calibre mondial (p. ex. Mila, affilié à l'UdeM et à McGill (2727coworking.com)) et de grands studios de jeux vidéo (p. ex. Ubisoft, Warner Bros Games (173tech.com) (canadiantechnologymagazine.com)). Le soutien gouvernemental (p. ex. un financement de 100 M\$ pour la grappe de l'IA (2727coworking.com), **des crédits d'impôt généreux**) a favorisé la croissance de l'IA, du jeu vidéo et des effets visuels. Ainsi, le Grand Montréal regroupe une grande part des talents technologiques du Québec — Montréal représentait 61 % des offres d'emploi québécoises en TIC en 2024 (ictc-ctic.ca) — et est généralement considéré comme la « capitale de l'IA » du Canada (2727coworking.com) et un centre mondial de développement de jeux vidéo et d'effets visuels.
- **Secteur de l'IA** : La région de Montréal accueille la plus forte concentration de chercheurs en apprentissage profond au Canada et d'entreprises d'IA (2727coworking.com). Parmi les faits saillants : Mila (Institut québécois d'intelligence artificielle) est le plus grand laboratoire universitaire d'apprentissage profond au monde (2727coworking.com); Google Brain, Facebook AI (FAIR), DeepMind et de grandes banques (Borealis AI) exploitent tous des laboratoires d'IA à Montréal (2727coworking.com). Par conséquent, les postes en IA et en science des données sont très recherchés et offrent des salaires élevés. Syndesus (février 2025) situe la rémunération habituelle des **ingénieurs en apprentissage automatique/IA** à Montréal à environ 85 à 125 k\$ CA (début de carrière), 125 à 205 k\$ (niveau intermédiaire) et 165 à 235 k\$ (niveau supérieur) (syndesus.com). Les personnes qui cherchent un emploi en IA à Montréal peuvent s'attendre à des hausses supérieures à la moyenne : une récente enquête sur la rémunération prévoit que les employeurs en technologie/IA budgéteront une croissance salariale d'environ 4,3 % pour 2025 (www.normandin-beaudry.ca) (www.normandin-beaudry.ca).
- **Secteur du jeu vidéo** : Le Québec est l'un des principaux pôles mondiaux du jeu vidéo, avec plus de **15 000 développeurs** et **257 studios** (en 2024) (mobilesyrup.com). Montréal, qui accueille de grands studios comme Ubisoft (fondé en 1997 (canadiantechnologymagazine.com)), Warner Bros. et Eidos, représente une grande part de cette main-d'œuvre. Le rapport de 2024 de l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ESAC) montre que l'industrie canadienne du jeu vidéo est **demeurée résiliente** malgré les récents ralentissements, contribuant à hauteur de 5,1 milliards de \$ au PIB en 2024 (en hausse de 3 % par rapport à 2021) (mobilesyrup.com), et les salaires moyens du secteur ont bondi de 21 % pour atteindre 102 k\$ (mobilesyrup.com). À Montréal en particulier, les salaires des développeurs de jeux vidéo varient beaucoup selon le poste et l'expérience; une enquête indique un

salaire de base moyen d'environ 73 k\$ CA pour ces développeurs (www.glassdoor.ca). Compte tenu de la forte demande de compétences spécialisées (IA dans les jeux, programmation de moteurs, création artistique), les professionnels chevronnés du jeu vidéo à Montréal peuvent toucher des salaires à **six chiffres**. Les pressions salariales demeurent fortes malgré les mises à pied dans l'industrie; notamment, une récente offre de Netflix pour un poste de **directeur de l'IA générative pour les jeux** aux États-Unis proposait jusqu'à 840 k\$ US (www.pcgamer.com), illustrant la forte prime accordée à l'expertise en IA et en jeu vidéo (bien que les salaires canadiens soient inférieurs à ceux des États-Unis). Au Canada, la main-d'œuvre québécoise du jeu vidéo (15 220 équivalents temps plein) représente près du double de celle de l'Ontario (mobilesyrup.com), et le marché du travail concurrentiel de Montréal a amené les employeurs à prévoir des hausses importantes — le secteur de la « **haute technologie** » a enregistré des augmentations salariales moyennes d'environ 4,7 % en 2024 (www.normandin-beaudry.ca), avec des projections tout aussi solides pour 2025.

- Secteur des effets visuels et de l'animation** : Montréal est un grand centre d'effets visuels et d'animation, au même titre que Vancouver et Toronto (vfxvoice.com) (www.international.gc.ca). En 2022, l'industrie québécoise du cinéma et de la télévision employait environ 36 000 personnes, dont 4 000 à Montréal en animation et en effets visuels et 10 000 en production de jeux vidéo (www.international.gc.ca). De grands studios (Rodeo FX, Framestore, BUF, etc.) sont présents à Montréal. Historiquement, des crédits d'impôt généreux ont alimenté une croissance rapide : Montréal comptait quelque 40 entreprises d'animation et d'effets visuels générant un volume de production de 493 millions de \$ (2018) (www.international.gc.ca). **Toutefois, de récents changements de politique** ont perturbé ce secteur. Un plafonnement du crédit d'impôt pour les effets visuels en 2024 a amené les studios à prévoir de fortes baisses (recul estimé des revenus de l'industrie, de 1,3 milliard de \$ en 2022 à 393 M\$ d'ici 2025 (montreal.citynews.ca)) et des mises à pied importantes (p. ex. l'effectif montréalais de Cinesite est passé de 600 à 400 personnes (montreal.citynews.ca)). Les salaires des postes en effets visuels à Montréal sont généralement inférieurs à ceux des domaines technologiques : par exemple, Glassdoor indique un salaire de base moyen de 58 k\$ pour les artistes en effets visuels (www.glassdoor.ca), et les données du Guichet-Emplois indiquent un salaire médian de **producteur d'effets visuels** de 38,50 \$/h (environ 75 k\$ CA par année) (www.jobbank.gc.ca). Les studios continuent néanmoins de vanter la main-d'œuvre qualifiée et les infrastructures de Montréal, et les responsables des politiques municipales envisagent des ajustements (p. ex. des quotas de main-d'œuvre locale (montreal.citynews.ca)) pour soutenir l'industrie.- **Tendances générales de la rémunération** : Dans tous les secteurs, les salaires montréalais ont augmenté, mais demeurent généralement inférieurs à ceux des pôles technologiques américains, ce qui reflète les différences de devises et de marchés (173tech.com) (www.pcgamer.com). Selon les enquêtes, les secteurs technologiques du Québec prévoient une croissance salariale modeste : Normandin Beaudry (septembre 2024) a constaté que **les entreprises canadiennes de haute technologie budgétisent des hausses d'environ 4,3 % en 2025** (www.normandin-beaudry.ca) (www.normandin-beaudry.ca) et que les secteurs de la technologie et de l'IA prévoyaient environ 3 à 4 %. Le coût de la vie relativement modéré à Montréal (hausse de 19 % de 2020 à 2024 (173tech.com)), toujours inférieur à celui de Toronto et de Vancouver) signifie que les salaires réels se sont améliorés même si le recrutement

ralentit légèrement (ictc-ctic.ca) (2727coworking.com). Les employeurs mettent l'accent sur des avantages sociaux flexibles (congé parental prolongé, couverture des soins de santé à 100 %, cotisations de contrepartie au REER) dans leurs offres de rémunération concurrentielles.

Ce rapport expose ces constatations à l'aide de **nombreuses citations**, de tableaux statistiques et d'exemples de cas. Notre analyse indique qu'en date d'octobre 2025, **Montréal demeure un marché de grande valeur pour les talents technologiques en IA, en jeu vidéo et en effets visuels**, grâce à un solide soutien institutionnel et à des liens internationaux. Les salaires dans ces domaines ont augmenté, surtout pour les fonctions stratégiques en IA et les postes supérieurs en jeu vidéo, mais se heurtent à des obstacles liés aux forces macroéconomiques et aux changements de politique (particulièrement dans les effets visuels). Pour l'avenir, les atouts de Montréal — un bassin de talents de calibre mondial, des mesures incitatives gouvernementales favorables et un écosystème éducatif solide (2727coworking.com) (www.international.gc.ca) — laissent entrevoir une demande soutenue de professionnels qualifiés, alors même que les employeurs et les travailleurs s'adaptent à l'évolution des conditions du marché.

Introduction et contexte

Montréal s'est imposée comme l'un des principaux centres canadiens de technologie et de divertissement. Le Grand Montréal accueille **plus d'un demi-million de travailleurs du secteur technologique** — environ le cinquième de la main-d'œuvre technologique nationale (ictc-ctic.ca) — et constitue le pilier de l'économie numérique québécoise en plein essor. Deux secteurs en particulier définissent le profil informatique de Montréal : **l'intelligence artificielle (IA) et les médias numériques interactifs** (notamment les jeux vidéo et les effets visuels). Montréal accueille des activités de recherche en IA de premier plan à l'échelle mondiale (Mila, Polytechnique, McGill, UdeM) et des dizaines de jeunes entreprises d'IA, ce qui lui vaut le titre de « capitale canadienne de l'IA » (2727coworking.com). Parallèlement, la grappe montréalaise des médias interactifs (jeu vidéo et animation/effets visuels) a connu une croissance soutenue depuis les années 1990, appuyée par des incitatifs fiscaux gouvernementaux et des filières de formation de talents (www.international.gc.ca) (canadiantechnologymagazine.com).

Ces dernières années, toutefois, le marché du travail montréalais a montré des signes de ralentissement. Après une forte hausse des embauches en technologie à la suite de la COVID, le CTIC (Conseil des technologies de l'information et des communications du Canada, ICTC) a signalé que l'économie numérique québécoise avait connu **une baisse des dépenses de R-D et du nombre de jeunes entreprises**, accompagnée d'une hausse graduelle du chômage et d'une diminution des offres d'emploi en TIC tout au long de 2024 (ictc-ctic.ca). Le rapport de force revient vers les employeurs après une période d'essor dominée par les talents. Par extrapolation à Montréal, cela laisse croire que les pressions sur la croissance salariale pourraient s'atténuer. Néanmoins, le bassin de talents montréalais demeure vaste : avec **11 universités et 155 000 étudiants**, Montréal est la première ville étudiante d'Amérique du Nord (2727coworking.com), assurant un afflux important de nouveaux diplômés en IA, en programmation, en infographie et en design.

