



BUREAU DU CINÉMA ET DE
LA TÉLÉVISION DU QUÉBEC

Analyse de la compétitivité du secteur audiovisuel au Québec

Préparé pour le Bureau du Cinéma et de la Télévision du Québec

September 2026



Contenu

Sommaire exécutif	3
1. Le contexte international	6
1.1. Aperçu du secteur	6
1.2. Un questionnement qui persiste autour de l'intelligence artificielle	8
2. Le contexte canadien	11
2.1. Volume de production au Québec	11
2.2. Comparaison avec l'Ontario et la Colombie-Britannique	12
3. Compétitivité du secteur audiovisuel québécois	20
3.1. Positionnement stratégique depuis 2021	20
3.2. Main-d'œuvre	29
3.3. Infrastructure	33
3.4. Compétitivité des incitatifs	38
3.5. Discussions complémentaires	44
4. Analyse du rendement du capital public québécois investi	48
5. Notes méthodologiques	53



Sommaire exécutif

Réalisée par Nordicity pour le Bureau du cinéma et de la télévision du Québec (BCTQ), cette étude vise à documenter la compétitivité du secteur audiovisuel québécois dans un contexte international où la concurrence s'intensifie, alimentée par des pressions budgétaires qui poussent de nombreuses juridictions à revoir leurs mesures de soutien.

En examinant successivement le contexte international, l'évolution du volume de production, le positionnement stratégique du Québec, sa main-d'œuvre, son infrastructure et ses mesures fiscales, le rapport cherche à cerner les sources d'érosion de l'avantage concurrentiel québécois face à ses principales concurrentes. L'étude rappelle également l'importance stratégique du secteur pour l'économie du Québec, dont les retombées soutiennent directement l'investissement en infrastructure et le développement de la main-d'œuvre.

Des investissements en production qui continuent malgré des pressions budgétaires

Après un sommet de 243 G\$ US en 2022, les dépenses mondiales de production ont progressé plus modestement pour atteindre 251 G\$ US en 2025 (255 G\$ prévus en 2026), une croissance qui s'efface une fois ajustée pour l'inflation. Ces dépenses sont désormais portées par six conglomérats des États-Unis qui concentrent plus de la moitié de l'investissement mondial.

Le secteur de la production audiovisuelle est entré dans une ère de discipline budgétaire généralisée, accentuée par les grèves de 2023. Si le nombre de commandes scénarisées des plateformes a chuté de 24 % entre 2024 et 2025, leur investissement global continue néanmoins de croître. Cette reprise semble profiter toutefois surtout aux franchises à forte notoriété et aux droits sportifs, laissant les productions à budget moyen (celles qui alimentent justement l'essentiel de la production de service étrangère au Canada) de plus en plus sensibles aux écarts d'incitatifs fiscaux entre juridictions.

Le rôle transformateur de l'intelligence artificielle

L'IA générative s'implante d'abord dans les tâches moins visibles entourant le tournage, avec une adoption qui varie fortement selon la taille des entreprises, ce qui laisse présager un secteur québécois, largement composé de PME, encore au début de sa courbe d'adoption. Contrairement à une lecture alarmiste, les données disponibles à cette heure suggèrent que l'IA, là où elle est adoptée, remplace des tâches précises plutôt que des rôles entiers.

Aperçu de la production audiovisuelle au Canada

Le volume total de production au Québec a connu une forte croissance sur dix ans (TCAC de 7 %, +91 % en dollars courants, +51 % en termes réels), la meilleure performance des trois grandes provinces productrices, devant l'Ontario (TCAC 4 %) et la Colombie-Britannique (essentiellement stagnante en termes réels). Cette croissance décennale s'est toutefois renversée depuis 2022-2023 : le volume au Québec recule de -7 %, avec une chute particulièrement marquée en production québécoise, pendant que l'Ontario et la Colombie-Britannique renouaient avec la croissance après le creux de 2023-2024.



Cette trajectoire s'explique d'abord par la production étrangère et de service, qui a porté l'essentiel de la croissance décennale du Québec. Mais cette dynamique s'est brisée en 2024-2025, avec une perte de 4 à 7 points de pourcentage de parts de marché pour le Québec face aux autres provinces canadiennes, signe que la performance de l'année précédente pourrait avoir été conjoncturelle plutôt qu'un gain de compétitivité durable.

Le secteur de l'animation et des effets visuels illustre le mieux cette fragilisation : un recul marqué touche les trois provinces depuis 2022-2023, largement attribuable à une contraction mondiale. Cependant, contrairement au Québec, plusieurs concurrentes montrent des signes de reprise ou d'investissement soutenu dans ce secteur précis (France, Australie, Colombie-Britannique), creusant l'écart avec un Québec toujours fragilisé par les changements apportés au crédit d'impôt sur les contrats de services en animation et effets visuels.

Le renforcement des positions stratégiques des juridictions concurrentes

Nordicity a examiné la façon dont six juridictions concurrentes du Québec (Ontario et Colombie-Britannique, France, Royaume-Uni, Irlande et Australie) se sont positionnées pour faire face aux crises et transformations du secteur.

Les juridictions étudiées combinent de plus en plus la fiscalité avec d'autres leviers (infrastructure, financement privé, formation) plutôt que de miser sur les seuls taux de crédit d'impôt. Celles qui s'en tirent le mieux sur la période récente sont justement celles qui actionnent plusieurs de ces leviers à la fois. Cette concurrence accrue se concentre en particulier sur deux fronts : l'attraction de la production étrangère, et les effets visuels/animation. La capacité d'une région à être un centre de production à 360 degrés (de la production à la post-production) est devenu un réel avantage concurrentiel.

La recomposition du bassin de main-d'œuvre

Derrière une stabilité apparente de l'emploi total (-1,2 % depuis 2018-2019), la main-d'œuvre québécoise s'est massivement recomposée : les productions étrangères mobilisent désormais 59 % des emplois du secteur, contre 43 % avant. Le Québec dépend donc de plus en plus de sa compétitivité envers la production étrangère pour maintenir sa base d'emploi.

C'est en animation et effets visuels que le signal d'alarme est le plus net : après une décennie de croissance qui avait fait du Québec un chef de file mondial, le secteur a subi un coup d'arrêt brutal. En effet, alors que la plupart des juridictions comparables ont choisi de protéger ou de bonifier leurs incitatifs VFX/animation en pleine période de fragilité, le Québec a plafonné en 2024 l'admissibilité de ces dépenses, une décision suivie d'une perte de 72 % des emplois du secteur entre 2022 et 2025, tandis ce que les bassins de main-d'œuvre spécialisée en animation et effets visuels augmentaient en Australie, France, ou Colombie-Britannique.

L'enjeu de l'infrastructure

Un examen des juridictions concurrentes confirme que l'investissement en infrastructure s'accélère partout, et parfois avec un appui direct de l'État (Irlande, Australie-Occidentale, Royaume-Uni). Le Québec accuse un retard net sur cette dynamique : avec environ 500 000 pi² de surface totale, la province reste



très loin derrière, notamment en comparaison avec l'Ontario (3,7 M pi²) et la Colombie-Britannique (2,3 M pi²).

Comparaison des incitatifs fiscaux

L'analyse des taux effectifs (modélisés par Nordicity) révèle que sur la production étrangère, la province se retrouve dans le bas du classement parmi les sept juridictions examinées. Compte tenu du taux de base plus faible, de l'exclusion des cachets versés aux vedettes non-résidentes (un désavantage partagé avec le reste du Canada) et d'un plafond sur sa bonification VFX/animation, la compétitivité du Québec pour attirer la production étrangère, principal moteur de croissance du secteur, s'érode. En parallèle, les juridictions concurrentes ont récemment activé divers leviers pour renforcer leur position (par exemple, augmentation du taux de base, bonifications régionales, bonification pour gros budgets, ou encore l'élargissement des dépenses admissibles).

Le portrait est légèrement plus favorable pour la production canadienne locale, où le Québec se hisse en deuxième position malgré un taux de base inférieur, grâce à sa bonification pour les productions en langue française.

Examen de changements clés aux régimes fiscaux

L'architecture à deux portes des crédits d'impôts (production étrangère de service / production locale) n'est pas un choix administratif arbitraire, mais la traduction directe de deux objectifs de politique publique distincts, l'un culturel, l'autre concurrentiel. Pratiquement aucune juridiction comparable n'a choisi de fusionner ces approches au cours de la dernière décennie. La valeur du système actuel repose autant sur sa forme que sur sa prévisibilité. Une fusion des crédits québécois, même motivée par un objectif légitime de simplification, risquerait donc d'introduire une incertitude dont les bénéfices resteraient à démontrer.

Dans un cadre de concurrence mondiale s'intensifiant, la grande majorité des juridictions compétitives ont également choisi d'élargir leurs plafonds (dans les cas où des plafonds existaient) plutôt que de les resserrer ou d'en introduire ces cinq dernières années. Un resserrement au Québec, même budgétairement justifié, irait donc à contre-courant d'une tendance où les principales concurrentes retirent leurs freins à l'investissement.

Analyse du rendement du capital public québécois investi

Nordicity a mesuré le rendement du capital investi (RCI) du soutien public à l'audiovisuel québécois selon l'approche du gain en PIB, permettant ainsi de mieux comprendre les retombées de la présence des crédits d'impôt actuels. Pour l'ensemble du secteur audiovisuel québécois en 2024-2025, chaque dollar de soutien public a généré 2,79 \$ en gain de PIB, un rendement qui varie toutefois fortement selon le segment. L'animation et les effets visuels affichent le meilleur rendement (3,24 \$), suivis de près par la production de service étrangère (3,20 \$), alors que la production québécoise locale affiche le rendement le plus faible (1,89 \$). Cet écart reflète la vocation d'abord culturelle, plutôt qu'économique, du soutien apporté à ce segment.



1. Le contexte international

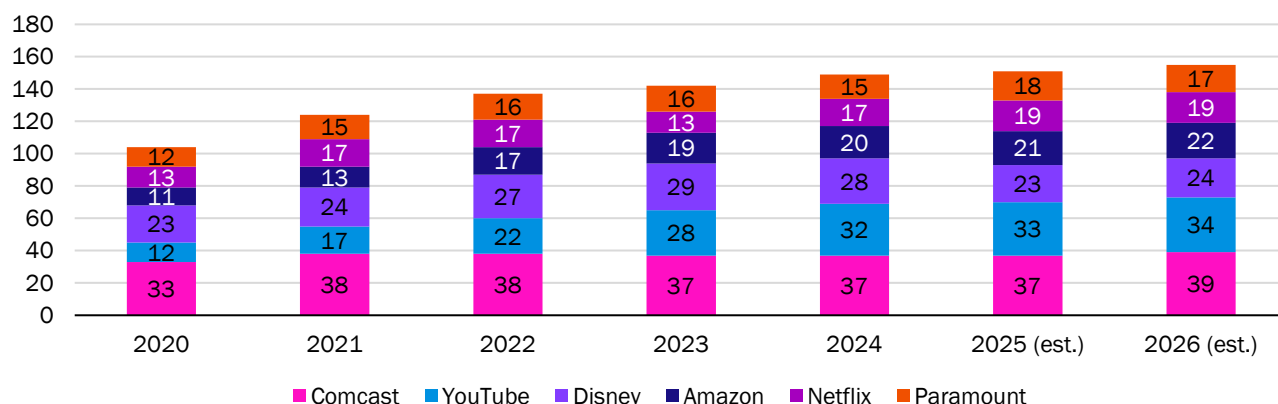
Comprendre l'évolution de la production à l'échelle mondiale est essentiel avant de s'attarder à la place qu'occupe le secteur audiovisuel au Québec. D'une part, parce que l'ensemble des contenus rivalisent pour capter l'attention d'un même public, et d'autre part, parce que le Québec accueille aussi des productions étrangères, en misant sur son expertise, ses services et ses avantages financiers.

Les productions internationales, notamment celles en provenance des États-Unis, portées par les plateformes de diffusion en continu ou les grands studios, sont extrêmement mobiles, et particulièrement sensibles aux économies réalisables et à la rentabilité globale d'un projet. Dans ce contexte, l'écosystème de production québécois se trouve en concurrence avec un nombre de juridictions qui cherchent, elles aussi, à faire valoir leurs propres avantages pour attirer ces grands projets.

1.1. Aperçu du secteur

Les dépenses mondiales en production cinématographique et télévisuelle ont atteint 243 milliards de dollars américains (\$ US) en 2022, pour ensuite grimper à environ 251 milliards \$ US en 2025, avec des prévisions indiquant une croissance minimale à 255 milliards \$ US en 2026 (soit seulement 1,6 % d'une année à l'autre).¹ Cependant, une fois ajustées pour l'inflation, les dépenses réelles sont demeurées largement stables sur la période 2022-2025, ce qui traduit une certaine discipline budgétaire à l'échelle de l'industrie.

Figure 1 : Dépenses en contenu des six principaux conglomérats médiatiques aux États-Unis, en milliards de dollars américains



Source : 2020-2024 : KPMG, 'Money in Motion: The future of content spend and business models in Media'; 2025 et 2026: estimations compilées par Business Stats d'après les données des entreprises de diffusion, eMarketer, et MoffettNathanson.

¹ Ampere Analysis, « [Global content investment to hit \\$255bn in 2026 as streamers cement market leadership](#) » (janvier 2026)



Les fusions, acquisitions et réorganisations au sein de l'industrie ont redessiné le paysage de la commande de contenu. Six conglomérats médiatiques (Disney, Comcast/NBCUniversal, Google (YouTube), Amazon, Netflix et Paramount) représentent désormais plus de la moitié de l'ensemble des investissements mondiaux. Les mouvements syndicaux américains de 2023 ont contribué à un ralentissement mondial de la production. De plus, les plateformes de diffusion en continu et les radiodiffuseurs continuent d'ajuster leurs dépenses. Là où les radiodiffuseurs semblent avoir misé sur des mesures de réduction des coûts (et, dans certains cas, des investissements dans leurs propres plateformes en ligne), les *streamers* ont plutôt adopté de nouvelles stratégies de revenus, en offrant des abonnements avec publicité, en restreignant le partage de comptes, ou en groupant certains services. Ce resserrement du côté des dépenses s'est traduit par des changements dans les pratiques de commande d'œuvres scénarisées des principales plateformes de diffusion en continu, qui ont chuté de 24 % entre 2024 et 2025.²

Pourtant, même si les *streamers* resserrent leurs dépenses par projet, leur investissement global continue de croître. En 2025, ces plateformes ont dépassé les radiodiffuseurs commerciaux dans leur contribution aux dépenses mondiales en contenu, une première. En 2026, les plateformes de diffusion en continu (autant celles financées par la publicité que par abonnement) devraient dépenser 101 milliards \$ US en contenu, soit environ 40 % des dépenses mondiales totales, en croissance de 6 % d'une année à l'autre.³ Les modèles de radiodiffusion traditionnels, en revanche, font face à des investissements en contenu stagnants, voire en baisse, alors que les pressions publicitaires persistent et que les coûts de production augmentent.

Lorsque les plateformes investissent en contenu, elles privilégient souvent les projets reposant sur une propriété intellectuelle (PI) déjà connue (par exemple, les franchises à grand budget) ou dans les droits sportifs en direct, deux catégories attirant de larges auditoires. Résultat : les productions à budget moyen, qui représentent une part importante de l'activité de production de service étrangère en télévision et en long métrage à travers les provinces canadiennes, peinent de plus en plus à obtenir du financement. Ces **productions de niveau intermédiaire sont plus sensibles aux écarts entre les incitatifs financiers** au moment de décider si un projet se réalise, et où il sera tourné.

Netflix, Disney et Amazon continuent de produire à l'étranger, en raison à la fois de l'efficacité des coûts et de leur priorité accordée au contenu local.⁴ Ce mouvement vers la production hors États-Unis répond à la fois à une volonté d'inclure du contenu localisé en réponse à l'intérêt des auditoires, et à une logique de production économique, ce qui peut vouloir dire **tourner dans les territoires offrant des incitatifs de production plus généreux et/ou des coûts de main-d'œuvre moins élevés.**

Si 2023-2024 a été une période de discipline budgétaire (après les grèves et le ralentissement de la croissance des abonnés), 2026 marque donc un retour (modéré) à la croissance des investissements. Le CFO de Netflix a déclaré que l'entreprise n'était « pas près d'un plafond »,⁵ Disney a annoncé une hausse

² Ampere Analysis, « [Global streamers' Scripted TV commissions fell by 24% in H1 2025](#) » (août 2025)

³ Deadline, « [Streamer Spend To Top \\$100BN For First Time In 2026 – Report](#) » (janvier 2026)

⁴ Ampere Analysis, « [More than half of Netflix's content spending now outside of North America](#) » (mars 2024)

⁵ Variety, « [Netflix Content Spending, Set to Hit \\$18 Billion in 2025, Is 'Not Anywhere Near a Ceiling,' CFO Says](#) » (mars 2025)



d'un milliard pour 2026 (principalement pour acquérir les droits NBA),⁶ et Paramount s'est engagée à une hausse de 1,5 milliards \$ US, citant également un investissement important dans le sport (droits UFC).

Si certains signaux tels que le nombre de commandes dressent les contours d'un possible ralentissement cyclique du volume mondial, les récentes évolutions sont davantage décrites par les experts du secteur comme **un rééquilibrage structurel vers des productions à budget plus modeste**.⁷ Dans ce contexte, des opportunités émergent pour les juridictions qui souhaitent faire valoir leur expertise et leurs services pour ce type de productions. **La concurrence internationale pour attirer ces projets en recherche d'économies s'accélère alors que les juridictions repensent leurs stratégies de positionnement et la compétitivité de leurs mesures incitatives.**

1.2. Un questionnement qui persiste autour de l'intelligence artificielle

Comprendre les usages

L'utilisation de l'intelligence artificielle (IA) dans le secteur audiovisuel reste un sujet sensible et une source de débat. L'introduction des outils d'IA générative reste relativement récente dans l'industrie et les avancées rapide des technologies limitent la perspective d'analyse des retombées pour le secteur de la production.

Il faut tout d'abord noter que les usages concrets de l'IA dépassent la perception publique centrée sur la vidéo générée par IA (acteurs synthétiques, vidéos générées par prompts) : les potentiels gains de productivité se concrétisent plutôt dans les étapes moins visibles entourant le tournage : découpage de scénarios, prévisualisation, journalisation des rushes, localisation. La préproduction est souvent identifiée comme le maillon où l'adoption est la plus avancée et la moins « risquée », alors que le repérage de lieux, le casting et la collaboration entre chefs de département demeurent largement des processus humains. Mais les outils IA se démocratisent tout le long de la chaîne de valeur, y compris en post-production, animation et production d'effets spéciaux.⁸

Le déploiement de l'IA ne se fait pas au même rythme selon les entreprises et leurs ressources. Du côté du Royaume-Uni, un sondage de la Producers Alliance for Cinema and Television (Pact) réalisé en 2024 indiquait que la grande majorité des producteurs télé dont le chiffre d'affaires dépasse 70 millions £ utilisaient déjà l'IA ou prévoyaient de l'adopter, alors qu'une proportion importante des petites boîtes de production (5-10 millions £) n'avait alors aucun plan d'adoption.⁹ Le secteur québécois, composé d'un large tissu de PME, pourrait donc encore être au début de sa courbe d'adoption. Ainsi un sondage de Compétence Culture de 2025 indiquait que 57 % des répondants œuvrant dans des organisations du

⁶ The Hollywood Reporter, « [Disney to Increase Content Spending by \\$1 Billion Next Year](#) » (novembre 2025)

⁷ Vitrina via Senal News, « [Global Film & TV Productions Review – Q3 2025](#) » (octobre 2025)

⁸ Inis, « [Tendances, enjeux et compétences 2026-2029](#) » (novembre 2025)

⁹ Pact, « [UK Television Production Survey – Financial Census 2024 – AI Annex](#) » (juillet 2024)



secteur culturel québécois ne savent pas comment utiliser l'IA, ne l'utilisent pas ou ne savent pas si elle est utilisée dans l'organisation.¹⁰

Comprendre les retombées

Le secteur cherche encore à mesurer et comprendre les bénéfices et enjeux de l'IA. Parmi les entreprises du sondage Pact ayant intégré l'IA dans leurs pratiques, 80 % indiquaient que les usages avaient rendus leur organisation plus efficace. Au Québec, le rapport de l'Observatoire international sur les impacts sociétaux de l'IA et du numérique (Obvia), réalisé pour le compte du ministère de la Culture et des Communications à partir d'entrevues d'acteurs du secteur audiovisuel québécois, note par exemple que l'IA faciliterait la régionalisation de la production, historiquement concentrée dans l'agglomération montréalaise. Des tâches auparavant réalisables seulement dans les grands studios montréalais deviennent désormais accessibles aux cinéastes en région. Cependant, les grands modèles d'IA reproduisent des esthétiques dominantes en raison de la surreprésentation de contenus américains et anglophones dans leurs données d'entraînement, ce qui menacerait à terme l'identité audiovisuelle québécoise, un risque encore plus préoccupant pour les productions en langues autochtones.¹¹

Le secteur de l'économie créative est-il donc menacé par l'avènement de l'ère de l'IA? Une étude menée par le Otis College of Art and Design (Californie) dresse quelques constats qui permettent de mieux comprendre la manière dont l'IA refaçonne le secteur. En voici deux principaux :¹²

1. L'IA n'explique pas la contraction de l'économie créative californienne.

En utilisant des indices d'exposition des emplois à l'IA, l'étude suggère que le quartile des emplois les plus exposés à l'IA dans l'économie créative continue de croître, plus rapidement que le reste de l'économie globale. Ainsi on note une croissance du nombre de scénaristes ou encore d'artistes 3D (dont le travail est plus directement dans la trajectoire de l'IA), alors que les acteurs ou danseurs (bien moins exposés techniquement) ont vu leurs effectifs reculer. De plus, les coupes massives dans les emplois de l'économie créative californienne (114 000 emplois entre 2022 et 2025) s'expliqueraient également par des facteurs se combinant, entre des effets nationaux et des restructurations industrielles : un coût de la vie et taux de chômage en hausse, particulièrement en Californie, la fin de l'ère Peak TV ; autant de facteurs déjà en mouvement avant l'adoption massive de l'IA.

2. Quand l'IA est adoptée, elle remplace les tâches, pas les travailleurs.

Le rapport cherche également à démontrer que l'IA cible des tâches précises, pas des rôles entiers. L'exemple de la post-production illustre ce découpage, où des tâches sont en effet remplacées (nettoyage de plans, rotoscopie, mise à niveau d'images), mais où l'IA peine encore (étalonnage, conception des effets visuels, conception sonore, rythme narratif), voire ne peut tout simplement pas aborder certaines tâches (tâches collaboratives, nécessitant de la communication et négociation

¹⁰ Compétence Culture, « [L'IA en culture : mieux comprendre pour agir ensemble](#) » (novembre 2025)

¹¹ Obvia, « [Enjeux de l'intelligence artificielle pour les milieux de la culture et des médias d'information au Québec](#) » (mai 2026)

¹² Otis College of Art and Design, « [Creative Disruption: AI and California's Creative Economy 2022-2025](#) » (avril 2026)



créative). Ainsi, chaque tâche déléguée à l'IA génère un nouveau travail de supervision pour contrôler et corriger, ce qui peut annuler parfois les gains de productivité. Le rapport partage l'exemple d'une production télé à haut budget qui a nécessité la mobilisation de 15 artistes VFX à temps plein pour corriger les résultats générés par IA, aboutissant à un coût supérieur à une approche plus traditionnelle.

À l'heure de la rédaction de ce rapport, les études publiées semblent s'aligner sur le fait que, dans le secteur audiovisuel, **l'IA générative reste un outil qui redéfinit les rôles et libère du temps pour le travail créatif, plutôt qu'un simple substitut**. Certains cabinets envisagent même une pénurie de talents capables d'exploiter ces nouveaux outils.¹³

Pour revenir au contexte québécois, le rapport de l'Obvia nuance toutefois cet optimisme en pointant plusieurs risques. Le doublage, par exemple, est identifié comme un métier plus directement menacé, concurrencé par des outils simulant la voix des acteurs originaux dans plusieurs langues. Le rapport documente également un certain « élitisme des compétences » : l'automatisation des tâches d'entrée de gamme, historiquement confiées aux débutants pour apprendre le métier, pourrait limiter les occasions de formation par la pratique.¹⁴

¹³ AlixPartners, « [AI in Creative Industries: Enhancing, rather than replacing, human creativity in TV and film](#) » (janvier 2025)

¹⁴ Obvia, « [Enjeux de l'intelligence artificielle pour les milieux de la culture et des médias d'information au Québec](#) » (mai 2026)



2. Le contexte canadien

2.1. Volume de production au Québec

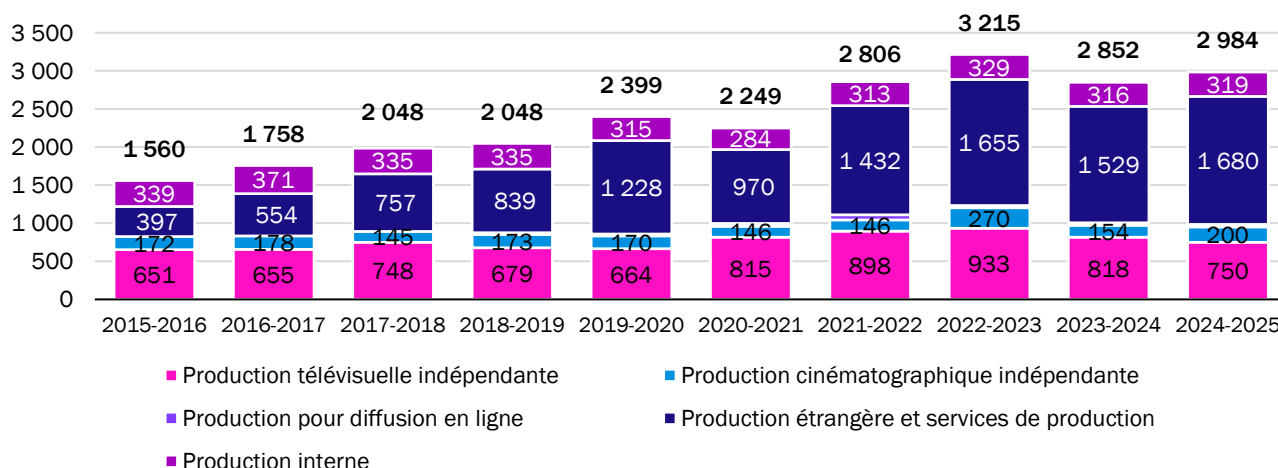
Sur la dernière décennie (2015-16 / 2024-25), le volume total de production au Québec a connu une **hausse soutenue** équivalente à un taux de croissance annuel composé (TCAC) de 7 % et une croissance cumulative de 91 %, atteignant près de trois milliards de dollars en 2024-2025, et un pic à 3,2 milliards en 2022-2023. Cependant, cette croissance est ramenée à 51 % une fois l'inflation prise en compte.

Cette tendance globale masque des évolutions divergentes selon le type de production. **La production étrangère et de service porte l'essentiel de cette croissance**, avec une hausse de 323 % (ou 233 % en termes réels) et un TCAC de 17 % sur la période. À l'opposé, la production télévisuelle et cinématographique indépendante québécoise n'a progressé que modestement en dollars courants (respectivement +15 % et +16 %) et a en fait reculé en termes réels (-9 % et -8 %). Malgré une apparente stabilité, le volume de production locale s'est en réalité érodé sur dix ans.

Toutefois, depuis 2022, la tendance est à la baisse (-7 % en volume total) avec une chute particulièrement marquée dans la production québécoise (-20 % pour la télévision, -26 % pour le cinéma).