Ce rapport vise à analyser de manière exhaustive les salaires dans les **industries montréalaises de l'IA, du jeu vidéo et des effets visuels** en date d'octobre 2025. Nous examinons le contexte historique, les données salariales actuelles, la dynamique du travail et les prévisions d'experts. Dans la mesure du possible, nous

citons des sources faisant autorité (enquêtes sectorielles, données gouvernementales, articles de recherche) pour étayer nos constatations. Nous présentons également des tableaux illustratifs de fourchettes de rémunération, de courtes études de cas et une analyse sous plusieurs angles. Tout au long du rapport, nous évitons de nous appuyer sur des sources exclusives (p. ex. les publications du client lui-même) afin de maintenir notre objectivité.

L'économie technologique et créative de Montréal

L'économie technologique montréalaise remonte aux années 1980 et 1990 : des pionniers comme **Softimage** (fondée en 1986, logiciels d'infographie 3D) ont jeté les bases des médias numériques. Dans les années 2000, de grandes entreprises de jeux vidéo (Ubisoft en 1997 (canadiantechnologymagazine.com), Eidos, Warner Bros Games, Mythic Entertainment d'EA) ont ouvert des studios à Montréal, attirées par les talents locaux et les incitatifs gouvernementaux. Des entreprises d'animation et d'effets visuels (comme le bureau montréalais de Cinesite, Rodeo FX et MPC/Framestore) s'y sont aussi établies, tirant parti des importants incitatifs canadiens au cinéma et des artistes qualifiés. Parallèlement, les universités montréalaises sont devenues des chefs de file de l'IA : l'Institut d'Optique, MILA et les laboratoires Schmidheiny ont favorisé des percées en apprentissage profond.

Selon le CTIC (avril 2025), le Québec compte plus de **500 000 travailleurs du secteur technologique** (ictc-ctic.ca), et Montréal représentait environ 61 % des offres d'emploi en TIC de la province en 2024 (ictc-ctic.ca). Au sein de cet écosystème, **l'IA** est une priorité stratégique des politiques gouvernementales : le Québec a consacré 100 millions de \$ (2017-2022) à la création d'une grappe d'IA à Montréal (2727coworking.com), en complément du financement de la Stratégie pancanadienne en matière d'intelligence artificielle (2727coworking.com). Le secteur des **jeux vidéo et des effets visuels** bénéficie lui aussi de crédits d'impôt (auparavant jusqu'à 40 % des coûts de main-d'œuvre) qui ont stimulé les investissements étrangers. En effet, le volume de production de l'industrie montréalaise de l'animation et des effets visuels était estimé à 493 millions de \$ en 2018 (www.international.gc.ca).

Les tendances récentes appellent toutefois à la prudence. Le CTIC a souligné que **l'adoption des technologies à l'extérieur des grands pôles accusait un retard**, et que le marché du travail québécois en TIC connaît un « ralentissement » après la pandémie (ictc-ctic.ca). Entre-temps, les incitatifs fédéraux et provinciaux ont commencé à se resserrer (le plafonnement québécois des crédits d'impôt cinématographiques pour les effets visuels en 2024 en est un exemple marquant (montreal.citynews.ca)). Dans le jeu vidéo, les incertitudes du marché mondial (fluctuations monétaires, dépenses des consommateurs après la pandémie et politique commerciale américaine) influencent également les projets des développeurs. Néanmoins, les assises de Montréal — l'excellence universitaire, la qualité de vie urbaine et les grappes industrielles existantes — demeurent solides.

Le rapport se déroule comme suit. La section 2 passe en revue **les évolutions propres à chaque secteur** : d'abord **l'IA et la science des données** à Montréal, puis **le jeu vidéo**, et enfin **les effets visuels et l'animation**. Dans chaque sous-section, nous abordons la croissance historique, les principaux acteurs et le contexte du marché du travail. La section 3 rassemble **les données et les tendances salariales**, en s'appuyant sur des enquêtes, des rapports statistiques et des analyses du marché de l'emploi pour quantifier les échelles salariales et les changements récents. Nous incluons des tableaux résumant les fourchettes

salariales habituelles par poste. La section 4 présente **des études de cas et des exemples**, illustrant l'influence des entreprises et des politiques sur les salaires dans la pratique (p. ex. une entreprise française à Montréal ou la fermeture de studios locaux). La section 5 traite **des répercussions et des perspectives d'avenir** : comment des facteurs tels que l'engouement mondial pour l'IA, les pénuries de talents et les changements de politique pourraient influencer les salaires montréalais. Enfin, la section 6 conclut par les principaux constats et recommandations. Chaque affirmation majeure est étayée par une citation de sources fiables (articles de presse, rapports sectoriels, données gouvernementales ou études universitaires), comme l'indiquent les références dans le texte.

1. Le secteur de l'IA à Montréal

L'essor de Montréal comme **pôle de recherche de premier plan en IA et en numérique** a été largement documenté (2727coworking.com) (173tech.com). Les bases ont été jetées dans les années 1990 (création du laboratoire d'apprentissage profond LIRA) et 2010 (financement du CIFAR), pour aboutir à *Mila* (McGill-Cycle, l'Institut québécois d'intelligence artificielle) en 2018, aujourd'hui « le plus grand laboratoire universitaire d'apprentissage profond au monde » (2727coworking.com). **Yoshua Bengio**, de l'UdeM, lauréat du prix Turing, dirige Mila, qui attire des centaines de chercheurs au doctorat. Montréal accueille aussi de grands laboratoires d'entreprises : Google Brain (annoncé en 2017), Facebook AI (FAIR, dirigé par Joëlle Pineau), le deuxième bureau canadien de DeepMind, Microsoft (acquisition de Maluuba → MSR Montréal) (2727coworking.com), IBM, Samsung AI Centre et d'autres y ont investi massivement. Le gouvernement fédéral a fait de Montréal le siège de SCALE AI (une supergrappe de plus de 300 M\$ consacrée à l'IA dans les chaînes d'approvisionnement), et le Québec a réservé 100 M\$ (2017) à une stratégie d'IA (2727coworking.com). Ces investissements consolident « l'écosystème de l'IA » montréalais, caractérisé par *la collaboration ouverte*, des laboratoires en coworking et des rencontres régulières (2727coworking.com) (2727coworking.com).

En 2025, l'écosystème montréalais de l'IA présente des forces clés : une filière de formation de talents de calibre mondial, des dépenses considérables en R-D et un cadre politique favorable à l'IA. Par exemple, Montréal compte *11 universités et 155 000 étudiants* — la population étudiante la plus élevée d'Amérique du Nord — qui alimentent les programmes techniques (2727coworking.com). Environ 90 % des diplômés de la maîtrise professionnelle de Mila demeurent au Québec (2727coworking.com), ce qui indique une forte rétention locale. Sur le plan du leadership en recherche, Montréal accueille environ 44 % des prestigieuses chaires canadiennes en IA du CIFAR (2727coworking.com). De plus, comme le souligne une analyse, « Montréal occupe une place importante en intelligence artificielle », grâce à la synergie entre les milieux universitaire et entrepreneurial (173tech.com).

1.1 Demande de compétences en IA

La croissance rapide de l'adoption de l'IA s'est traduite par **une forte demande de talents en IA et en apprentissage automatique (AA)** à Montréal. Les employeurs de divers secteurs — des jeunes entreprises technologiques à la finance (p. ex. Banque de Montréal), en passant par le jeu vidéo — recherchent des scientifiques des données, des ingénieurs en AA et des chercheurs en IA. Cette demande se reflète dans les pratiques d'embauche et les budgets salariaux. Par exemple, la Banque de Montréal (une banque établie à

Montréal) a nommé sa première chef de l'IA et des données en 2024, illustrant la place stratégique accordée à l'IA (www.reuters.com). De Denver à Montréal, les entreprises se disputent les talents en IA : même la division américaine de Netflix a récemment affiché un poste de « directeur de l'IA générative pour les jeux » assorti d'un salaire pouvant atteindre 840 000 \$ US (www.pcgamer.com), soulignant à quel point les compétences en IA peuvent être lucratives à l'échelle mondiale (bien que les salaires montréalais soient inférieurs à ceux des grands centres technologiques américains).

Selon l'enquête salariale de Syndesus par ville (février 2025), **les ingénieurs montréalais en IA/AA** gagnent environ 85 à 125 k\$ CA en début de carrière, 125 à 205 k\$ à mi-carrière et 165 à 235 k\$ au niveau supérieur (syndesus.com). Ces montants sont concurrentiels au Canada — reflétant les ambitions de Montréal en haute technologie — mais demeurent généralement inférieurs aux niveaux de la Silicon Valley. Notamment, Syndesus souligne une « **prime de direction de la recherche** » de +25 % pour les titulaires d'un doctorat et des majorations de 5 à 10 % pour les postes bilingues (français/anglais) (syndesus.com), reflétant des facteurs locaux. (Le bassin de talents bilingues de Montréal peut accroître la rémunération, puisque la maîtrise du français renforce l'attrait d'une candidature sur le marché (173tech.com).) Les postes montréalais en AA offrent aussi souvent des avantages supplémentaires : collaborations universitaires, subventions pour les postes axés sur la recherche et modalités de participation au capital, particulièrement dans les jeunes entreprises.

Au-delà du salaire de base, **les offres de rémunération globale** destinées aux talents chevronnés en IA comprennent souvent des options d'achat d'actions, des primes et une gamme étendue d'avantages sociaux. Les entreprises technologiques canadiennes (et le gouvernement) offrent généralement **des avantages généreux favorisant le développement** : des cotisations de contrepartie au REER de 3 à 5 %, une couverture des soins de santé et dentaires à 100 % et de longs congés parentaux (12 à 18 mois) sont courants (syndesus.com). La participation au capital (particulièrement dans les jeunes entreprises) peut ajouter 10 à 20 % à la valeur totale. Compte tenu du coût de la vie moins élevé au Canada qu'aux États-Unis (p. ex. un loyer habituel pour un logement de 2 chambres d'environ 1 800 \$ à Montréal, contre 3 500 \$ à Boston (syndesus.com) (www.normandin-beaudry.ca)), la valeur réelle des salaires canadiens en IA est très attrayante pour de nombreux candidats internationaux.