Bien que cette dernière observation suggère que la production nationale nécessite une attention particulière, la production étrangère demeure le principal moteur de croissance du secteur audiovisuel québécois et un puissant vecteur d'emplois, et de développement de l'expertise locale, des retombées dont bénéficie l'ensemble de l'écosystème, y compris la production nationale. Une stratégie gagnante pour le Québec devra donc **renforcer la production québécoise tout en solidifiant la compétitivité du Québec pour attirer les tournages étrangers**.

Figure 2 : Production de l'industrie cinématographique et télévisuelle au Québec, en millions de dollars



Source : Institut de la statistique du Québec, « [Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec](#) »



Type de production	TCAC 2015-2016 / 2024-2025	Croissance 2015-2016 / 2024-2025	Croissance 2015-2016 / 2024-2025 ajustée pour l'inflation	Croissance 2022-2023 / 2024-2025
Production télévisuelle indépendante	2 %	15 %	-9 %	-20 %
Production cinématographique indépendante	2 %	16 %	-8 %	-26 %
Production étrangère et service de production	17 %	323 %	233 %	2 %
Production pour diffusion en ligne*	8 %	59 %	31 %	25 %
Production interne	-1 %	-6 %	-26 %	-3 %
Volume total	7 %	91 %	51 %	-7 %

* La période d'analyse pour la production pour diffusion en ligne est 2018-2019 / 2024-2025.

2.2. Comparaison avec l'Ontario et la Colombie-Britannique

Valeur totale

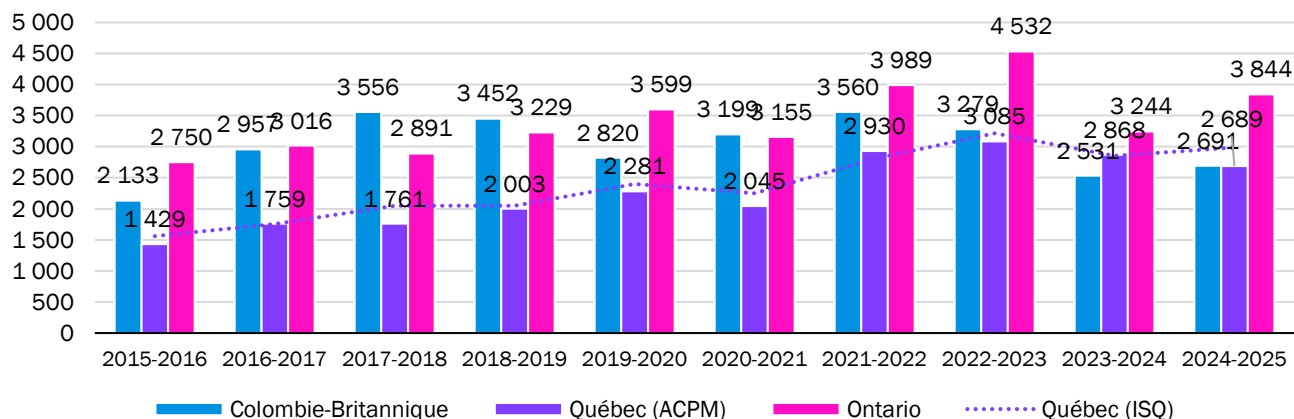
Sur dix ans, le Québec affiche la croissance la plus forte des trois grandes provinces productrices, avec un TCAC de 7 %. L'Ontario suit avec une progression également notable mais plus modeste (TCAC 4 %, +10 % réel), tandis que la Colombie-Britannique a enregistré une croissance plus nuancée d'un TCAC de 3 %, et quasi nulle en termes réels.

On peut noter que malgré des divergences dans les méthodologies entre le Profil de l'ACPM et les données de la SODEC compilées par l'ISQ (voir [Annexe 1](#) du Profil de l'ISQ), on retrouve une évolution similaire pour le volume de production québécois avec un TCAC de 7 % et une croissance cumulative de l'ordre de 90 % sur la décennie.

Les trois provinces ont vu un recul marqué entre 2022-2023 et 2024-2025, mais avec une ampleur et une reprise différentes. **Si les deux autres provinces concurrentes ont retrouvé le chemin de la croissance après la chute de 2023-2024, le volume de production au Québec poursuit sa baisse en 2024-2025** selon l'ACPM. La reprise est plus faible en Colombie-Britannique, où le niveau de production en 2024-2025 est toujours 24% sous le niveau de 2021-2022, incitant ainsi le Gouvernement à prendre des mesures récentes (augmentation des taux de bases des crédits d'impôts sanctionnée en mai 2025).



Figure 3 : Production de l'industrie cinématographique et télévisuelle au Québec, en Colombie-Britannique et en Ontario, en millions de dollars



Source : Association canadienne des producteurs médiatiques, « Profil : un rapport économique sur l'industrie de la production de contenu sur écran » ; Institut de la statistique du Québec, « Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec ».

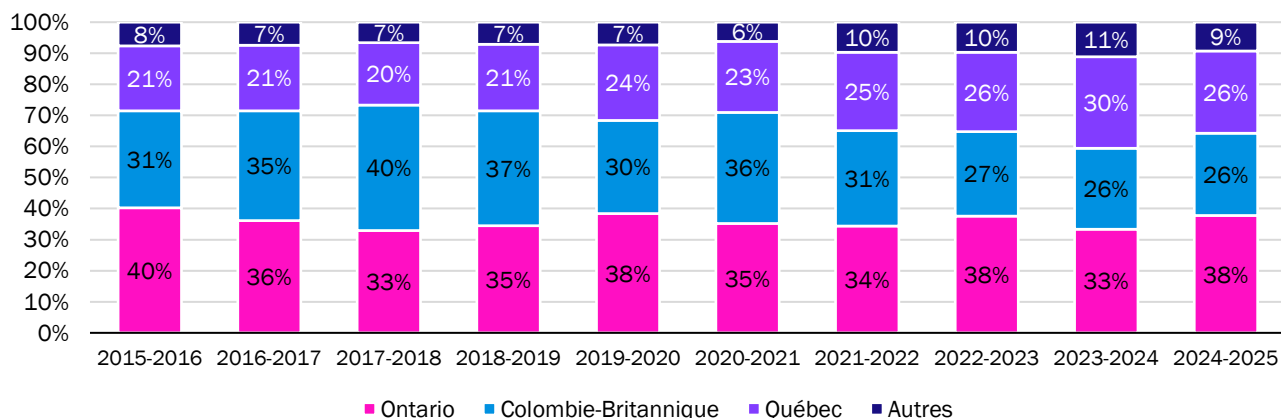
Province	TCAC 2015-2016 / 2024-2025	Croissance 2015-2016 / 2024-2025	Croissance 2015-2016 / 2024-2025 ajustée pour l'inflation	Croissance 2022-2023 / 2024-2025
Colombie-Britannique	3 %	26 %	-1 %	-18 %
Ontario	4 %	40 %	10 %	-15 %
Québec (ACPM)	7 %	88 %	48 %	-13 %
Québec (ISQ)	7 %	91 %	51 %	-7 %

Ces dynamiques se reflètent dans l'évolution des parts de marché canadiennes (figure ci-dessous). Le Québec, porté par la hausse de l'activité de production étrangère, a vu sa part croître de façon constante, passant de 21 % en 2015-2016 à un sommet de 30 % en 2023-2024, dépassant alors la Colombie-Britannique. Cependant, **la dynamique québécoise s'interrompt brutalement en 2024-2025 avec une perte de 4 % de parts de marché**, au profit notamment de l'Ontario.

Notons aussi **la progression relative des autres provinces canadiennes**, qui indique d'une diversification géographique modeste mais réelle au-delà des trois grands centres, possiblement soutenu par les ajustements des incitatifs et mesures fiscales dans ces provinces.



Figure 4 : Part relative de la valeur de la production de l'industrie cinématographique et télévisuelle au Canada, par province

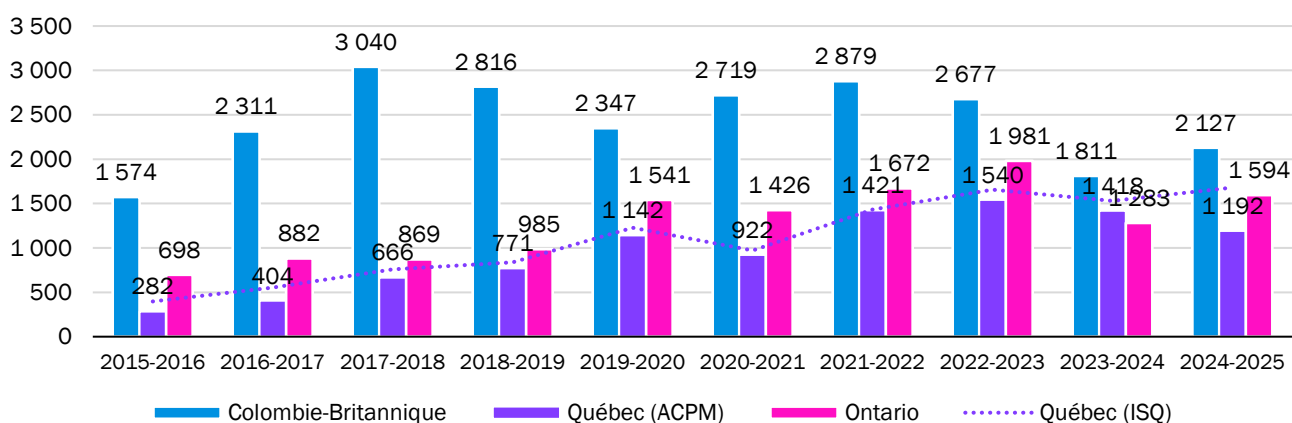


Les données de l'ACPM sont aussi utilisées pour le Québec dans ce graphique afin de garder une méthodologie similaire pour comparer les provinces. Source : Association canadienne des producteurs médiatiques, « [Profil : un rapport économique sur l'industrie de la production de contenu sur écran](#) ».

Production étrangère et services de production

Le segment de la production étrangère et des services de production révèle une transformation du paysage concurrentiel canadien. Le Québec affiche une croissance significative avec TCAC de 17 %, une croissance cumulative de 323 %, ou 233 % en termes réels. Cette dynamique surpasse la performance déjà notable de l'Ontario avec un TCAC 10 % sur dix ans, et surtout celle de la Colombie-Britannique, dont le volume est resté quasi stagnant en termes réels (TCAC 3 %, +35 % nominal, seulement +6 % réel). Il faut souligner que plus de 80 % du volume total de production britannico-colombienne provient de projets internationaux. La province est donc structurellement plus exposée aux décisions de délocalisation des studios américains que le Québec ou l'Ontario.

Figure 5 : Production étrangère et services de production, en millions de dollars, par province



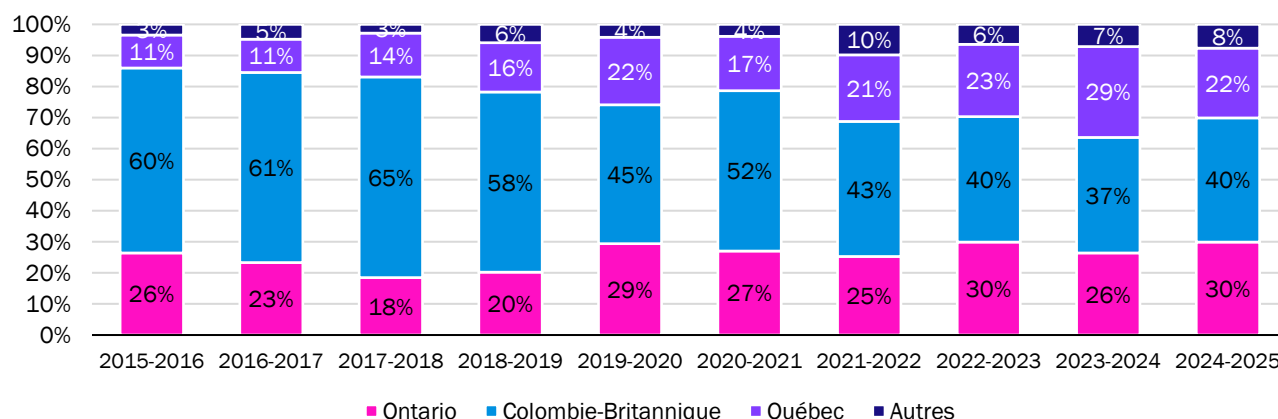
Source : Association canadienne des producteurs médiatiques, « [Profil : un rapport économique sur l'industrie de la production de contenu sur écran](#) » ; Institut de la statistique du Québec, « [Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec](#) ».



Province	TCAC 2015-2016 / 2024-2025	Croissance 2015-2016 / 2024-2025	Croissance 2015-2016 / 2024-2025 ajustée pour l'inflation	Croissance 2022-2023 / 2024-2025
Colombie-Britannique	3 %	35 %	6 %	-21 %
Ontario	10 %	128 %	80 %	-20 %
Québec (ACPM)	17 %	323 %	233 %	-23 %
Québec (ISQ)	17 %	323 %	233 %	2 %

La répartition du marché a été redistribuée en dix ans. La Colombie-Britannique, qui dominait très largement ce segment en 2015-2018 (60 % du total canadien), a vu sa part fondre à environ 40 % en 2024-2025, demeurant cependant le meneur dans ce segment. Après des premières années en baisse, jusqu'à un creux de 18 % de part de marché en 2017-2018, l'Ontario a renforcé sa position pour atteindre 30 % dans les années les plus récentes. Mais c'est le Québec qui affiche la transformation la plus frappante : sa part de marché est passée de 11 % en 2015-2016 à un sommet de 29 % en 2023-2024. On constate toutefois, ici encore, **une vraie rupture en 2024-2025 avec une perte de 7 % de parts de marché, qui suggère que la performance notable de 2023-2024 était peut-être anecdotique et pas nécessairement le signe d'un gain de compétitivité.**

Figure 6: Part relative de la valeur de la production étrangère et des services de production au Canada



Les données de l'ACPM sont aussi utilisées pour le Québec dans ce graphique afin de garder une méthodologie similaire pour comparer les provinces. Source : Association canadienne des producteurs médiatiques, « [Profil : un rapport économique sur l'industrie de la production de contenu sur écran](#) ».