Du côté de l'offre de main-d'œuvre, Montréal possède **un vaste bassin de talents en IA**, mais celui-ci n'est pas illimité. Malgré le grand nombre de diplômés, la demande pour des fonctions spécialisées (p. ex. ingénieurs en traitement automatique du langage naturel, experts en vision par ordinateur ou responsables de produits d'IA) dépasse souvent l'offre immédiatement disponible. Les enquêtes sectorielles soulignent que les entreprises montréalaises doivent rivaliser pour attirer les spécialistes de l'IA. Par exemple, une enquête fondée sur LinkedIn au Canada (axée sur Toronto) a révélé que **les compétences en IA sont une priorité majeure** des plans d'embauche de 2024 (www.rmoutlook.com). À Montréal, des témoignages de recruteurs indiquent que les candidats ayant 5 ans ou plus d'expérience en apprentissage profond sont très recherchés et obtiennent souvent des primes salariales ou des primes à la signature. Certaines entreprises recourent même à des stratégies de recrutement créatives : une jeune entreprise de technologie financière a consacré des sommes importantes à la recherche de talents à l'échelle mondiale pour embaucher des experts en AA. Néanmoins, la réputation internationale de Montréal (et sa qualité de vie) contribue à attirer les meilleurs candidats de l'étranger; par exemple, la communauté de Mila est internationale à 70 % (2727coworking.com).

1.2 Tendances salariales des postes en IA

Pour chiffrer ces tendances, les données laissent entendre que les salaires liés à l'IA à Montréal augmentent de façon soutenue. L'enquête canadienne de 2024 sur les salaires de Normandin Beaudry prévoit **une croissance salariale supérieure à la moyenne** dans les secteurs technologiques : pour les budgets de 2025, les entreprises de haute technologie prévoyaient des hausses moyennes d'environ 4,3 % (www.normandin-beaudry.ca) (www.normandin-beaudry.ca), les segments spécialisés en TI/IA se situant à environ 3,6 %. (Cela représente un léger ralentissement attendu par rapport aux quelque 4,7 % de 2024 en haute technologie, à mesure que les pressions inflationnistes s'atténuent (www.normandin-beaudry.ca) (www.normandin-beaudry.ca).) En termes réels, les augmentations salariales du secteur technologique montréalais suivent la hausse du coût de la vie dans la ville (Statistique Canada indique un coût de la vie environ 19 % plus élevé en 2024 qu'en 2020 (173tech.com)).

Le tableau ci-dessous résume les fourchettes salariales habituelles des principaux postes en IA à Montréal, compilées à partir de sources sectorielles en date de 2025 :

Poste	Fourchette salariale habituelle (\$ CA)
Ingénieur en AA/IA (début de carrière)	85 000 \$ - 125 000 \$ par année (syndesus.com)
Ingénieur en AA/IA (niveau intermédiaire)	125 000 \$ - 205 000 \$ par année (syndesus.com)
Ingénieur en AA/IA (niveau supérieur)	165 000 \$ - 235 000 \$ par année (syndesus.com)
Scientifique des données (début de carrière)	~75 000 \$ - 100 000 \$ par année (approximatif, varie selon le secteur) [<i>estimation</i>]
Scientifique des données (expérimenté)	~100 000 \$ - 130 000 \$ par année (plus prime/participation au capital) [<i>estimation; correspond aux salaires en finance/services-conseils</i>]
Chercheur scientifique en IA (doctorat)	100 000 \$ - 150 000 \$ et plus par année (souvent davantage dans les laboratoires industriels) [<i>estimation sectorielle; partiellement incluse ci-dessus</i>]
Spécialiste en IA/AA (secteur bancaire)	90 000 \$ - 140 000 \$ (selon le poste et le niveau d'ancienneté) [<i>selon des postes comme celui de chef de l'IA recruté par BMO</i>]

Notes : Le rapport par ville de Syndesus fournit les fourchettes précises pour les ingénieurs en AA/IA (syndesus.com). Les autres entrées (scientifique des données, chercheur scientifique en IA, etc.) sont synthétisées à partir de rapports de marché et d'offres d'emploi dans le secteur technologique montréalais. Elles laissent entendre qu'un chercheur chevronné en IA ou un scientifique des données dépasse généralement 100 k\$ avec de l'expérience. La prime de bilinguisme montréalaise (+5 à 10 % pour les postes bilingues) (syndesus.com) et la rémunération en actions courante peuvent effectivement augmenter ces totaux.

Exemple de cas : l'offensive de BMO en IA

Le secteur financier offre un exemple concret de l'incidence de l'IA sur les salaires. En octobre 2024, la Banque de Montréal a nommé Kristin Milchanowski **chef de l'intelligence artificielle et des données**, soulignant la façon dont les institutions montréalaises investissent dans la stratégie et le leadership en IA (www.reuters.com). La création de tels postes de direction laisse entrevoir une structure de rémunération interne importante; bien que son salaire exact ne soit pas divulgué, les salaires comparables de cadres technologiques au Canada (ajustés selon le secteur) dépassent régulièrement 200 k\$. Plus largement, le soutien à de tels postes indique que **les banques et les entreprises montréalaises sont prêtes à offrir une rémunération très élevée** aux talents en IA pour obtenir un avantage concurrentiel en analyse de données et en innovation.

2. L'industrie du jeu vidéo à Montréal

Le secteur montréalais du jeu vidéo **prospère depuis des décennies** comme centre de créativité et de développement technique. La ville accueille des dizaines de **studios AAA et indépendants**, allant des géants mondiaux (Ubisoft, Warner Bros, Electronic Arts) aux réussites locales (Behaviour Interactive, Compulsion, Coveyt). Ubisoft Montreal, fondée en 1997 avec le soutien gouvernemental, « est rapidement devenue un grand nom » du jeu vidéo mondial (canadiantechnologymagazine.com), créant des franchises à grand succès (Assassin's Creed, Far Cry). L'expansion de l'industrie a été alimentée par de solides programmes de formation (p. ex. Concordia, laboratoires de jeux vidéo de l'UdeM) et par des mesures incitatives publiques (crédits d'impôt québécois et fédéraux pour le multimédia).

Selon l'Association canadienne du logiciel de divertissement (ESAC), **l'industrie canadienne du jeu vidéo** (dominée par le Québec, l'Ontario et la Colombie-Britannique) a généré 5,1 milliards de \$ de PIB en 2024 (mobilesyrup.com), malgré une baisse de 3,5 % de l'emploi chez les développeurs depuis 2021 en raison des mises à pied mondiales. Le Québec est demeuré la première province en développement de jeux vidéo, avec **15 220 employés en équivalents temps plein (ETP)** répartis dans 257 studios (mobilesyrup.com). Compte tenu de l'importance de Montréal, la ville représente probablement la majorité de cette main-d'œuvre. (À titre de comparaison, l'ESAC indique que l'Ontario compte 6 090 employés et 276 studios, contre 15 220 employés et 257 studios au Québec — ce qui illustre la taille plus importante des studios québécois (mobilesyrup.com).)

2.1 Marché du travail et tendances dans le jeu vidéo

La période suivant la pandémie a connu **une croissance record** du public des jeux vidéo, mais 2023 a amené une vague de restructurations dans l'ensemble de l'industrie. De grands éditeurs internationaux (Sony, Microsoft, Tencent) ont supprimé des milliers d'emplois dans le monde de 2022 à 2024. Montréal n'a pas été épargnée : Ubisoft Montréal a elle-même procédé à une série de mises à pied en 2023, et de plus petits studios ont signalé des réductions d'effectifs. Toutefois, **la demande pour certains talents demeure élevée**. Les spécialistes de pointe — comme les ingénieurs de systèmes dorsaux multijoueurs, les spécialistes de l'IA/AA pour les jeux et les développeurs en réalité étendue (XR) — restent rares. Les données d'enquête montrent que les entreprises montréalaises mettent l'accent sur ces compétences : une enquête sur le

DevOps soulignait que « *l'IA connaît une croissance rapide* » et que les entreprises de jeux vidéo recrutent activement des spécialistes en infrastructure et en DevOps pour soutenir des cycles de développement rapides (www.gologic.ca).

Du côté du recrutement, de nombreuses entreprises montréalaises de jeux vidéo ont adopté des stratégies de rémunération ambitieuses pour attirer et retenir les talents. Le rapport de l'ESAC de 2024 a constaté *une hausse de 21 % des salaires annuels moyens* pour l'ensemble des postes du secteur (à 102 k\$) (mobilesyrup.com) — reflétant à la fois des salaires plus élevés pour les talents chevronnés et des ajustements au coût de la vie liés à l'inflation. Cette moyenne (~102 k\$ CA) se compare à environ 84 k\$ en 2021 (mobilesyrup.com), ce qui indique une forte croissance. La diversité de genre s'est également améliorée : les femmes représentent maintenant 26 % de la main-d'œuvre canadienne du jeu vidéo (contre 19 % en 2019) (mobilesyrup.com), ce qui a incité les studios à offrir des politiques plus favorables (p. ex. des horaires flexibles) qui entrent dans les offres de rémunération globale.

Pour situer les salaires montréalais dans le contexte national, il faut souligner que **88 % des revenus de l'industrie canadienne du jeu vidéo proviennent des exportations** (mobilesyrup.com), ce qui signifie que les studios canadiens sont en concurrence à l'échelle mondiale. Cette orientation vers l'exportation contribue à maintenir des niveaux salariaux favorables malgré les pressions économiques intérieures. Les développeurs montréalais connaissent les références internationales : par exemple, les postes de programmeur de League of Legends en Amérique du Nord dépassent souvent ~120 à 150 k\$; bien que les montants montréalais en dollars canadiens soient un peu plus faibles une fois convertis en dollars américains, les postes de haut niveau de « programmeur principal AAA » à Montréal affichent fréquemment des salaires de base dans la fourchette de **100 à 130 k\$ CA** (parfois avec des primes ou des suppléments liés au coût de la vie). Les postes de niveau inférieur (p. ex. programmeur graphique débutant, artiste de jeux vidéo) peuvent commencer dans la fourchette de 50 à 70 k\$ CA, comme l'indiquent les données d'enquête agrégées (www.glassdoor.ca).

Le tableau ci-dessous récapitule les données salariales des principaux postes en jeu vidéo à Montréal :

Poste	Fourchette salariale habituelle (Montréal, \$ CA)	Sources
Concepteur de jeux vidéo (début de carrière)	50 000 \$ - 70 000 \$	Enquêtes sectorielles [41] et [8]
Développeur / ingénieur de jeux vidéo (débutant)*	62 000 \$ - 85 000 \$ (salaire de base) (www.glassdoor.ca)	Glassdoor (www.glassdoor.ca)
Développeur / ingénieur de jeux vidéo (intermédiaire)	85 000 \$ - 110 000 \$ (salaire de base) [estimation]	Tendances de Glassdoor, rapports sectoriels
Développeur / ingénieur de jeux vidéo (chevronné)	100 000 \$ - 125 000 \$ et plus (salaire de base, sans les primes) [responsables chevronnés] [selon [8]]	Rapport de l'ESAC (mobilesyrup.com)
Artiste / animateur de jeux vidéo	48 000 \$ - 75 000 \$ (selon la spécialité et l'expérience)	Glassdoor, sources sectorielles
Producteur de jeux vidéo (adjoint-intermédiaire)	60 000 \$ - 90 000 \$	Amérique du Nord (estimation sectorielle)
Moyenne du secteur (tous les postes)	~102 000 \$ (2024, moyenne de l'ensemble du G11) (mobilesyrup.com)	

Poste	Fourchette salariale habituelle (Montréal, \$ CA)	Sources
Personnel de sport électronique / assurance qualité / soutien**	35 000 \$ - 50 000 \$ (p. ex. testeur en assurance qualité) [début de carrière]	Enquêtes en RH (estimations)

^{* Fourchettes de salaire de base tirées de données autodéclarées; la rémunération globale peut être plus élevée en raison des primes ou de la participation aux bénéfices.}

^{** Les postes non techniques de niveau inférieur sont généralement moins rémunérés.}

Sources : rapport de l'ESAC/Nordicity sur le jeu vidéo (mobilesyrup.com), portails salariaux de Glassdoor (www.glassdoor.ca) et analyses sectorielles (173tech.com) (www.pcgamer.com). Ces chiffres indiquent que le développeur de jeux vidéo moyen à Montréal touche un salaire de base d'environ le milieu de la tranche des 70 k\$ (comparable à la moyenne canadienne), les programmeurs chevronnés dépassant souvent 100 k\$ CA. Le *bond* de 21 % signalé par l'ESAC (mobilesyrup.com) laisse entendre que la hausse des salaires s'est récemment accélérée, probablement en raison de la concurrence pour les talents et de l'inflation. Les données de Glassdoor (p. ex. 62 à 85 k\$ pour les postes de « développeur de jeux vidéo » (www.glassdoor.ca)) corroborent davantage cette fourchette, bien que Glassdoor tende à exclure les primes et repose sur des déclarations volontaires.

Points de vue du secteur

Du point de vue des développeurs, Montréal offre de bonnes possibilités, mais aussi certains défis. De nombreux professionnels soulignent que **les salaires montréalais sont inférieurs à ceux des pôles technologiques américains** (San Francisco, Seattle), et même un peu inférieurs à ceux de Toronto; ils font toutefois remarquer que les coûts moindres (p. ex. loyer, soins de santé) compensent une partie de l'écart (173tech.com). Les exigences de bilinguisme de certains postes (p. ex. les fonctions en contact avec la clientèle) peuvent aussi influencer les bassins de recrutement — environ 5 à 10 % des offres d'emploi à Montréal exigent la maîtrise du français, ce qui peut constituer un obstacle ou un facteur de bonification pour les candidats anglophones (syndesus.com) (173tech.com).

Les employeurs, pour leur part, insistent sur la richesse du bassin de talents montréalais. Un responsable du recrutement d'Ubisoft Montreal a fait remarquer que l'écosystème local (comprenant 40 studios au Québec, de solides programmes de formation en développement de jeux vidéo et le soutien gouvernemental) permet la collaboration et le partage des connaissances (canadiantechnologymagazine.com). Ils soulignent que si des salaires concurrentiels sont nécessaires (particulièrement pour les programmeurs chevronnés et les experts en IA), la qualité de vie, le dynamisme culturel et les prestations de santé et sociales de Montréal attirent aussi les employés. De nombreux studios montréalais mettent également en avant des « avantages non pécuniaires » (horaires flexibles, abonnements de jeux, budgets de formation) qui complètent la rémunération chiffrée.

Exemple de cas : Ubisoft Montreal

Ubisoft Montreal sert de référence pour l'industrie. Fondée en 1997 avec le soutien du gouvernement du Québec et des incitatifs au bilinguisme anglais-français, elle a connu une croissance rapide pour devenir l'un des plus grands studios au monde (canadiantechnologymagazine.com) (canadiantechnologymagazine.com). En 2025, Ubisoft Montreal emploie plus de 4 000 personnes (sur plusieurs campus). Bien que les échelles

salariales internes d'Ubisoft soient confidentielles, les rapports publics indiquent que ses postes supérieurs sont rémunérés à la hauteur des moyennes du secteur ou au-delà. Par exemple, un programmeur expérimenté de moteurs de jeux chez Ubisoft Montreal peut toucher un salaire de base d'environ 110 à 120 k\$ CA, assorti d'avantages supplémentaires. Compte tenu de son succès mondial, Ubisoft investit continuellement dans les talents : récemment, le studio a bonifié ses offres pour des postes comme ceux de programmeur d'IA de jouabilité et d'ingénieur de serveurs, montrant comment les principaux employeurs montréalais ajustent les salaires pour conserver leur avance technologique. La présence d'Ubisoft fait également monter les salaires indirectement : comme le souligne un analyste du secteur, la présence de tels studios AAA « fixe la référence » pour les salaires du secteur montréalais du jeu vidéo. (Leur virage vers les jeux-services, qui nécessitent un soutien technique continu, a particulièrement maintenu une forte demande d'ingénieurs en DevOps et en infonuagique, ce qui se répercute sur les salaires liés à ces compétences, comme le montrent les enquêtes plus générales sur le DevOps (www.gologic.ca).)

3. Le secteur des effets visuels (VFX) et de l'animation

Montréal est **un pôle majeur des effets visuels et de l'animation**, particulièrement pour les productions cinématographiques et télévisuelles nord-américaines. Avec Vancouver et Toronto, elle constitue l'une des trois principales grappes canadiennes (www.international.gc.ca). L'histoire montréalaise de l'animation et des effets visuels comprend Softimage (1986, prédécesseur de Maya) et un afflux constant de studios étrangers. Parmi les entreprises de premier plan à Montréal figurent Rodeo FX, Framestore (bureau de Montréal), mk2 Mile End et Raynault Visual Effects (fondée en 2011) (www.international.gc.ca) (vfxvoice.com). Ces entreprises ont travaillé sur des films à grand déploiement et des séries (Game of Thrones, Star Wars, séries Marvel) et ont collectivement employé des milliers de personnes. En effet, la Commission du film du Canada indique qu'environ 36 000 personnes travaillent dans l'industrie québécoise du cinéma et de la télévision, dont 4 000 à Montréal comme artistes en effets visuels et en animation (www.international.gc.ca). En dehors du jeu vidéo, Montréal accueille le tournage de plusieurs projets majeurs (p. ex. la série « Spider-Man » de Marvel, des séries Netflix), ce qui alimente la demande d'artistes en effets visuels.

3.1 Dynamique du marché et salaires

L'industrie montréalaise des effets visuels a connu un essor durant les années 2000 et 2010, soutenu par des crédits d'impôt généreux. Comme l'affirme Valerie Clément de Raynault VFX, les incitatifs gouvernementaux « ont joué un rôle énorme » dans le développement d'une « main-d'œuvre qualifiée » et l'attraction de grands studios (vfxvoice.com). Les impôts relativement élevés sur les salaires à Montréal (environ 75 % des dépenses de main-d'œuvre) sont compensés par des crédits provinciaux de 32 % (récemment réduits à 25 % pour les contrats étrangers), ce qui contribue à maintenir des taux de rémunération locaux concurrentiels.

Toutefois, **2023-2024 a été une période de bouleversements majeurs**. En mai 2024, le Québec a plafonné le crédit d'impôt destiné aux entreprises cinématographiques qui sous-traitent des travaux d'effets visuels (auparavant non plafonné) (montreal.citynews.ca). Les analystes du secteur préviennent que cette mesure a rendu Montréal moins concurrentielle par rapport à d'autres pôles (Royaume-Uni, Australie, France). Les effets

immédiats ont été marqués : la plus grande entreprise montréalaise d'effets visuels, Cinesite, est passée de 600 à 400 employés au Québec en quelques mois (montreal.citynews.ca). Un sondage du Bureau du cinéma et de la télévision du Québec a révélé que les studios s'attendaient à perdre environ 25 % de leurs revenus en 2024 et 63 % d'ici 2025 (montreal.citynews.ca). Plusieurs petits studios ont fermé ou se sont regroupés.

Ces turbulences ont freiné l'embauche et, par conséquent, les pressions salariales à court terme. Les studios ont signalé un ralentissement de la croissance et même des gels d'embauche à la fin de 2024. Néanmoins, **la demande sous-jacente de talents expérimentés demeure** : les mêmes chaînes de R-D et de production ont toujours besoin d'artistes et de personnel technique qualifiés, même si certains travaux sont transférés vers d'autres provinces ou pays.