Production locale (hors production interne)

Contrairement aux segments précédents, où les données ACPM et ISQ pour le Québec concordaient relativement, on observe ici un écart significatif entre les deux sources pour le Québec.¹⁵ L'ACPM montre

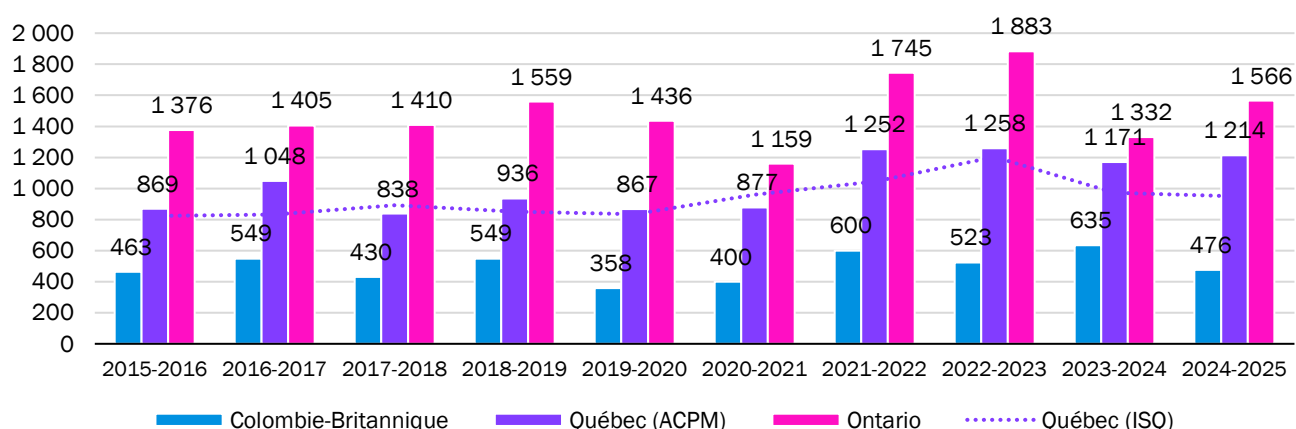
¹⁵ L'Annexe 1 du Profil du secteur audiovisuel québécois avance plusieurs hypothèses expliquant cette différence, y compris des années de référence différentes, des catégorisations croisées entre crédits (CIRSPQ/CIRQ), ou l'estimation des œuvres non certifiées par Nordicity pour le Profil canadien.



une croissance de +40 % (+10 % réel) sur la décennie, alors que l'ISQ une croissance beaucoup plus faible de +15 % (-9 % réel). Dans un souci de comparabilité cette partie s'appuie également sur les données de l'ACPM pour le Québec.

Pour les trois provinces étudiées, la situation est plus préoccupante sur le segment de la production locale (hors production interne des radiodiffuseurs et production pour la diffusion en ligne). Alors que la production étrangère et de services a connu une croissance soutenue sur dix ans, la production indépendante canadienne a stagné ou reculé dans les trois principales provinces productrices sur la même période, une fois l'inflation prise en compte. En effet, les trois juridictions affichent une croissance nominale très faible et, dans presque tous les cas, un recul net en termes réels : en Colombie-Britannique (TCAC nul, +3 % nominal, -19 % réel), en Ontario (TCAC 1 %, +14 %, -10 % réel), et au Québec, qui montre au mieux une croissance réelle modeste (+10 % selon l'ACPM) et au pire un recul comparable à celui de l'Ontario (-9 % selon l'ISQ).

Figure 7 : Production indépendante canadienne, par province, en millions de dollars



Ne comprend pas la production interne et la production pour diffusion en ligne.

Source : Association canadienne des producteurs médiatiques, « Profil : un rapport économique sur l'industrie de la production de contenu sur écran » ; Institut de la statistique du Québec, « Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec ».

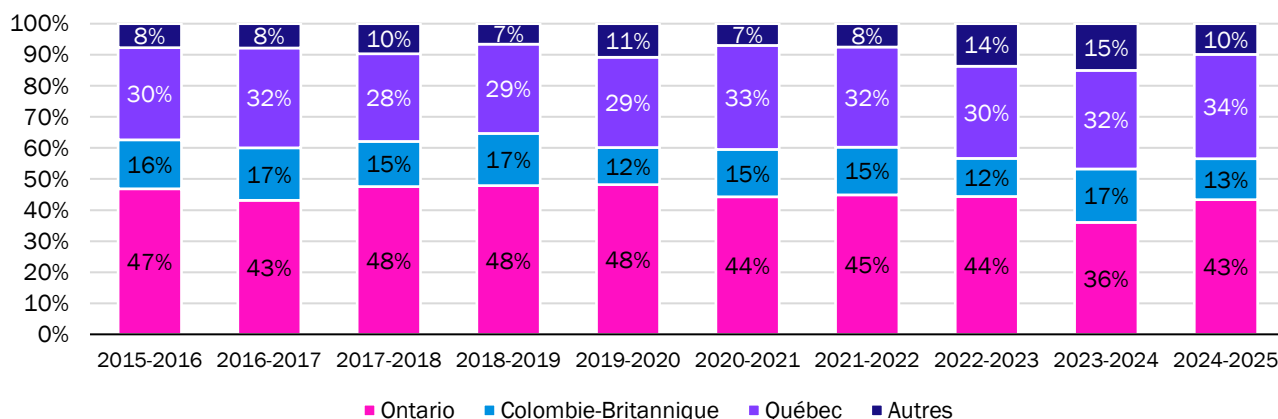
Province	TCAC 2015-2016 / 2024-2025	Croissance 2015-2016 / 2024-2025	Croissance 2015-2016 / 2024-2025 ajustée pour l'inflation	Croissance 2022-2023 / 2024-2025
Colombie-Britannique	0 %	3 %	-19 %	-9 %
Ontario	1 %	14 %	-10 %	-17 %
Québec (ACPM)	4 %	40 %	10 %	-3 %
Québec (ISQ)	2 %	15 %	-9 %	-21 %

En matière de parts de marché, l'Ontario est restée le plus important pôle de production de contenu canadien tout au long de la période avec une moyenne annuelle de 45 %, bien qu'en légère érosion. **Le Québec occupe une part stable** autour de 31 % de la production canadienne indépendante chaque année, avec une pointe à 34 % en 2024-2025. À noter que **le poids des autres provinces croît**, passant de 7-8 % à



10-15 %, ce qui suggère que la production indépendante canadienne se diversifie géographiquement peut-être au profit de juridictions comme l'Alberta ou le Manitoba.

Figure 8 : Part relative de la valeur de la production indépendante canadienne, par province

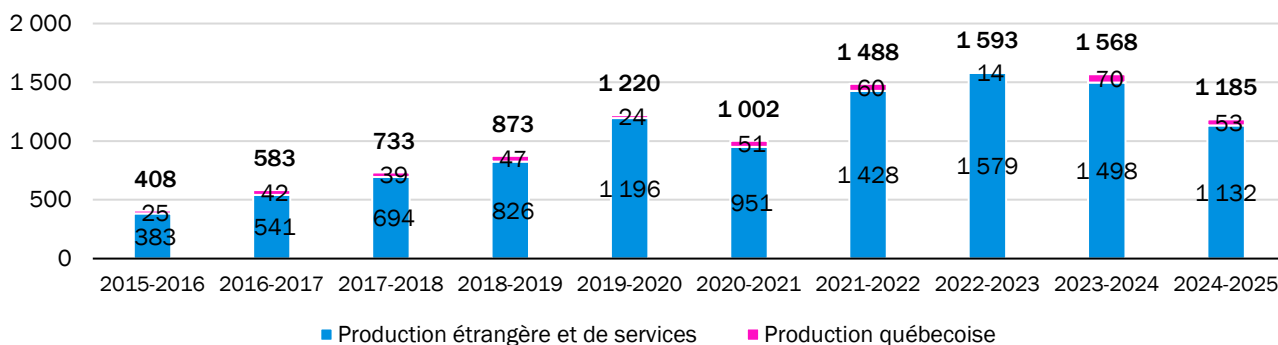


Les données de l'ACPM sont aussi utilisées pour le Québec dans ce graphique afin de garder une méthodologie similaire pour comparer les provinces. Ne comprend pas la production interne et la production pour diffusion en ligne. Source : Association canadienne des producteurs médiatiques, « [Profil : un rapport économique sur l'industrie de la production de contenu sur écran](#) ».

Animation et effets spéciaux

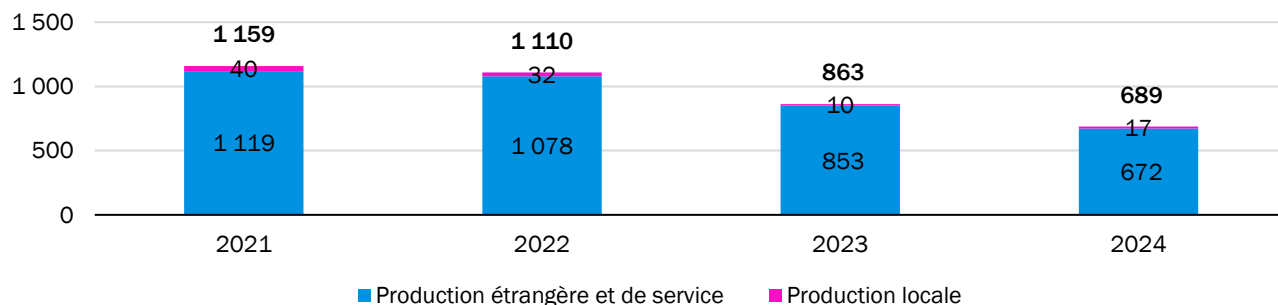
Les trois graphiques suivants présentent un aperçu de la production d'animation ou d'effets visuels (VFX). Il faut avant tout noter que les méthodologies et les données disponibles varient d'une province à l'autre, et qu'une comparaison directe serait trompeuse. Cependant, les données mettent en lumière des signaux que l'on peut croiser avec des informations du secteur.

Figure 9 : Valeur de la production d'animation et d'effets visuels, Québec, en millions de dollars



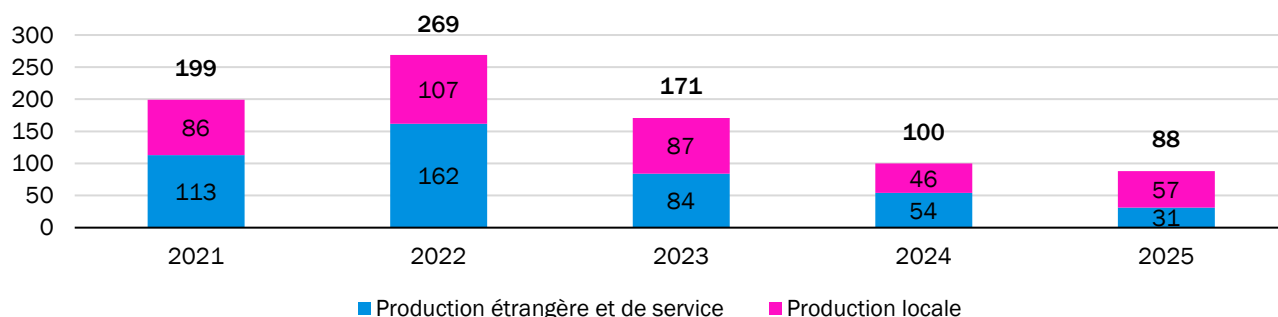
Pour la production étrangère et de services, les valeurs rapportées sont les dépenses assumées par les sociétés admissibles au crédit d'impôt. Source : Institut de la statistique du Québec, « [Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec](#) ».

Figure 10 : Valeur de la production d'animation et d'effets visuels, Colombie-Britannique, en millions de dollars



CreativeBC rapporte ses statistiques selon l'année calendaire. La répartition par format (animation/prises de vues réelles) n'est pas disponible avant 2020. Source : CreativeBC, « [Film and TV Statistics by Format](#) »

Figure 11 : Valeur de la production d'animation, Ontario, en millions de dollars



Ontario Creates rapporte ses statistiques selon l'année calendaire. Les statistiques en Ontario ne comprennent que la production d'animation et sous-estiment l'activité réelle en VFX/animation. Le travail d'effets visuels sur des projets étrangers en prises de vues réelles est comptabilisé comme « live action étranger », et non comme animation/VFX. Il n'est donc pas possible d'extraire la valeur de la production en effets spéciaux en Ontario. Source : Ontario Creates, « [Ontario Film and TV Production by Format](#) »

Dans les trois provinces, on observe un recul du volume d'animation et VFX depuis 2022-2023. Au Québec, le volume a chuté de -24 % entre 2022-2023 et 2024-2025. En Colombie-Britannique, le recul est continu depuis 2021, pour une baisse totale de -41 %. Le volume de production d'animation (hors VFX) est aussi en baisse en Ontario, avec -67 % entre 2022 et 2025. Dans les trois cas, c'est la contraction de la production étrangère qui entraîne l'essentiel du recul. La production locale, bien que modeste en valeur absolue partout, se maintient relativement mieux en proportion.

La baisse dans ces trois provinces n'est pas qu'un simple transfert vers des juridictions plus attractives pour ce type de projets. L'Inde, souvent perçue comme la grande bénéficiaire de la délocalisation VFX, a en fait connu son propre recul sur la même période avec un déclin des revenus d'animation et de VFX de -16 % entre 2023 et 2024.¹⁶ D'autres indices signalent une contraction du secteur de l'animation et des VFX, comme la restructuration du studio néozélandais Wētā FX, des vagues de licenciement chez DNEG, ou encore la faillite en 2023 de Technicolor, entreprise historique du secteur.