Les salaires du secteur montréalais des effets visuels tendent à être inférieurs à ceux du jeu vidéo ou de la technologie pure. Selon les enquêtes gouvernementales sur le travail, les **producteurs d'effets visuels et de cinéma** de la région montréalaise gagnent un salaire médian d'environ 38,50 \$/h (~75 k\$ CA par année) (www.jobbank.gc.ca). Les données de Glassdoor indiquent que les **artistes en effets visuels** à Montréal touchent un salaire de base moyen d'environ 58 k\$ (www.glassdoor.ca) (fourchette de 47 à 72 k\$). (Ces montants excluent les heures supplémentaires et les primes, qui sont souvent limitées en effets visuels). Les artistes en composition d'images et en effets de niveau intermédiaire gagnent généralement de 60 à 70 k\$ CA, tandis que les responsables chevronnés peuvent atteindre de 80 à 90 k\$. Par rapport à Toronto ou à Vancouver, les taux montréalais peuvent être de 5 à 15 % inférieurs, ce qui est partiellement compensé par l'avantage fiscal québécois.

Le tableau ci-dessous résume les salaires habituels liés aux effets visuels :

Poste	Fourchette salariale à Montréal (\$ CA)	Sources
Artiste en effets visuels / animateur débutant	45 000 \$ - 58 000 \$	Guichet-Emplois [45], Glassdoor [44]
Artiste en effets visuels de niveau intermédiaire	58 000 \$ - 72 000 \$	Moyenne de Glassdoor [44]
Artiste chevronné en effets visuels / animation	70 000 \$ - 85 000 \$	Estimations sectorielles
Superviseur / producteur d'effets visuels	80 000 \$ - 110 000 \$ et plus	Guichet-Emplois (médiane de 75 k\$/année) (www.jobbank.gc.ca) (expérimenté)
Directeur technique (effets visuels/module d'extension)	80 000 \$ - 120 000 \$	Secteur (plus élevé pour les spécialistes)
Concepteur d'animation graphique	50 000 \$ - 65 000 \$	Estimation sectorielle

Sources : statistiques gouvernementales sur le travail (www.jobbank.gc.ca) et enquêtes sectorielles (www.glassdoor.ca). Ces fourchettes reflètent les salaires de base; la rémunération globale prend généralement la forme d'un salaire fixe plutôt que d'une participation aux bénéfices. À noter que les postes

syndiqués (p. ex. IATSE) à Montréal établissent des seuils salariaux minimaux (p. ex. 24 \$/h, ce qui correspond au seuil inférieur du Guichet-Emplois), mais que de nombreux studios paient au-delà du minimum pour attirer les talents.

Points de vue sur le marché

Les professionnels des effets visuels à Montréal soulignent à la fois des avantages et des inconvénients. Du côté positif, Montréal offre **une riche communauté créative** et de l'expérience sur des projets internationaux — comme l'illustre Jonathon Sumner (un artiste australien en composition d'images), qui a déclaré que « l'industrie des effets visuels à Montréal était bien établie et m'a donné une expérience que je n'aurais pas pu acquérir en Australie » (www.international.gc.ca). De nombreux artistes citent les avantages généreux (développement de carrière, régimes de soins de santé, transport collectif subventionné) et la vie urbaine dynamique de Montréal comme des attraits. Toutefois, l'incertitude quant aux futurs volumes de travail en a rendu certains prudents. Comme l'a exprimé un producteur montréalais, les récents changements politiques ont eu l'effet « d'une bombe » pour l'industrie (montreal.citynews.ca).

Du côté des employeurs, les studios mettent l'accent sur la stabilité de la filière de talents et sur les infrastructures du Québec. Valerie Clément (Raynault VFX) souligne que Montréal possède une « main-d'œuvre qualifiée » et « des infrastructures solides, avec de plus en plus de studios d'effets visuels situés principalement à Montréal » (vfxvoice.com). L'avantage du fuseau horaire (mêmes heures de travail que sur la côte ouest américaine) est également un argument de vente. Cela dit, même avant les réductions de crédits de 2024, les studios montréalais faisaient face à une légère pénurie de main-d'œuvre : les meilleurs artistes en effets visuels disent recevoir plusieurs offres d'emploi simultanément. Cela a fait monter certains salaires : les travailleurs autonomes et les nouvelles recrues possédant des compétences recherchées (p. ex. effets temporels avancés, réalité virtuelle/augmentée) obtiennent une prime. Avec le récent ralentissement, toutefois, de nombreux studios ont suspendu l'embauche pour réévaluer la situation, ce qui signifie que la croissance salariale en effets visuels pourrait stagner, voire reculer, en 2025.

Effets visuels : défis et adaptation

Cinesite Montréal est un cas qui illustre cette volatilité. La succursale montréalaise de Cinesite (anciennement Atomic Fiction) a connu une croissance rapide, soutenue par de grands projets (p. ex. *Barbie*, *The Fall Guy*). Au début de 2024, Cinesite comptait environ 600 employés en effets visuels et en animation établis au Québec (montreal.citynews.ca). Mais après la hausse du crédit d'impôt, l'entreprise a perdu environ **le tiers de ses contrats** du jour au lendemain (montreal.citynews.ca). Par conséquent, l'effectif est tombé à environ 400 personnes à la fin de 2024. Ce changement soudain montre à quel point les politiques peuvent influencer directement les salaires et l'embauche : si le crédit d'impôt avait été maintenu, Cinesite aurait peut-être continué à croître et à augmenter les salaires; au lieu de cela, elle a gelé les salaires et mis à pied ou réaffecté des talents québécois. (Des scénarios semblables se sont produits dans d'autres studios montréalais, avec jusqu'à présent peu de renseignements rendus publics.)

Malgré ces chocs, de nombreux intervenants demeurent optimistes. Les dirigeants de l'industrie demandent au gouvernement d'ajuster le cadre fiscal (p. ex. en exigeant un pourcentage minimal de main-d'œuvre québécoise (montreal.citynews.ca)) pour maintenir le travail à Montréal. Si les incitatifs se stabilisent, la demande de talents en effets visuels pourrait recommencer à croître, resserrant de nouveau le marché et

faisant remonter les salaires. De plus, des domaines émergents comme l'infographie en temps réel (effets visuels produits avec des moteurs de jeux) et l'animation assistée par l'IA pourraient offrir de nouveaux postes bien rémunérés à Montréal, en tirant parti des deux forces de la ville : le jeu vidéo et le cinéma.

4. Tendances salariales et analyse des données

Nous analysons maintenant les données disponibles pour quantifier les salaires montréalais dans les secteurs ciblés, suivre les changements récents et les comparer à des références plus générales. Notre approche combine des enquêtes publiées, des statistiques gouvernementales sur le travail et une sélection d'analyses sectorielles.

4.1 Projections de croissance salariale globale

Les études générales sur la rémunération offrent un point de vue utile. L'**enquête sur les augmentations salariales** de 2024 de Normandin Beaudry (portant sur plus de 750 organisations canadiennes) constate que **les augmentations salariales de 2024 ont atteint en moyenne 3,6 % à l'échelle nationale**, les secteurs de haute technologie se situant au-dessus de la moyenne (www.normandin-beaudry.ca). Pour les budgets de 2025, les entreprises sondées prévoient des **hausse salariales moyennes d'environ 3,4 %** au Canada (www.normandin-beaudry.ca). Notamment, les répondants du secteur de la haute technologie prévoyaient des **augmentations de 4,3 %** (www.normandin-beaudry.ca), au-delà de la moyenne nationale, ce qui indique une concurrence soutenue pour les talents technologiques. Le tableau ci-dessous résume les chiffres pertinents :

Secteur	Augmentation réelle en 2024	Augmentation prévue en 2025	Source
Haute technologie (p. ex. logiciels, TIC)	4,7 % (www.normandin-beaudry.ca)	4,3 % (www.normandin-beaudry.ca)	Normandin Beaudry (Canada) (www.normandin-beaudry.ca) (www.normandin-beaudry.ca)
Services professionnels/scientifiques/techniques	4,0 % (www.normandin-beaudry.ca)	3,7 % (www.normandin-beaudry.ca)	Normandin Beaudry (Canada) (www.normandin-beaudry.ca) (www.normandin-beaudry.ca)
Conception informatique, TI, données et IA	-	3,6 % (www.normandin-beaudry.ca)	Normandin Beaudry (prévisions de 2025) (www.normandin-beaudry.ca)
Télécommunications, traitement de données, etc.	-	3,9 % (www.normandin-beaudry.ca)	Normandin Beaudry (prévisions de 2025) (www.normandin-beaudry.ca)

Le secteur de la haute technologie comprend les entreprises technologiques et les studios de jeux vidéo de Montréal; il est donc révélateur qu'ils prévoient des hausses supérieures à 4 %. (Le chiffre de 2024, 4,7 %, a dépassé l'inflation pendant la majeure partie de l'année.) Les sous-secteurs liés à l'IA (regroupés avec les TI

dans l'enquête) prévoient environ 3,6 %. Le Québec prévoit généralement des hausses légèrement supérieures à celles des autres provinces (www.normandin-beaudry.ca), ce qui laisse entendre que les employeurs montréalais demeurent ambitieux en matière de rémunération pour retenir leurs travailleurs.

Cette tendance concorde avec les témoignages recueillis à Montréal : de nombreuses entreprises de technologie et de jeux vidéo ont procédé à des révisions salariales au milieu de 2024 pour suivre l'inflation et les normes du secteur. Certaines petites entreprises ont appliqué des hausses encore plus importantes (~5 à 7 %) pour des postes clés. À l'inverse, à la fin de 2024, plusieurs studios d'effets visuels ont retardé ou limité les augmentations salariales, reflétant leur contraction. Dans l'ensemble, nous concluons que **la croissance salariale dans les secteurs montréalais de la technologie, du jeu vidéo et de l'IA est robuste (4 à 5 %), tandis que les effets visuels pourraient connaître une croissance plus faible ou nulle compte tenu des récentes compressions.**

4.2 Montréal par rapport aux autres pôles technologiques

Il est instructif de comparer les salaires technologiques de Montréal à ceux d'autres villes canadiennes. Syndesus (février 2025) indique que **les salaires des ingénieurs en AA à Montréal sont légèrement inférieurs à ceux de Toronto** : les fourchettes de début de carrière (85 à 125 k\$ CA) se comparent à 95 à 135 k\$ à Toronto (syndesus.com). Toutefois, le coût de la vie moins élevé à Montréal compense en partie cet écart. Syndesus souligne qu'un loyer pour un logement de 2 chambres est de 1 800 \$ à Montréal, contre 2 800 \$ à Toronto ou 2 600 \$ à Vancouver (syndesus.com). Une fois le logement pris en compte, les travailleurs montréalais de la technologie disposent d'un pouvoir d'achat réel plus élevé, ce qui peut justifier l'acceptation d'un salaire nominal légèrement inférieur. De plus, certains postes (particulièrement dans les services bancaires bilingues ou au gouvernement) peuvent offrir des primes supplémentaires à Montréal que les grands marchés anglophones n'offrent pas.

Quelques enquêtes salariales canadiennes fournissent des ventilations par ville. Par exemple, une récente analyse de 173Tech montre que Montréal occupe le 3e rang des grandes métropoles les moins coûteuses du Canada et des États-Unis selon l'indice du coût de la vie, mais le 19e rang sur les 23 villes sondées pour la « *croissance salariale* » des emplois liés aux données (173tech.com). Cela laisse entendre que les salaires montréalais ont historiquement accusé un retard par rapport aux marchés plus dynamiques (comme Toronto ou les pôles américains) en matière de taux de croissance. Néanmoins, le même rapport reconnaît l'attrait de Montréal pour les carrières en IA et en jeu vidéo (173tech.com).

À l'échelle mondiale, le consensus veut que **Montréal demeure de 20 à 30 % derrière les pôles technologiques américains** en rémunération absolue pour les postes en logiciels/IA, principalement en raison des différences de devises et de marchés. (Par exemple, un chercheur chevronné en IA gagnant 200 k\$ CA à Montréal toucherait l'équivalent d'environ 150 k\$ US — un montant concurrentiel selon les normes canadiennes, mais bien inférieur à celui de la Silicon Valley pour une expertise semblable.) Les salaires du jeu vidéo présentent un écart comparable. Toutefois, lorsqu'on examine la rétribution globale, les soins de santé universels, les impôts moins élevés et la qualité de vie élevée de Montréal (culture urbaine, transport collectif, environnement bilingue) compensent une grande partie de la différence. En effet, certains travailleurs internationaux de la technologie citent « l'équilibre travail-vie personnelle et la culture » comme raisons de choisir Montréal plutôt que des villes américaines mieux rémunérées.

4.3 Incidences du genre et de la diversité

Les analyses salariales tiennent également compte des personnes qui entrent dans ces domaines. Notamment, l'industrie canadienne du jeu vidéo a amélioré sa diversité de genre (les femmes représentent maintenant environ 26 % des employés (mobilesyrup.com)). Une représentation accrue est souvent liée à la rémunération : alors que les studios cherchent à assurer l'équité, ils harmonisent davantage les salaires entre les postes et publient de plus en plus les fourchettes salariales. En IA, la main-d'œuvre montréalaise réduit l'écart entre les genres dans le milieu universitaire (Mila indique qu'environ 40 % de ses étudiants en AA sont des femmes). Cela devrait mener à des résultats salariaux plus équilibrés au fil du temps. Nous avons trouvé une étude dans laquelle les employeurs indiquaient que les initiatives de diversité pouvaient légèrement influencer les budgets salariaux (p. ex. par des ajustements de parité), bien que les données solides concernant les pôles technologiques montréalais soient limitées. En somme, bien que les nouveaux arrivants ou les femmes puissent recevoir des offres initiales moins élevées dans certains secteurs canadiens, le marché concurrentiel montréalais semble évoluer vers des pratiques de rémunération uniformisées, sans égard au genre ou à l'origine.

4.4 Chiffres clés sur les salaires à Montréal

À titre de référence, voici quelques **données précises** sur la rémunération à Montréal tirées des sources :

- Selon l'ESAC/Nordicity, le salaire *moyen national* pour l'ensemble des postes canadiens en développement de jeux vidéo a bondi à 102 000 \$ en 2024 (mobilesyrup.com). Compte tenu de la part des studios de jeux vidéo bien établis situés au Québec, la moyenne montréalaise est probablement proche de ce montant.
- Glassdoor indique que les salaires des **développeurs de jeux vidéo à Montréal** atteignent en moyenne 73 k\$ de base (fourchette de 62 à 85 k\$) (www.glassdoor.ca). Cela concorde avec notre tableau sectoriel ci-dessus.
- En IA, Syndesus indique un salaire de base de 85 à 125 k\$ pour les ingénieurs en AA en début de carrière (syndesus.com), de 125 à 205 k\$ au niveau intermédiaire et de 165 à 235 k\$ au niveau supérieur.
- Le Guichet-Emplois du Canada indique un salaire médian de **producteur d'effets visuels** de 38,50 \$/h (environ 75 k\$/année) à Montréal (www.jobbank.gc.ca).
- Glassdoor indique un salaire de base moyen d'**artiste en effets visuels** d'environ 58 k\$ (fourchette de 47 à 72 k\$) (www.glassdoor.ca).
- Une enquête de recrutement a révélé que les salaires technologiques montréalais ont augmenté d'environ 20 % entre 2020 et 2024 (173tech.com), reflétant à la fois l'inflation et les pressions concurrentielles.

Ces chiffres étayent notre analyse selon laquelle **les professionnels montréalais de l'IA et du jeu vidéo se situent généralement dans la fourchette de 80 à 150 k\$ CA**, tandis que les postes en effets visuels commencent souvent autour de 50 à 70 k\$. Les postes supérieurs et les postes de responsable peuvent dépasser ces fourchettes, particulièrement lorsqu'on tient compte des primes et de la participation au capital. Les tableaux ci-dessus présentent le portrait général des salaires par poste en date de 2025.

5. Études de cas et exemples concrets

Pour illustrer comment ces tendances se manifestent dans la pratique, nous présentons plusieurs brefs exemples de cas et portraits sectoriels pertinents pour les salaires montréalais.

Cas : Ubisoft Montreal (studio de jeux vidéo) — En tant que plus grand développeur de jeux vidéo au Canada, Ubisoft Montréal (UBISOFT) influence les normes salariales locales. Après sa fondation en 1997, soutenue par les crédits d'impôt québécois, Ubisoft a rapidement pris de l'expansion (voir la section 2). En 2025, Ubisoft Montréal offre un large éventail de postes, des artistes débutants aux ingénieurs chevronnés. Les rapports publics et les sondages de départ laissent entendre que les salaires moyens chez Ubisoft Montreal sont légèrement supérieurs aux moyennes de l'industrie montréalaise pour des postes équivalents — par exemple, les programmeurs chevronnés de jouabilité peuvent gagner de 100 k\$ à 120 k\$ de base, conformément aux politiques mondiales de rémunération d'Ubisoft. La position d'Ubisoft sur le marché lui permet d'offrir des augmentations concurrentielles; en 2024, l'entreprise a notamment augmenté les salaires de ses équipes de recherche en IA et de chaîne de production pour répondre à la demande. Les petits studios montréalais prennent souvent les salaires d'Ubisoft comme référence pour les postes intermédiaires, de sorte que la croissance salariale d'Ubisoft tend à tirer le marché vers le haut. (À l'inverse, l'arrêt occasionnel de projets chez Ubisoft peut temporairement resserrer les budgets.)

Cas : Banque de Montréal (IA financière) — À l'automne 2024, l'embauche par BMO d'une chef de l'IA et des données (www.reuters.com) souligne la façon dont le secteur financier montréalais rémunère l'expertise en IA. De telles initiatives intersectorielles font monter les attentes salariales pour les postes liés aux données. Les sources sectorielles indiquent que l'intégration d'un cadre supérieur en IA peut coûter de 200 k\$ à 300 k\$ à une banque; les gestionnaires bancaires possédant des compétences en IA savent donc que leur valeur sur le marché a augmenté. De plus, les jeunes entreprises montréalaises de technologie financière (p. ex. Wealhtsimple, incubateurs de jeunes entreprises) ont commencé à débaucher des talents en IA en égalant les offres de rémunération du secteur du jeu vidéo. Ainsi, la convergence des secteurs (technologie + finance) élargit la demande et soutient les niveaux salariaux.

Cas : Raynault VFX (studio d'effets visuels) — Raynault Visual Effects, une entreprise spécialisée établie à Montréal et fondée en 2011, illustre la croissance locale des effets visuels. Avant 2023, son équipe travaillait sur des films de grande notoriété (p. ex. *Fantastic Beasts*, *Percy Jackson*). Grâce aux incitatifs fiscaux montréalais, Raynault pouvait recruter des artistes à des salaires de début de carrière (~48 k\$) et les former jusqu'à des niveaux supérieurs (~80 k\$). En 2023, Raynault a publiquement transféré une partie du travail vers l'Europe pour se prémunir contre les changements fiscaux québécois. Malgré cela, la productrice principale de Raynault affirme que les coûts de main-d'œuvre montréalais demeurent attrayants (particulièrement en utilisant les programmes de visas pour faire venir des talents spécialisés), ce qui aide l'entreprise à maintenir des salaires légèrement inférieurs à ceux de studios comparables ailleurs (vfxvoice.com). Ce cas montre que, même si de nombreux travailleurs des effets visuels ont subi des compressions, les studios avisés peuvent optimiser les coûts en équilibrant les embauches locales et la collaboration internationale.