¹⁶ EY-FICCI, « [Stories, Scale, Impact](#) » (mars 2026)



Cela étant dit, des éléments suggèrent une certaine reprise de l'activité dans les autres juridictions tandis ce que la crise dans le secteur de l'animation et des effets visuels s'intensifie au Québec. En France, les dépenses domestiques en VFX ont atteint un sommet historique en 2023 (21 M€, 33 M€ projetés pour 2024), avec une masse salariale sectorielle qui a doublé en dix ans.¹⁷ En Australie, Wētā FX, malgré les restructurations, a choisi d'ouvrir un nouveau pôle à Melbourne (80 emplois), soutenu directement par le gouvernement de l'État de Victoria.¹⁸ Dans les provinces canadiennes concurrentes, on note aussi des signes positifs. En Colombie-Britannique, Netflix a inauguré en 2026 un studio d'animation de 110 600 pi² à Vancouver (450 emplois, 100 M\$ CAD de retombées annuelles projetées)¹⁹, et ILM a ouvert son plus grand studio au monde (40 000 pi², 900 emplois)²⁰. Netflix a aussi lancé un investissement pluriannuel en formation avec DigiBC.²¹

Ce contraste met en relief la trajectoire distincte du Québec : alors que ses concurrentes investissent pour capter la reprise et bonifient leurs programmes de formation, le secteur québécois demeure fragilisé par le plafonnement de 2024 et continue de perdre du terrain (les pertes d'emploi et de compétitivité sont documentées dans les sections sur la main-d'œuvre et le positionnement stratégique de ce rapport).

¹⁷ The Yard, « France's VFX industry : A decade of transformation » (janvier 2025)

¹⁸ VicScreen, « Oscar-winning VFX company Wētā FX chooses Victoria for its Australian hub » (avril 2025)

¹⁹ Netflix, « Netflix Animation Studios Opens Its New Home in Vancouver » (avril 2026)

²⁰ Vancouver Sun, « Lucasfilm's Industrial Light & Magic opens doors to new 40,000-square-foot Vancouver studio » (avril 2025)

²¹ DigiBC, « DigiBC Teams Up with Netflix to Make a Multi-Year Investment in VFX and Animation Training » (août 2025)



3. Compétitivité du secteur audiovisuel québécois

Comme examiné en partie 1, la production audiovisuelle mondiale a subi, et continue de traverser, des changements radicaux. Cette partie a pour objectif d'évaluer la compétitivité du Québec dans ce nouvel environnement. Nordicity et le BCTQ ont sélectionné six juridictions comparables (l'Ontario et la Colombie-Britannique, ainsi que la France, le Royaume-Uni, l'Irlande et l'Australie) pour comprendre comment le secteur audiovisuel s'est adapté aux évolutions récentes, et comment les pouvoirs publics ont repensé leurs approches dans un contexte de vive concurrence.

Dans cette partie de l'étude, un intérêt particulier sera porté sur les provinces canadiennes, plus directement en concurrence avec le Québec, et plus facilement comparables (données collectées selon des méthodologies similaires). À ces provinces canadiennes s'ajoutent des juridictions internationales choisies pour leurs similarités dans les problématiques rencontrées ou la structure de leur secteur audiovisuel, ou encore comme cas d'étude inspirant pour leur stratégie de positionnement et d'attractivité.

3.1. Positionnement stratégique depuis 2021

Cette partie passe en revue les approches adoptées par certaines des juridictions examinées pour faire face aux évolutions du secteur. Cette analyse explore les stratégies sectorielles mises en place pour renforcer la production locale ou rendre le secteur plus compétitif pour attirer les productions étrangères. En se concentrant sur la période 2021-2026, ce segment de l'étude montre une accélération de la concurrence et une adoption de positions plus agressives dans les mesures incitatives, mettant ainsi à mal les avantages compétitifs du Québec.

Au Canada

Juridiction	Volume de production (2024-2025)	Retombées du secteur sur l'emploi	Faits saillants
Ontario	3,88 G \$ ²²	35,268 ETP ²³ (directs et indirects) ²⁴	Premier centre en importance au Canada (38 % du volume total au Canada, 43 % de la production canadienne); répartition

²² ACPM, « Profil : un rapport économique sur l'industrie de la production de contenu sur écran » (mars 2026)

²³ Équivalent temps-plein

²⁴ Ontario Creates, « Ontario Film and Television Production Statistics 2025 »



			équilibrée entre production domestique et de service étranger; diversifié entre télévision, cinéma et production de service
Colombie-Britannique	2,69 G \$ ²⁵	41,999 emplois (directs et indirects) ²⁶	Deuxième centre au Canada (26 % du volume total); très largement porté par la production de service étranger (>80 % du total); plus importante base de plateaux de tournage au Canada
Québec²⁷	2,98 G \$	52 158 emplois (directs et indirects)	Troisième centre en importance au Canada (26 % du volume total, 34 % de la production canadienne); forte croissance de la production étrangère sur dix ans; historiquement différencié par sa concentration en VFX/animation

Note : ce tableau permet de donner un ordre de grandeur justifiant leur choix. Il ne peut représenter des comparaisons directes étant données les variations qui peuvent exister d'une juridiction à l'autre, comme par exemple la définition même du secteur audiovisuel, la méthodologie (Profil de l'ACPM versus Institut de la statistique du Québec), ou des indicateurs utilisés (équivalents temps-plein versus emplois).

Ontario

Avec une part moyenne annuelle de 36 % du volume de production au Canada sur les cinq dernières années, l'Ontario a su consolider sa place comme premier centre de production du pays, tout en cherchant à solidifier son positionnement international. En alignement avec la composition de son industrie (équilibre entre production canadienne et production étrangère et de service), le plan stratégique 2023-2027 d'Ontario Créatif vise à **stimuler les investissements internationaux tout en alimentant la croissance des entreprises et de la propriété intellectuelle ontariennes**. Le secteur doit cependant composer avec un environnement de restriction budgétaires qui limitent les leviers qui peuvent être activés. Ainsi, plutôt que d'apporter des modifications aux taux des mesures fiscales, l'Ontario s'est concentrée sur **élargir l'éligibilité des projets et simplifier certains processus**, des points qui jouent également sur la compétitivité d'une juridiction :

- Depuis novembre 2022, les **productions destinées exclusivement aux plateformes de diffusion en continu canadiennes sont admissibles** au crédit film et télévision (OFTTC). Cet ajustement répond à la migration du marché vers le numérique.
- Un autre ajustement de 2022 **élimine une exigence concernant les frais de location de lieux de tournage**. La modification rend admissibles les locations chez des particuliers, restaurants et des commerces ordinaires au crédit d'impôt de service de production, mais impose en contrepartie un plafond de 5 % des dépenses de production admissibles pour cette catégorie spécifique.
- En 2024, le **crédit d'impôt pour les effets visuels et l'animation (OCASE) a été dissocié des autres crédits²⁸**, ce qui a permis de simplifier l'admissibilité et d'accélérer le versement des crédits pour les entreprises VFX/animation, indépendamment du statut des autres crédits réclamés sur le même projet.

²⁵ ACPM, « [Profil : un rapport économique sur l'industrie de la production de contenu sur écran](#) » (mars 2026)

²⁶ CreativeBC, « [About British Columbia's Motion Picture Industry](#) » (CIERA 2024)

²⁷ Institut de la statistique du Québec, « [Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec](#) ». Selon le Profil de la CMPA/AQPM, le volume de production total au Québec est de 2,69 G \$.

²⁸ Avant mars 2024, une société VFX/animation ontarienne devait d'abord obtenir un certificat OFTTC/OPSTC sur le projet principal avant de pouvoir réclamer l'OCASE, ce qui retardait le versement et la rendait dépendante d'un dossier administratif hors de son contrôle. Depuis, l'OCASE



Ainsi, si l'Ontario paraît moins agressive dans son approche que les concurrents internationaux étudiés auparavant, la province a néanmoins **cherché à ajuster ses avantages compétitifs en rendant ses programmes plus accessibles à défaut d'en réviser les taux.**

Colombie-Britannique

La Colombie-Britannique a vu s'éroder sa compétitivité et ses parts de marchés. Pour pallier sa perte de dynamisme, s'étant traduite par une baisse du volume de production conséquente, la province a fait le choix d'introduire des mesures structurantes dans les deux dernières années. En particulier, on peut noter le grand bloc de réformes du budget 2025 :

- Le taux de base du **crédit d'impôt pour la production étrangère et de service (PSTC)** est relevé de 28 % à 36 %.
- Le taux de base du **crédit d'impôt pour la production domestique** est relevé de 35 % à 40 %.
- Une **bonification** de 2 % est introduite pour tout projet dont les coûts de production en C.-B. dépassent 200 M\$ CAD, un incitatif ciblé spécifiquement **pour retenir les très grosses productions.**
- La province avait retiré, en juin 2024, l'admissibilité des productions d'animation aux bonifications régionale et de lieu éloigné, mais le budget 2025 restaure cette admissibilité, avec une nouvelle condition (une présence physique dans un bureau régional, avec au moins 50 % du temps de travail sur place). Ce correctif rapide arrive **en réponse aux pressions du secteur animation déjà fragilisé.**

En 2026, une **simplification administrative** est aussi adoptée pour le PSTC en éliminant l'obligation de pré-certification et allongeant du délai de dépôt des réclamations, de 18 à 36 mois.

Cette approche plus agressive arrive après le constat alarmant de l'industrie qui a vu se multiplier les fermetures de studios et licenciements. Il est à noter qu'en parallèle de ces mesures phares pour le secteur audiovisuel, la Colombie-Britannique a en outre relevé le taux du crédit pour médias numériques interactifs (IDMTC) et rendu le mécanisme permanent. C'est un signal de stabilité à long terme pour le secteur du jeu vidéo, et un geste qui **renforce les industries créatives dans leur ensemble.**

Québec

Le Québec a produit un plan stratégique sectoriel en juin 2026 avec la **Stratégie québécoise de l'audiovisuel 2026-2031** après un large travail de consultation et de coordination mené par le Groupe de travail sur l'avenir de l'audiovisuel au Québec (GTAAQ). L'essentiel de l'action gouvernementale sur 2021-2026 a donc pris **la forme d'ajustements ponctuels aux crédits d'impôt existants.** Cependant, **certains choix d'ajustements adoptés en 2024 ont créé des pressions supplémentaires** qui ont freiné la dynamique que le secteur audiovisuel québécois a connu les dix dernières années.

peut être réclamé, sans égard au statut de l'autre crédit, une simplification purement administrative qui accélère l'accès au crédit sans changer ni son taux ni son principe de cumul avec l'OFTTC/OPSTC.



Pour la production québécoise, on note que :

- Le **plafond des dépenses de main-d'œuvre admissibles** relevé de 50 % à 65 % des frais de production. Cette mesure vise à « offrir un environnement fiscal plus structurant et favorable aux sociétés de production québécoises ».
- Le régime demeure structuré autour d'un taux de base de 32 % (40 % pour certains types de production en langue française ou de 36 % pour productions adaptées d'un format étranger), avec diverses bonifications pour écran chromatique/effets spéciaux/animation à 10 %. De plus il existe une bonification pour les producteurs régionaux de 10 % ou de 20 % selon le type de production (ouverte aux sociétés de production opérant à plus de 50 kilomètres du centre de Montréal). La structure de ce régime reste inchangée depuis des années, contrairement aux taux eux-mêmes, apportant ainsi **une certaine stabilité**.

Pour la production étrangère et de service :

- Le **taux de base a été relevé** de 20 % à 25 %. En revanche, une nouvelle règle **limite à 65 % le coût d'un contrat de services en effets visuels/animation** considéré dans le calcul du crédit. La mesure qui ramène le taux effectif de cette bonification à 26,65 %, comparativement à 41 % auparavant.

C'est sur ce dernier point que l'ensemble de l'industrie québécoise des effets visuels et de l'animation a publiquement sonné l'alarme, invoquant **une perte de revenus significative, une baisse de compétitivité**, et un coup dur pour une industrie déjà fragilisée par les crises successives. La hausse du taux de base n'a pas suffi à nuancer l'introduction de cette limite. Le résultat se perçoit non seulement dans le volume de production d'animation et effets visuels des deux dernières années, mais aussi très concrètement dans les pertes d'emploi (voir partie 3.2). Autre effet collatéral, ce sont les demandes d'inscription des principaux programmes collégiaux en création numérique et effets visuels et animation qui ont diminué de 28 % entre 2024 et 2025.²⁹ Le rapport remis par le GTAAQ identifie ce blocage et la perte de compétitivité généralisée causée par cette décision³⁰, mais la Stratégie québécoise de l'audiovisuel 2026-2031 ne fait pas mention de mesures spécifiques pour le secteur de l'animation ou des effets visuels.

À l'international

Juridiction	Volume de production (CAD)	Retombées du secteur sur l'emploi	Faits saillants
France	4,2 G \$ ³¹	60 288 emplois (cinéma)	Marché à dominante nationale, avec un segment international en forte croissance ; réseau dense d'aides régionales et de studios qui appuient autant la fiction domestique que l'accueil de tournages étrangers

²⁹ Données compilées par le BCTQ en octobre 2025

³⁰ Voir par exemple la mesure 33 du rapport du GTAAQ, « [Souffler les braises](#) » (septembre 2025)

³¹ 1,44 G € en films agréés, 1,17 G € en dépenses retenues au titre des obligations de production audiovisuelle. CNC « [Observatoire de la production cinématographique](#) » ; Arcom, « [Chiffres clés de la production audiovisuelle](#) »



120 779 (télévision) 13 212 (animation) ³²			
Royaume-Uni	12,8 G \$ ³³	≈190,000 personnes ³⁴	Marché porté par la production étrangère de service (environ 85 %) ; une production locale robuste qui s'exporte ; régime fiscal compétitif, et bonification ciblée pour les effets visuels entrée en vigueur en janvier 2025
Irlande	n.d.	15 889 ETP (direct et indirects) ³⁵	Croissance récente, portée par l'afflux de productions internationales et de plateformes de diffusion en continu ; positionnement misant sur la stabilité et la prévisibilité fiscale plutôt que sur un taux plus élevé
Australie	2,7 G \$ ³⁶	n.d.	Croissance de la production internationale en 2024-2025 (près du triplement en un an), qui dépasse pour la première fois la production domestique en valeur

Note : ce tableau permet de donner un ordre de grandeur justifiant leur choix. Il ne peut représenter des comparaisons directes étant données les variations qui peuvent exister d'une juridiction à l'autre, comme par exemple la définition même du secteur audiovisuel, la méthodologie (, ou des indicateurs utilisés (équivalents temps-plein versus emplois).

Irlande

Depuis 2018, l'*Audiovisual Action Plan* affiche l'ambition claire de faire de l'Irlande un centre d'excellence mondial. Il sert de référence pour tout le secteur, et a nourri le nouveau Plan stratégique 2025-2029 de Screen Ireland.³⁷ Pour soutenir cet ambitieux plan stratégique, l'agence s'est vue octroyé un budget en croissance, de 36,7 M€ en 2022 à 42,9 M€ en 2026. Tout en cherchant à préserver son savoir-faire, sa culture, et son identité (par exemple grâce à des axes de travail autour de la découvrabilité et un soutien pour la formation), l'Irlande a également misé sur un renforcement de ses mesures pour attirer les productions étrangères.

- Comme de nombreuses juridictions, l'Irlande utilise la stabilité fiscale comme un pilier de son positionnement stratégique. En 2023, le **crédit d'impôt audiovisuel (Section 481)** a été prolongé jusqu'en 2028, un signal de **prévisibilité** fort en période d'incertitude des grèves.
- En 2024, le **plafond des dépenses admissibles** a été réhaussé de 70 M€ à 125M€ par projet pour attirer de plus grosses productions.

³² Ensemble des personnes déclarées en 2025 par les entreprises du secteur, quel que soit leur contrat et quelle que soit la durée de leur emploi. Ces personnes ne sont comptabilisées qu'une seule fois par activité, mais peuvent être comptées dans plusieurs activités. Audiens, « [L'emploi dans le secteur cinématographique et audiovisuel : Quelles Tendances ?](#) » (mai 2026)

³³ 6,8 G £ dépensés en 2025. BFI, « [Film and high-end television programme production in the UK](#) »

³⁴ ScreenSkills, « [Sizing Up: Workforce Composition and Capacity in the Screen Industries](#) » (avril 2025)

³⁵ Screen Ireland, « [Screen Ireland Launches its 2025 Production Slate, with over 80 supported projects](#) » (janvier 2025)

³⁶ Screen Australia, « [Drama Report 2024/25](#) » (décembre 2025)

³⁷ Screen Ireland, [Strategic Plan 2025-2029](#)



- En 2025, **une bonification pour le long-métrage irlandais** a été introduite (*Scéal Uplift*), qui offre +8 % aux projets dont les dépenses admissibles sont inférieures à 20 M€ et dont au moins un rôle créatif clé³⁸ est tenu par un citoyen ou résident irlandais (ou européen).
- En 2025 également, l'Irlande diversifie son portefeuille de productions et sa clientèle en **ajoutant un crédit pour le contenu non scénarisé**, répondant ainsi à la contraction des investissements en contenu scénarisé traditionnels. Le *Unscripted Production Corporation Tax Credit* propose un crédit de 20 % sur 80 % des coûts de production ou sur 15 M€ (le plus petit des deux).
- Enfin en 2026, **une bonification pour les effets visuels** est mise en place, couvrant 40 % des dépenses éligibles en production d'effets visuels jusqu'à concurrence de 10 M€ par projet.
- On peut également noter un **soutien apporté à la production en langue gaélique** avec *Smaointe*, un fonds de développement d'un million d'euros qui décerne des prêts remboursables jusqu'à 125 000 € par projet.³⁹

Alors que la production américaine chutait de plus de 35 % en 2023 (510 films contre 810 en 2022) et que Los Angeles enregistrerait un recul de 54,3 % de sa production télé au quatrième trimestre 2023, l'Irlande maintenait une trajectoire de croissance. Les dépenses de production ont ainsi augmenté de 430 M€ (2024) à 544 M€ (2025, +26 %)^{40 41}.

Notons enfin que **la formation est un pilier central de la stratégie irlandaise**. Non seulement c'est un axe clairement défini de la stratégie de Screen Ireland, mais la formation est aussi rattachée structurellement au régime fiscal. Toute production qui demande le crédit d'impôt Section 481 doit obligatoirement soumettre un plan de développement des compétences dans sa demande de certification. Screen Ireland peut exiger des modifications au plan en fonction des pénuries de compétences sectorielles identifiées.

France

Suite au Plan de relance (2020-2022) qui visait à compenser les pertes de recettes fiscales du Centre national du cinéma et de l'image animée (CNC) et à préserver la capacité de financement du secteur audiovisuel, la France mise sur le développement de pôles de compétitivité sur son territoire pour accroître son attractivité.

La grande fabrique de l'image

Dans le cadre du plan d'investissement France 2030, l'État français lance la « **Grande Fabrique de l'image** » en 2022, un appel à projets doté d'une enveloppe de 350 millions d'euros visant à faire de la France un meneur des tournages, de la production de films, séries, de jeux vidéo, de la post-production mais aussi de la formation aux métiers de l'audiovisuel. En 2023, 68 projets lauréats sont annoncés dont

³⁸ Les rôles clés comprennent : la réalisation, la scénarisation, le montage, la photographie, la conception de production, la composition de musique à l'image, et, pour les projets d'animation, la direction artistique.

³⁹ Screen Ireland, *Smaointe - Irish Language Slate Development Fund*

⁴⁰ Screen Daily, « *Irish production spend hit record high of €544m in 2025* » (janvier 2026)

⁴¹ Variety, « *How Ireland Built a Screen Industry That Can Do It All: 'We're Seeing a New Era of Creative Confidence'* » (mars 2026)



11 studios de tournage (pour doubler la surface de plateau de tournages d'ici 2030), **12 studios d'animation**, **6 studios de jeu vidéo**, **5 studios d'effets visuels et post-production**, et **34 organismes de formation**.⁴² Ce dernier point souligne l'articulation entre les outils de productions et les appareils de formation comme pilier central de la Grande Fabrique de l'image : l'objectif est de doubler le nombre annuel de diplômés pour le porter à 10 300 d'ici 2030.⁴³ Ainsi, la France s'appuie sur une stratégie d'**investissements dans les grappes sectorielles, avec le studio comme point d'ancrage**, pour stimuler l'ensemble de la filière de la production et des industries créatives. À cet **engagement dans l'infrastructure et la formation s'ajoute également une mise à niveau des mesures fiscales**.

L'approche française porte déjà fruits, bien qu'il soit encore trop tôt pour comprendre les retombées de la grande fabrique de l'image et des derniers ajouts au crédit d'impôt international (voir ci-dessous). Après une année 2024 très positive, 2025 s'est montrée un peu plus décevante, sans pour autant signaler une crise. La stratégie française semble donc **réussir sur son objectif premier d'attirer davantage d'investissements étrangers**, qui atteint des sommets historiques, mais peine encore à renverser la dépendance structurelle du financement domestique face aux homologues européens, et montre des signes de fragilité sur le financement privé.

Si les crédits d'impôts cinéma et audiovisuel sont restés relativement stables sur les dix dernières années, le crédit d'impôt international (C2I) a été consolidé, portant ainsi la croissance des dépenses de productions étrangère.

Renforcement progressif du C2I⁴⁴

Depuis une décennie, la France revoit régulièrement le crédit d'impôt international pour s'assurer de la pertinence du programme dans un contexte de plus en plus concurrentiel. Les principaux renforcements ont été :

- 2015 - Le **plafond de crédit d'impôt par œuvre double** (10 à 20 millions d'euros). Le seuil minimal de dépenses françaises exigées pour être admissible est assoupli : pour les œuvres dont le budget total est inférieur à 2 millions d'euros, ce seuil peut être abaissé à 50 % du budget. Le calcul de l'admissibilité des œuvres d'animation est aussi révisé.
- 2016 - Le **plafond de crédit d'impôt augmente** à nouveau, de 20 à 30 millions d'euros. Le taux du crédit passe de 20 % à 30 % des dépenses éligibles⁴⁵.
- 2017 - Le **montant plancher de dépenses françaises requis pour qu'une œuvre soit admissible est abaissé** à 250 000 €. Pour les œuvres à petit budget (moins de 500 000 €), ce plancher peut descendre à 50 % du budget total.

⁴² France 2030, [Le cinéma et l'animation de demain](#)

⁴³ Frédéric Gimello-Mesplomb, « [Le studio comme nouvelle doctrine des Industries Culturelles et Créatives ? Une analyse du dispositif « La grande fabrique de l'image](#) » (France 2030) » (novembre 2025)

⁴⁴ Film France, [Le Crédit d'impôt international](#)

⁴⁵ Le crédit d'impôt représente 30 % (ou 40% dans le cas d'une production à forts effets visuels depuis 2020) des salaires et rémunérations des auteurs et artistes interprètes et des personnels français et européens, des dépenses liées au recours aux industries techniques, des dépenses liées au transport, à l'hébergement et à la restauration, et des dépenses d'amortissement.



- 2020 - Une bonification est introduite pour **les productions à forts effets visuels** : le taux passe de 30 % à 40 % pour les œuvres de fiction dont les dépenses françaises en effets visuels numériques dépassent 2 millions d'euros.
- 2026 - Le **C2I est prolongé jusqu'en 2028**, avec une règle plus souple permettant de couvrir toutes les dépenses d'une œuvre agréée avant cette date, jusqu'à la fin de sa production. Le **plafond du crédit d'impôt pour l'animation passe de 3 000 € à 6 000 € par minute produite**, pour mieux accompagner les productions à budget élevé. L'assiette du C2I est élargie pour **inclure les cachets des acteurs non européens engagés par le producteur exécutif français**, une mesure explicitement pensée pour attirer les productions Hollywoodienne et portées par les plateformes de diffusion en continu (Netflix, Disney+, etc.) qui incluent des vedettes internationales.

Australie

L'Australie a **agî tôt, et de façon coordonnée**, entre les gouvernements fédéral et d'États. La politique culturelle nationale *Revive*, lancée en janvier 2023, sert de cadre général. Screen Australia a suivi avec son propre Plan corporatif 2025-2029, structuré autour de cinq piliers qui abordent tant le partage des données, le renforcement des entreprises et des carrières, la découvrabilité des contenus australiens, la consolidation des programmes de production, distribution et financement, et la compétitivité du secteur à l'échelle mondiale.

Des réformes fédérales notables, annoncées dès le budget 2023-2024, ont permis à l'Australie de se positionner comme un nouveau joueur de premier plan.

- Pour la production étrangère (Location Offset), **le programme a été rendu permanent et le taux a été presque doublé**, passant de 16,5 % à 30 %. Le Location Offset inclut désormais **de nouvelles exigences, notamment en matière de formation** et d'utilisation de services, infrastructures, et équipements australiens.⁴⁶
- Sur le plan des productions d'animation, d'effets visuels, et de post-production (PDV Offset), **le taux est maintenu à 30 %**.
- Pour la production australienne (Producer Offset), **l'assiette pour les séries dramatiques est élargie à 35 M\$ AU de dépenses admissibles par saison et les restrictions sur l'emploi des vedettes internationales sont levées**.

En outre, ces incitatifs fédéraux **s'ajoutent aux mesures offertes par les états australiens**, faisant ainsi de l'Australie l'une des juridictions les plus compétitives en termes de coût net. Par exemple, l'État du Queensland offre 15 % via le Post, Digital and Visual Effects Incentive, cumulables avec le programme fédéral. De même, le gouvernement de l'État de Victoria a annoncé un investissement additionnel de 27 M\$ AU dans le Victorian Screen Incentive, le programme conçu pour attirer et retenir les grandes

⁴⁶ Par exemple chaque production doit consacrer un montant minimal (0,5 %) de ses dépenses australiennes admissibles à des activités de formation reconnues. La production doit aussi engager au moins un prestataire australien pour livrer les services de postproduction, numérique et effets visuels du projet



productions étrangères ou inter-étatique dans l'État. Cette subvention est disponible aux projets de films, de séries, de documentaires, de télé-réalité, ainsi qu'aux jeux vidéo.⁴⁷

Cet ensemble de mesures a produit **des effets significatifs sur les années récentes**. Les dépenses de production dramatique ont atteint un sommet record de 2,7 milliards AU\$ en 2024-2025 (+43 % sur un an), et la production internationale a presque triplé en valeur sur la même période. Vingt longs métrages internationaux seulement ont généré un milliard de dollars AU de dépenses locales.⁴⁸

Royaume-Uni

La réforme fiscale qu'a opérée le Royaume-Uni durant la période 2021-2026 est une refonte complète de l'architecture des crédits d'impôt créatifs, et non pas seulement des ajustements de taux. Le passage de *tax reliefs* à des *expenditure credits* débuté en 2024 est une simplification administrative majeure qui concerne l'ensemble des crédits d'impôts (film, télévision, animation et contenu jeunesse), désormais **fusionnés dans un régime unifié** (Audio-Visual Expenditure Credit, ou AVEC).⁴⁹ En revanche, **un nouveau crédit d'impôt pour le film indépendant** britannique (ITFC) a été annoncé en 2024 proposant un taux de 53 % (ou 39,75 % après impôts) aux projets de moins de 23,5 M£, plafonné aux premiers 5 M£ de dépenses admissibles.

De plus, depuis janvier 2025, **les dépenses en effets visuel admissibles bénéficient d'un taux brut de 39 %** (au lieu du taux standard AVEC de 34 % pour le film ou 25,5 % pour la télévision haut de gamme), soit un taux net de 29,25 % une fois déduit l'impôt. Un élément supplémentaire est venu renforcer la compétitivité du régime : **la levée du plafond des dépenses pour les effets visuels**. AVEC ne couvre que le moindre de 80 % des dépenses totales du film ou les dépenses réellement engagées au Royaume-Uni. Pour les dépenses en effets visuels spécifiquement, ce plafond de 80 % est retiré. Une production peut donc réclamer un crédit sur 100 % de ses dépenses VFX effectuées au Royaume-Uni, même si son budget global dépasse ce que l'exigence des 80 % aurait normalement permis de couvrir.