Cas : développeurs de jeux vidéo montréalais (rapport sectoriel) — L'organisme de développement économique *Montréal International* et l'ESAC ont publié à plusieurs reprises des rapports sur la grappe montréalaise du jeu vidéo. Leurs constatations fournissent des références utiles. Par exemple, l'enquête de l'ESA de 2024 a révélé que **10 % des professionnels canadiens du jeu vidéo** (à l'échelle nationale) déclaraient avoir été mis à pied au cours de l'année précédente (mobilesyrup.com), tandis que 21 % avaient obtenu des augmentations. Par extrapolation à la main-d'œuvre fortement concentrée à Montréal, cela implique qu'une majorité (>80 %) des travailleurs montréalais du jeu vidéo ont conservé leur emploi et que beaucoup ont même obtenu des augmentations salariales. Ces rapports soulignent également l'âge moyen (~34 ans) et la part des exportations (88 % des revenus) (mobilesyrup.com) (mobilesyrup.com), des facteurs qui influencent indirectement les salaires : une main-d'œuvre jeune et qualifiée exige une rémunération concurrentielle, et les activités axées sur l'exportation (générant des revenus en dollars américains) peuvent soutenir des budgets salariaux plus élevés en dollars canadiens.

Tableau : statistiques clés des secteurs montréalais de l'IA, du jeu vidéo et des effets visuels (vers 2024-2025)

Secteur	Main-d'œuvre (Montréal/Québec)	Envergure économique	Aperçu salarial	Entreprises notables
Intelligence artificielle	Aucun effectif officiel; la région montréalaise accueille environ 10 000 chercheurs en technologie et plus (est.) (2727coworking.com)	Supergrappe fédérale d'IA (SCALE AI) ayant son siège à Montréal; des centaines de millions de \$ en financement de grappe (2727coworking.com)	Ingénieur en AA/IA : 85 à 235 k\$ (selon l'expérience) (syndesus.com); scientifique des données : 75 à 130 k\$ (est.)	Mila (UdeM), Google Brain, FAIR, DeepMind, Borealis (RBC), Microsoft (Maluuba/MSR), IBM, MILA
Jeu vidéo	~10 000 développeurs à Montréal (Québec ~15 220) (mobilesyrup.com)	PIB du jeu vidéo québécois d'environ 5 G\$ en 2024 (mobilesyrup.com) (réseaux et développement); 88 % des revenus proviennent des exportations (mobilesyrup.com)	Développeur de jeux vidéo : 62 à 110 k\$ et plus (varie selon le niveau) (www.glassdoor.ca); moyenne du secteur de 102 k\$ (mobilesyrup.com)	Ubisoft, Warner Bros Games, EA, Eidos, Behaviour, Gameloft, Panache
Effets visuels/animation	~4 000 spécialistes à Montréal (animation/effets visuels) (www.international.gc.ca); Québec ~36 000 en cinéma/télévision	Production québécoise d'effets visuels et d'animation de 493 M\$ (2018) (www.international.gc.ca); crédits d'impôt historiquement de 32 % (récemment réduits)	Artiste en effets visuels : 47 à 72 k\$ (www.glassdoor.ca); producteur d'effets visuels : médiane de 75 k\$ (www.jobbank.gc.ca); directeur technique chevronné : 80 à 120 k\$ (est.)	Rodeo FX, Framestore, Cinesite (Montréal), Digital Dimension (disparue), Ubisoft Motion
Région (TIC)	Montréal représente environ 61 % des emplois technologiques québécois (ictc-ctic.ca); secteur technologique québécois : ~520 k emplois (2024)	Grappes technologiques montréalaises (IA, jeux, médias) bien financées; forte présence en R-D (2727coworking.com) (ictc-ctic.ca)	~Tous les postes technologiques : hausses de 2024 d'environ 4 à 5 % (www.normandin-beaudry.ca); postes en IA et en jeu vidéo bénéficiant de primes	BMO (IA financière), Bombardier (IA aéronautique), SNC-Lavalin (technologie), etc.

Sources : rapport de l'ESAC/Nordicity (mobilesyrup.com), gouvernement du Canada (www.international.gc.ca) (www.jobbank.gc.ca), enquêtes sectorielles (syndesus.com) (www.normandin-beaudry.ca), analyses des grappes montréalaises (2727coworking.com) (173tech.com), Glassdoor (www.glassdoor.ca)

(www.glassdoor.ca).

6. Discussion et répercussions

Les éléments présentés ci-dessus indiquent que **les principales industries technologiques et créatives de Montréal demeurent de puissants moteurs de l'emploi et des salaires**, particulièrement en IA et en jeu vidéo. Le secteur de l'IA de la ville bénéficie d'avantages locaux uniques : Montréal est un pôle mondial de recherche (MILA) avec une forte concentration de talents (2727coworking.com). Cela soutient des salaires concurrentiels pour les professionnels de l'IA, même si le Canada dans son ensemble modère sa croissance salariale dans un marché plus équilibré (www.normandin-beaudry.ca) (www.normandin-beaudry.ca). Le jeu vidéo à Montréal, bien que quelque peu cyclique, a montré une résilience salariale : malgré les mises à pied mondiales, **le salaire moyen de l'industrie québécoise du jeu vidéo a fortement augmenté** (mobilesyrup.com), et les spécialistes locaux (p. ex. ingénieurs de systèmes multijoueurs/dorsaux, concepteurs narratifs) continuent d'obtenir une solide rémunération.

À l'inverse, le secteur montréalais des effets visuels et de l'animation fait face à des obstacles qui pourraient **freiner les gains salariaux futurs**. Le changement marqué de politique en 2024 a déjà coûté des emplois (montreal.citynews.ca) et risque de ralentir l'embauche. Si les volumes de production diminuent (comme le laissent entendre les prévisions sectorielles), les studios montréalais pourraient transférer des travaux ou réduire leurs effectifs, exerçant une pression à la baisse sur les salaires. Toutefois, si le Québec réajuste ses incitatifs ou si les entreprises se réorientent (p. ex. en privilégiant les projets nationaux ou les séries moins touchées par le plafond), une partie de l'érosion salariale récente pourrait être renversée. De plus, les entreprises montréalaises d'effets visuels explorent les outils d'IA pour l'animation et les effets, ce qui pourrait créer de nouveaux postes à rémunération élevée à l'intersection de l'IA et des médias. Toute reprise dépendra des politiques provinciales et de la demande mondiale (p. ex. le tournage à Montréal de séries destinées à la diffusion en continu).

Du point de vue de **l'offre de talents**, les répercussions sont multiples. Les compétences avancées recherchées (recherche en IA, moteurs de jeux, effets visuels haut de gamme) signifient que les salaires de début de carrière ne peuvent augmenter que si le bassin de diplômés qualifiés s'accroît. Compte tenu des universités de premier plan de Montréal et de son attrait pour les diplômés francophones (qui constituent la majorité des inscriptions au Québec), l'offre est saine, mais il faudra maintenir l'accent sur l'enseignement des STIM pour suivre le rythme. Les employeurs pourraient se tourner de plus en plus vers le recrutement international; heureusement, les règles d'immigration assouplies du Canada (Volet des talents mondiaux, permis de travail postdiplôme prolongés) rendent Montréal accessible aux spécialistes étrangers, ce qui soutient la croissance salariale en élargissant le bassin de main-d'œuvre.

Du côté des **employeurs**, ces tendances salariales influencent les pratiques d'embauche. Pour attirer les talents en IA, les entreprises montréalaises mettent souvent l'accent non seulement sur la rémunération en espèces, mais aussi sur la participation au capital, les possibilités de recherche et l'impact social (particulièrement en IA éthique). Dans le jeu vidéo, les studios rivalisent en offrant à la fois une rémunération concurrentielle et des avantages créatifs (propriété intellectuelle, mentions au générique de jeux de grande notoriété). Les entreprises d'effets visuels repensent leurs stratégies d'implantation : certaines sous-traitent une partie du travail à des régions moins coûteuses et réservent les équipes montréalaises aux tâches

créatives essentielles. Ces virages stratégiques influencent la rémunération : par exemple, transférer une partie de l'animation en Inde réduirait la rémunération moyenne à Montréal, où ne resteraient que les emplois les plus essentiels exigeant des compétences élevées, ce qui pourrait relever l'échelle salariale des postes restants.

À l'avenir, plusieurs **orientations** façonneront les salaires montréalais :

- **IA générative et intégration aux moteurs de jeux** : À mesure que les modèles génératifs entrent dans les chaînes de production de jeux et de films, la demande d'ingénieurs en AA spécialisés dans les applications créatives augmentera fortement. Des postes comme « concepteur de jouabilité fondée sur l'IA » ou « ingénieur en AA pour les effets visuels » se multiplieront. Ces fonctions exigent des compétences élevées; des primes salariales sont donc probables. Montréal, déjà forte dans les deux domaines, pourrait voir apparaître de nouveaux postes hybrides rémunérés au-dessus de la moyenne.
- **Concurrence mondiale** : Partout dans le monde, les gouvernements (p. ex. Irlande, République tchèque) renforcent les incitatifs destinés aux médias numériques. Montréal doit maintenir son avance grâce à une politique fiscale et à un soutien concurrentiels (p. ex. le nouveau projet de loi permettant à davantage de Québécois de participer aux contrats cinématographiques (montreal.citynews.ca)). Si la rémunération devient non concurrentielle, les studios pourraient déménager, ce qui freinerait les salaires locaux.
- **Fluctuations économiques** : Une récession ou un ralentissement technologique pourrait temporairement geler les augmentations ou accroître les mises à pied (comme à la fin de 2023). Les salaires montréalais réagiront probablement rapidement aux variations du marché, mais la ville s'est historiquement bien relevée grâce à son économie diversifiée.
- **Inflation et coût de la vie** : Comme l'inflation canadienne devrait se modérer d'ici 2025-2026, la croissance des salaires réels pourrait stagner, obligeant les entreprises à trouver d'autres avantages pour retenir leur personnel. Toutefois, le coût de la vie déjà moins élevé à Montréal (le logement y est nettement moins cher qu'à Toronto ou à Calgary) signifie que les employés bénéficient d'un niveau de vie réel relativement élevé, même si la croissance des salaires nominaux ralentit.
- **Tendances de syndicalisation** : À Hollywood, les travailleurs des effets visuels se syndiquent. Si des mouvements semblables se produisent à Montréal (p. ex. chez les artistes locaux en animation), les seuils salariaux minimaux pourraient augmenter, faisant monter les salaires aux échelons inférieurs (et poussant potentiellement les studios à automatiser ou à délocaliser une partie du travail).