Dans un objectif de **soutenir les investissements en infrastructure**, le Royaume-Uni a introduit une réduction de 40 % sur la taxe foncière de certains studios en 2025. Le coût total de la mesure pour le gouvernement britannique est évalué à environ 470 M£ sur dix ans et il est estimé que début 2025, 40 propriétés seraient admissibles.⁵⁰

Une autre approche peut également être intéressante à examiner pour attirer les investissements privés. Le Gouvernement a **établi une zone d'investissement** à Tees Valley en 2024, qui bénéficie d'un régime fiscal et réglementaire allégé. C'est la huitième zone d'investissement anglaise, et la seule dédiée

⁴⁷ Screen Hub, « [Victoria's new state budget includes extra \\$27 million investment in screen production](#) » (mai 2026)

⁴⁸ Variety, « [Australia's Screen Sector Is Booming. Now Comes the Harder Work](#) » (mai 2026)

⁴⁹ Le tax relief fonctionnait en réduisant le profit imposable de la société de production, pas en générant directement un paiement. Concrètement, l'entreprise pouvait déduire un montant additionnel de son revenu imposable. Cette déduction n'avait de valeur que si l'entreprise réalisait effectivement un profit imposable (ce qui n'est souvent pas le cas pour une société de production créée pour un seul film), elle pouvait convertir cette perte fiscale en crédit remboursable, mais à un taux de conversion moins avantageux et via un mécanisme plus complexe. En revanche, AVEC est un crédit calculé directement en pourcentage des dépenses admissible, plus courant dans le secteur, et proche des crédits que l'on connaît au Canada. À noter en outre qu'avec ce régime unifié, le Royaume-Uni ne propose pas de crédit distinct pour la production étrangère.

⁵⁰ Gouvernement du Royaume-Uni, « [Lights, Camera, Action! 40% business rates relief for film studios rolled out](#) » (février 2025)



spécifiquement aux secteurs numérique et créatif. Les avantages fiscaux incluent par exemple un amortissement à 100 % dès la première année sur l'ensemble des équipements et machines acquis, et un taux accéléré de 10 % pour l'amortissement des structures et bâtiments. Une enveloppe totale de 160 M£ permettra de stimuler l'emploi et de générer jusqu'à 175 M£ d'investissement privé additionnel. Ainsi, parmi les projets approuvés à Tees Valley, on retrouve l'expansion du Northern Studios.

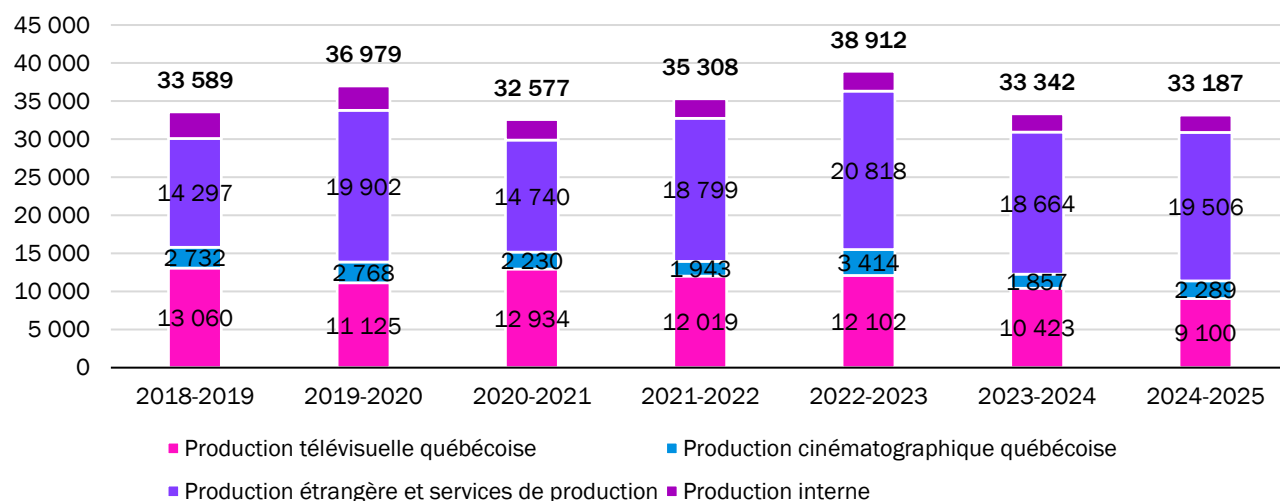
Enfin, citons le cas du National Lottery Fund. Le National Lottery britannique verse une portion de ses revenus à des « bonnes causes », dont 20 % sont redistribués aux arts et à la culture. C'est le British Film Institute (BFI), l'organisme officiel de financement du cinéma, qui redistribue le montant alloué à l'industrie audiovisuelle via plusieurs fonds distincts.⁵¹

3.2. Main-d'œuvre

L'emploi au Québec

Si le total d'emplois générés directement par le secteur audiovisuel au Québec apparaît relativement stable sur la période 2018-2019 / 2024-2025 (-1,2 %), cette réalité cache plusieurs dynamiques qui viennent nuancer le tableau, dont une contraction du bassin de main-d'œuvre dans les trois dernières années.

Figure 12 : Emplois attribuables à la production cinématographique et télévisuelle québécoise,



Note : L'emploi étant calculé en équivalents temps plein avant 2018-2019, les années précédentes ne sont pas examinées dans ce graphique pour préserver une méthodologie cohérente sur la période. Les emplois attribuables sont calculés selon la méthodologie décrite dans le Profil canadien. Source : Institut de la statistique du Québec, « [Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec](#) »

⁵¹ Pour le cycle de financement 2026-2029, ce sont 150 M£ (282 M\$) estimées qui vont soutenir six grands programmes, développés avec la collaboration du secteur et du public⁵¹, dont Auditoires (33,5 M£), Éducation et patrimoine (13,30 M£), Réalisation et développement des talents (61 M£), Développement des compétences et de la main d'œuvre (35,55 M£), Connexions internationales (1,4 M£), et Connaissances, données, et soutien à l'industrie (4,5 M£).



Tout d'abord, si l'on se concentre sur les cinq dernières années, on note une croissance notable après la pandémie de la covid-19 (+19,4 % entre 2020-2021 et 2022-2023), puis une chute de -14,7 % jusqu'en 2024-2025, annulant ainsi les effets de la croissance post-covid.

Dans les détails, on voit que, si la masse totale est restée relativement stable sur l'ensemble de la période examinée par le graphique, la structure de la main d'œuvre a profondément changé. Ainsi, **si la main-d'œuvre associée aux productions étrangère a connu une hausse importante depuis 2018-2019 (+36,4 %), la main d'œuvre employée par les productions cinématographiques et télévisuelles québécoises a, en revanche, baissé de -27,9 %**. Cette mutation du secteur souligne les retombées de la production étrangère sur l'économie québécoise et **l'enjeu de préserver la compétitivité du Québec pour continuer d'attirer ces productions qui soutiennent 59 % des emplois du secteur (contre 43% en 2018-2019)**.

Précisons aussi l'importance de la production étrangère pour la formation de la main d'œuvre. En effet, au travers des obligations définies par la *Loi favorisant le développement et la reconnaissance des compétences de la main-d'œuvre*, les entreprises dont la masse salariale annuelle atteint ou dépasse 2 M\$ doivent en consacrer au moins 1 % au développement des compétences au cours d'une même année civile. Si elles n'atteignent pas ce seuil elles doivent verser la différence à Institut national de l'image et du son (Inis), en sa qualité de mutuelle de formation reconnue. Ce seuil de 2 M\$ touche facilement les grandes sociétés de production, les studios VFX/animation établis, ou les grands studios étrangers ayant une présence permanente au Québec, mais pas nécessairement les petites boîtes de production indépendantes. Ce point souligne **l'importance de continuer d'attirer les productions étrangères, qui ont investi plus de 5,4 M\$ en formation au cours des cinq dernières années** comme illustré par le tableau ci-dessous.

Figure 13 : Investissements en formation recueillis par les ententes collectives et la Loi sur les compétences

	L'Inis		GCR Québec	AQTIS 514 IATSE	Sous-total provenant des productions étrangères	Total investissements en formation
Année	Apports provenant des productions québécoises	Apports provenant des productions étrangères	Apports provenant de l'Entente standard en vigueur sur les productions américaines	Apports provenant des Ententes collectives avec les productions américaines		
2021	82 000 \$	511 000 \$	143 000 \$	20 000 \$	674 000 \$	757 000 \$
2022	205 000 \$	320 000 \$	87 000 \$	588 000 \$	995 000 \$	1 200 000 \$
2023	150 000 \$	120 000 \$	45 000 \$	516 000 \$	682 000 \$	832 000 \$
2024	273 000 \$	367 000 \$	131 000 \$	1 548 000 \$	2 046 000 \$	2 319 000 \$
2025	118 000 \$	407 000 \$	74 000 \$	542 000 \$	1 023 000 \$	1 141 000 \$
TOTAL	828 000 \$	1 725 000 \$	480 000 \$	3 214 000 \$	5 420 000 \$	6 249 000 \$

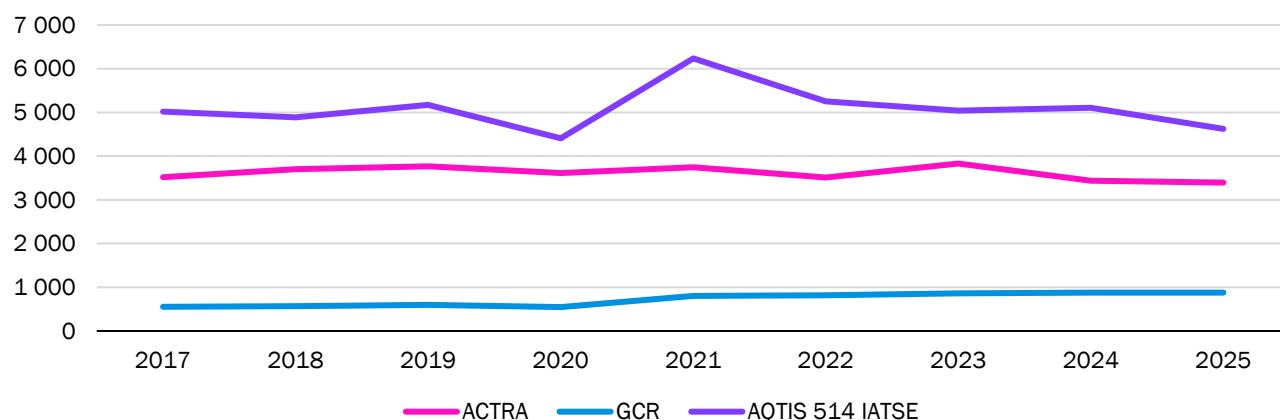
Source : INIS, GCR



Syndicats

Le nombre de membres rapporté par les syndicats du secteur audiovisuel québécois ne suit pas la même trajectoire que l'activité réelle. La GCR croît sur toute la période 2017-2025 et ACTRA reste à peu près stable. Dans les deux cas, le bassin de main-d'œuvre disponible ne se contracte pas au rythme du volume de travail, ce qui intensifie la concurrence pour un nombre de contrats en baisse. Sur les dix ans, AQTIS 514 IATSE est le seul syndicat où le *membership* recule nettement (-7,8 %). On note par ailleurs un recul de -25,8 % depuis le sommet de 2021, avec une accélération marquée entre 2024 et 2025 (-9,4 %)

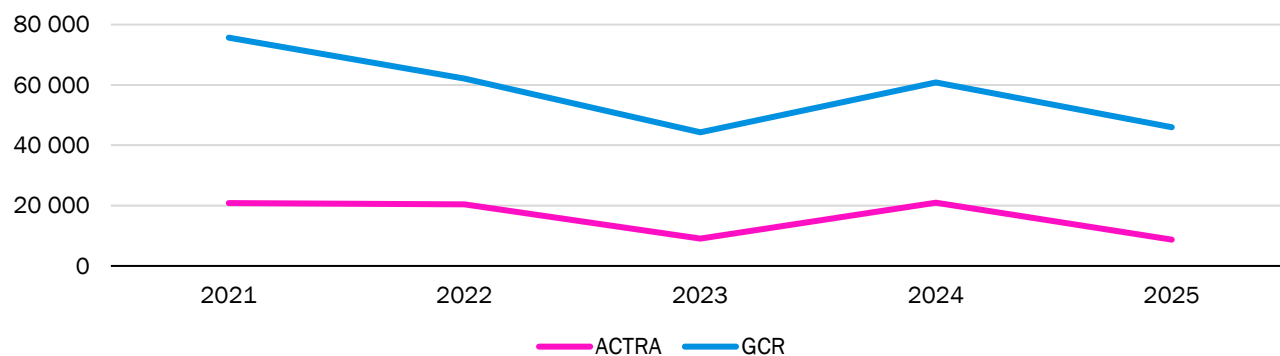
Figure 14 : Nombre de membres rapportés par les syndicats du secteur audiovisuel québécois



Source : données fournies par les syndicats. Pour ACTRA, les données représentent le nombre de membres au 31 décembre, y compris les apprentis et figurants.

Après un rebond quasi complet en 2024 du nombre de jours travaillés par les membres d'ACTRA (20 963 jours, presque au niveau de 2021), les jours travaillés chutent à 8 717, un niveau inférieur au creux des grèves de 2023 (9 045). Cependant, 2023 s'expliquait par le choc externe temporaire des grèves et 2025 survient après un rebond complet, ce qui pointe vers une contraction distincte, et un ralentissement propre au Québec. La GCR suit un profil similaire mais moins sévère : le rebond de 2024 (60 826 jours) s'effrite en 2025 (45 993, -24 %), retombant près du creux de 2023.