En résumé, la position de Montréal comme **économie à forte intensité de connaissances et de talents** laisse entendre qu'elle continuera d'offrir des salaires supérieurs à la moyenne dans les domaines technologiques spécialisés. La croissance salariale sera inégale : robuste en IA et en jeu vidéo (portée par la concurrence mondiale et l'innovation technologique), mais plus limitée en effets visuels (en raison des contractions du marché et des changements de politique). Un suivi continu des enquêtes sur l'emploi, des rapports sectoriels et des données gouvernementales sera essentiel pour valider et actualiser ces attentes salariales.

7. Conclusion

Les secteurs montréalais de la technologie et des médias numériques sont uniques : ils combinent une recherche de calibre mondial (particulièrement en IA) et une création de contenu concurrentielle à l'échelle internationale (jeux et effets visuels). Notre examen approfondi fait ressortir les constats suivants :

- **Les professionnels de l'IA** à Montréal peuvent obtenir des salaires dans la fourchette de 85 à 235 k\$ CA selon leur niveau d'ancienneté (syndesus.com), parmi les plus élevés au Canada, reflétant le statut de chef de file en IA de la ville. Les augmentations salariales des postes en IA ont atteint en moyenne environ 4 à 5 % en 2024, et les prévisions demeurent positives pour 2025 (www.normandin-beaudry.ca).
- **Les développeurs de jeux vidéo** bénéficient également d'une solide rémunération. La moyenne de l'industrie canadienne du jeu vidéo a bondi à 102 k\$ en 2024 (mobilesyrup.com), et les principaux studios montréalais rémunèrent les ingénieurs chevronnés de jeux vidéo dans le bas de la tranche des salaires à six chiffres. La croissance du sport électronique, de la réalité virtuelle/augmentée et des jeux fondés sur l'IA laisse entrevoir une demande soutenue pour ces compétences.
- **Les artistes en effets visuels et en animation** touchent des salaires de base plus modestes (du milieu de la tranche des 40 k\$ au milieu de celle des 70 k\$) (www.glassdoor.ca) (www.jobbank.gc.ca), mais ont historiquement bénéficié d'un volume de production stimulé par la fiscalité. Les récents changements de politique ont freiné l'essor, ce qui limitera probablement la croissance salariale future. Toutefois, le bassin de talents créatifs et les infrastructures de Montréal pourraient faire en sorte que les projets clés et les spécialités de niche en effets visuels demeurent bien rémunérés.
- **Dynamique du marché** : Le coût de la vie à Montréal (berceau de logements peu coûteux par rapport aux salaires (syndesus.com)) et la qualité de vie rendent ses salaires attrayants en termes nets, même s'ils sont inférieurs aux taux de la Silicon Valley. Les employeurs de tous les secteurs signalent des difficultés d'embauche; la concurrence pour les talents alimente donc des hausses salariales modérées. Les données de Normandin indiquent des budgets salariaux technologiques prévoyant environ +4 % en 2025 (www.normandin-beaudry.ca) (www.normandin-beaudry.ca), ce qui implique des gains salariaux réels si l'inflation est maîtrisée.
- **Perspectives d'avenir** : L'intersection de l'IA, du jeu vidéo et des effets visuels (p. ex. outils d'IA pour l'animation, ludification de l'IA) pourrait créer des postes hybrides à rémunération élevée à Montréal. Le soutien gouvernemental continu et les talents bilingues lui confèrent des avantages stratégiques. Des incertitudes clés demeurent : les conditions économiques mondiales et les politiques locales (particulièrement en fiscalité des médias et en investissement dans l'IA) auront une incidence déterminante sur les trajectoires salariales.

En conclusion, le **Guide salarial de Montréal d'octobre 2025** présente une ville devenue un puissant centre de haute technologie et de création. Les salaires des professionnels de l'IA, du jeu vidéo et des effets visuels sont généralement solides, bien qu'ils varient selon la profession et soient sensibles aux forces du marché. La combinaison montréalaise d'excellence universitaire, de présence de la R-D d'entreprise et d'attrait culturel soutient la demande de talents, qui stimule à son tour la rémunération. Les parties prenantes (chercheurs d'emploi, recruteurs, responsables des politiques) doivent retenir que, même si les salaires montréalais ne correspondent pas nécessairement à ceux de New York ou de San Francisco, ils sont concurrentiels au

Canada et adaptés au coût de la vie moins élevé et au milieu de travail exceptionnel de la ville. Le suivi continu des rapports sectoriels et des données sur le travail sera essentiel, puisque l'évolution rapide de l'IA et des technologies du divertissement continuera de remodeler le paysage salarial montréalais.

Sources : Ce rapport s'appuie sur un large éventail de références, notamment des analyses sectorielles de l'ESAC (Association canadienne du logiciel de divertissement) et du CTIC (ICTC) (mobilesyrup.com) (ictc-ctic.ca), des enquêtes sur la rémunération (Normandin Beaudry (www.normandin-beaudry.ca), Syndesus (syndesus.com)), des données gouvernementales sur le travail (www.jobbank.gc.ca), des articles de presse fiables (montreal.citynews.ca) (www.reuters.com) (www.pcgamer.com) et des sites consacrés au marché de l'emploi (www.glassdoor.ca) (www.glassdoor.ca). Toutes les données et citations ont été référencées directement dans le texte sous la forme [source†Lxx-Lyy], conformément au format demandé.

Liens vers les sources

Liens cités dans cet article, dans leur ordre de première apparition. Les adresses complètes sont fournies pour les lecteurs qui utilisent le texte extrait.

1. <https://2727coworking.com/articles/fr/ecosysteme-tech-montreal-2025-guide-complet-ressources-communautes-financement>
2. <https://2727coworking.com/articles/fr/montreal-ia-ecosysteme-canada>
3. <https://173tech.com/data-salaries-montreal/>
4. <https://canadiantechnologymagazine.com/ubisoft-montreal-a-giant-of-the-video-game-industry-in-canada/>
5. <https://2727coworking.com/articles/fr/aide-financiere-pme-quebec-2025>
6. <https://ictc-ctic.ca/reports/quebecs-digital-economy-outlook-2030>
7. <https://syndesus.com/ai-and-tech-salaries-in-canada-city-by-city-guide/>
8. <https://www.normandin-beaudry.ca/en/salary-forecast/salary-increases-for-2025-budgets-slowly-declining/>
9. <https://2727coworking.com/articles/fr/montreal-economie-creative-definition-portee>
10. <https://mobilesyrup.com/2025/01/28/canadian-video-game-industry-2024-economic-impact-report/>
11. https://www.glassdoor.ca/Salaries/montreal-video-game-developer-salary-SRCH_IL.0%2C8_IC2296722_KO9%2C29.htm
12. <https://www.pcgamer.com/gaming-industry/as-the-videogame-industry-continues-to-be-hammered-by-layoffs-netflix-is-offering-up-to-usd840-000-per-year-for-a-new-director-of-generative-ai-for-games/>
13. <https://vfxvoice.com/vfx-in-canada-a-global-leader-continues-to-evolve/>
14. <https://www.international.gc.ca/world-monde/stories-histoires/2022/2022-11-17-montreal-effects-effets.aspx?lang=eng>
15. <https://montreal.citynews.ca/2024/09/26/visual-effects-animation-studios-quebec-tax-deal-vfx/>
16. <https://2727coworking.com/articles/fr/analyse-marche-travail-montreal-2025>
17. https://www.glassdoor.ca/Salaries/montreal-qc-visual-effects-artist-salary-SRCH_IL.0%2C11_IM990_KO12%2C33.htm
18. <https://www.jobbank.gc.ca/marketreport/wages-occupation/27217/geo25154%3Bjsessionid%3DC94CA31EAA7B375B59BAA150A277BCCB.jobsearch77>
19. <https://www.reuters.com/business/finance/canadas-bmo-appoints-chief-artificial-intelligence-data-officer-2024-10-02/>
20. <https://www.rmoutlook.com/technology/ai-skills-in-demand-as-companies-develop-2024-hiring-plans-for-canada-8087573>
21. <https://www.gologic.ca/en/the-devops-landscape-in-2025-salaries-trends-and-hiring-practices-in-montreal/>

L'ÉDITEUR

À propos de 2727 Coworking

2727 Coworking is a Montreal workspace and business-address provider. We serve people who need a place to focus, meet, run a small business or establish a professional mailing presence. Our website offers English and French information about workspace options and services, alongside educational resources for operating a business in Canada.

A workspace that fits the day

Our workspace options include private offices, day passes and desks, and a conference room. These formats help individuals and teams compare a dedicated office with more flexible ways to work or hold a meeting. Prospective members can explore the virtual tour, review current pricing and book a visit before choosing a workspace.

Business addresses and mail

2727 Coworking provides business-address and virtual-mailbox services. Our resources explain the documents and practical questions involved, including guidance for people outside Canada. Service eligibility, included features, availability and access arrangements should be confirmed on the applicable service page or with our team.

Resources for Canadian small businesses

We publish guides, research and planning tools about workspace decisions, business addresses and starting a business in Canada. Our incorporation research includes information for people inside Canada and abroad, with jurisdiction-specific material to help readers identify the next questions to investigate. These educational resources complement our workspace and address services; they are not individualized legal, tax or immigration advice.

Visit or contact 2727 Coworking

Explore [private offices](#), [day passes and desks](#), [the conference room](#), [business addresses](#) and [virtual mailboxes](#). [Book a visit](#) or [contact the team](#) to discuss your needs.

A business address alone does not establish tax residence, immigration status, banking approval or eligibility for a government program.

Site Web : <https://2727coworking.com>

Cet article est de nature informative. Validez toute décision médicale, juridique, financière, réglementaire ou technique importante auprès de professionnels compétents et des sources primaires citées. Les services de l'entreprise sont décrits séparément des constats de recherche de l'article.