Figure 15 : Nombre total de jours travaillés rapportés par les syndicats du secteur audiovisuel québécois



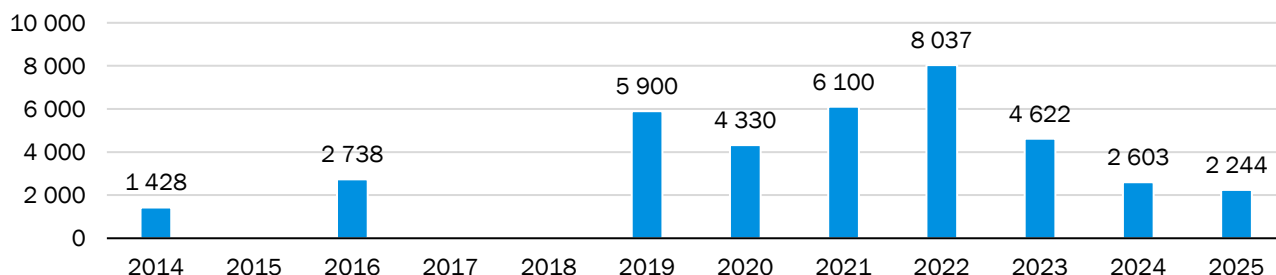
Source : données fournies par les syndicats. Pour la GCR, les jours travaillés ne comprennent pas les données des membres réalisateurs. AQTIS 514 IASTE n'a pas fourni les données de nombre total de jour travaillés.



Le secteur de l'animation et des effets visuels

La baisse des emplois du secteur audiovisuel québécois est encore plus notable du côté de l'animation et des effets visuels. Alors que l'industrie connaissait une dynamique de croissance importante entre 2014 et 2022 et un TCAC de 24 % positionnant ainsi le Québec comme l'un des fers de lance de l'animation et des effets visuels à l'échelle mondiale, l'emploi a subi une chute marquée en trois ans, **perdant 72,1 % des effectifs, soit près de 6 000 emplois**.

Figure 16 : Emploi au sein du secteur des effets visuels et de l'animation au Québec

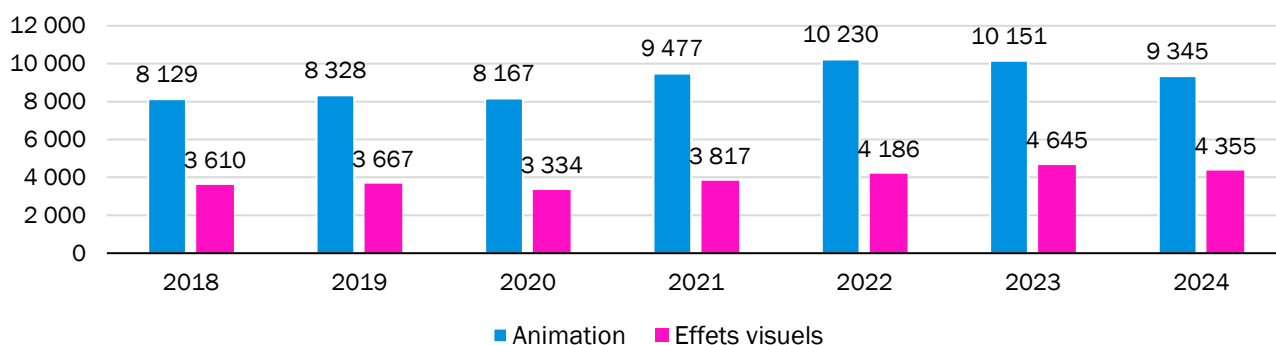


Source : BCTQ, Analyse Aviseo Conseil (2024). Données indisponibles pour 2015, 2017, 2018.

Cet effondrement de la main-d'œuvre en animation et effets visuels est un effet de la contraction du secteur (comme examiné dans la partie Volume) grandement amplifié par l'introduction de la limite de 65 % sur le coût d'un contrat de services en effets visuels/animation dans le calcul du crédit d'impôt au Québec.

En effet, bien que d'autres juridictions subissent aussi la contraction de la demande en effets visuels et animations, on n'observe pas de baisse précipitée de la main d'œuvre de l'ordre de ce que le secteur québécois a connu. Prenons l'exemple de la France avec le graphique suivant :

Figure 17 : Effectifs rapportés par les entreprises d'animation et d'effets visuels en France



Source : Audience, Anim France, « [L'emploi dans la production de films d'animation](#) » (2025). CNC, « [L'emploi dans les effets visuels numériques](#) » (janvier 2026)

On note en France, jusqu'en 2022 une évolution similaire au secteur québécois : une croissance s'accroissant, notamment après la pandémie de covid-19 pour atteindre un pic entre 2022 et 2023. La main-d'œuvre française (animation et effets visuels) a enregistré une baisse de -5 % entre 2022 et 2024 alors que le secteur québécois a vu ses effectifs chuter de -68 % durant la même période. Fait notable, la



France a augmenté en 2020 le taux du crédit d'impôt international de 30 % à 40 % pour les œuvres de fiction dont les dépenses françaises en effets visuels numériques dépassent 2 millions d'euros.

Le tableau suivant confirme l'**expansion de la main-d'œuvre dans les juridictions concurrentes**, notamment la Colombie-Britannique et l'Australie.

Figure 18 : Classement des villes plaques tournantes de l'animation et des effets visuels, par taille du bassin de main-d'œuvre

Ville	Position 2025	Évolution 2024-2025	Position 2026	Évolution 2025-2026
Londres	3 ^{ème}	-5,1 %	2 ^{ème} (+)	+2 %
Vancouver	4 ^{ème}	+1,3 %	4 ^{ème} (=)	+11,3 %
Paris	6 ^{ème}	+3,9 %	6 ^{ème} (=)	+5,5 %
Montréal	7 ^{ème}	-9,6 %	8 ^{ème} (-)	+0,5 %
Toronto	11 ^{ème}	-7,6 %	10 ^{ème} (+)	-3,3 %
Sydney	14 ^{ème}	+5,9 %	14 ^{ème} (=)	+12 %

Source : VFX World Atlas, [2025](#), [2026](#)

3.3. Infrastructure

Lorsque la compétitivité d'une juridiction est évaluée, on se concentre généralement sur les mécanismes de soutien offerts et la fiscalité. Cependant, sans espaces physiques pour tourner, une fiscalité avantageuse peut rester une coquille vide : une production qui souhaite tourner au Québec mais ne trouve pas de plateau disponible aux dates et aux services/équipements voulus ira simplement ailleurs. Ce problème de capacité était déjà souligné dans une étude commandée par le BCTQ en 2021. Les grands studios de Montréal tournaient déjà à pleine capacité, et des productions étrangères étaient régulièrement refusées faute de place. Le constat était clair : « on n'a tout simplement pas l'espace pour les accueillir », ⁵²

Les studios deviennent aussi régulièrement des points d'ancrage pour le secteur, en transformant leur quartier en pôle de production, avec des fournisseurs de services et d'équipement, des talents, des établissements de formation. L'infrastructure peut alors devenir moteur d'innovation et d'évolution technologique (par exemple les murs DEL, production verte, etc.), car la compétitivité dans ce domaine ne se mesure pas seulement en pieds carrés.

Au Canada

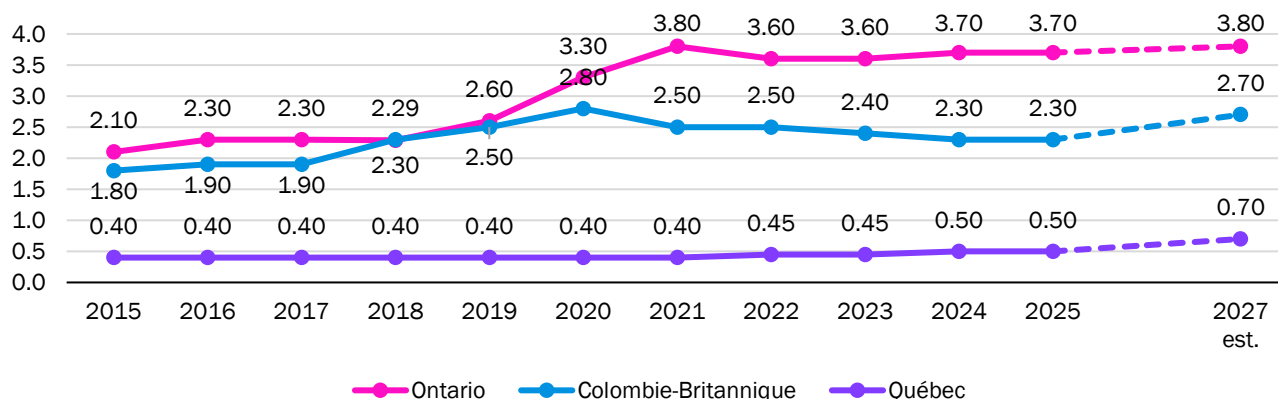
Le graphique suivant met en lumière le retard concurrentiel que présente le Québec face aux deux autres centres majeurs canadiens. Avec une surface totale estimée de 500 000 p² et peu d'investissements majeurs dans les dix dernières années, le Québec peut difficilement se positionner comme une alternative

⁵² Raymond Chabot Grant Thornton pour le BCTQ, « [Impact Assessment: Increasing Infrastructure Capacity](#) » (mai 2021)



solide face aux infrastructures offertes en Ontario et en Colombie-Britannique. Le graphique ci-dessous met en lumière **le retard qu'accuse le Québec face à ses concurrentes canadiennes**, qui poursuivent leurs investissements et creusent leur écart de compétitivité.

Figure 19 : Surface de plateau de tournage, en millions de pieds carrés



Source : Estimations de Nordicity s'appuyant sur Raymond Chabot Grant Thornton, FilmLA, CreativeBC, et recherches additionnelles

Ontario

L'expansion de la capacité ontarienne repose sur la demande continue en infrastructure dopée par la croissance du volume de production étrangère, mais aussi de production canadienne. L'Ontario (principalement la région du Grand Toronto) a ainsi **augmenté sa capacité de 75 % en dix ans**, proposant désormais 3,70 millions p², et une capacité grandissante dans le futur proche. Les annonces et projets récents notables comprennent :

- Cinespace, Toronto : livraison en 2023 de trois plateaux et espaces de soutien totalisant 130 000 p².
- Pinewood Studios, Toronto : expansion de cinq plateaux complétés en 2022 ajoutant 100 000 p², dont le deuxième plus grand plateau d'Amérique du Nord (45 900 p²). De plus, Amazon MGM a annoncé en janvier 2024 un engagement pluriannuel pour occuper plusieurs plateaux. Netflix occupe déjà environ 84 580 pi² chez Pinewood, en plus de ses 164 000 pi² chez Cinespace.
- SP Studios, Toronto : studio de production virtuelle de 500 M\$ CAD dont la construction a débuté en 2024 pour une livraison en 2027, faisant suite à l'ouverture d'une première installation à Mississauga.
- Ottawa Film Office, Ottawa : processus d'expression d'intérêt lancé en 2024 pour un studio (trois plateaux totalisant environ 60 000-80 000 pi²), mais les dernières mises à jour indique que le processus est encore en cours.⁵³

⁵³ Ottawa Business Journal, « [A soundstage remains a priority as Ottawa's film commissioner looks to boost economic impact](#) » (avril 2026)



Colombie-Britannique

La Colombie-Britannique offre un parc d'espace varié, entre plateaux conçus pour accueillir de larges productions, et espaces convertis en plateaux. Le graphique ci-dessus semble indiquer une certaine stagnation, mais d'autres signaux indiquent que **la province a cherché à renforcer sa capacité d'accueil et ses équipements** durant la période, avec des effets attendus dès 2025-2026.

En 2022 par exemple, **le plus grand plateau de production virtuelle** (volume DEL) au monde a ouvert au Canadian Motion Picture Park de Burnaby⁵⁴. Mais surtout, la Colombie-Britannique a accueilli **le projet le plus ambitieux du pays** sur la période 2022-2026. Une expansion massive du Bridge Studios à Burnaby a été annoncée en 2022. Elle vise à porter le complexe de 13 à 55 plateaux, répartie sur trois sites (Griffiths Drive, Lake City Way, Marine Way). Le volet Lake City Studios, à lui seul, a coûté environ 350 M\$ CAD, pour 339 000 pi² sur 21 plateaux, et est ainsi devenu le plus grand studio construit à cet effet en Amérique du Nord.⁵⁵ À noter cependant que le quatrième campus de Bridge Studios initialement prévu (316 000 pi² de plateaux) a été abandonné à la suite du retrait des investisseurs en 2024.⁵⁶

Québec

Les annonces concernant des **investissements en infrastructures sont plus limitées au Québec**. Le studio MELS 4, apportant 160 000 pi² au complexe de MELS, a été annoncé en 2021 pour un investissement de 76 millions \$ notamment soutenu par un prêt de 25 millions \$ via Investissement Québec. À l'heure actuelle, MELS 4 n'a toujours pas ouvert ses portes. De même, Grandé Studios a lancé une expansion de 30 000 pi² à son campus de Pointe-Saint-Charles en 2021. Le déclin de la production locale couplé aux récents défis que rencontre le Québec à attirer les productions étrangères sont avancées comme des conséquences de cette surface limitée, mais également comme des freins à l'investissement en infrastructure. **La Stratégie québécoise de l'audiovisuel 2026-2031 ne mentionne d'ailleurs pas le défi de l'infrastructure.**

Il faut cependant citer dans ce portrait de l'infrastructure québécoise l'annonce en avril 2026 des Studios B79 à Bromont. C'est le premier complexe cinématographique en région au Québec selon ses fondateurs. L'offre de studios majeurs étant jusqu'ici concentrée à Montréal (MELS, Grandé). Porté par un investissement de 20 millions \$, B79 proposera deux plateaux de 18 000 pi² et 10 000 pi² respectivement, un studio de production virtuelle de 3 250 pi², des espaces de soutien (bureaux, ateliers) et un *backlot* de 100 000 pi².

À l'international

Ce tableau met en lumière l'accélération des investissements en infrastructure. Le Royaume-Uni en particulier a vu la surface totale de ses studios de tournage plus de doubler sur cinq ans, atteignant 7,7

⁵⁴ Business in Vancouver, « [LED Volume stage delivers strange new virtual worlds to B.C. film industry](#) » (septembre 2022)

⁵⁵ The Hollywood Reporter, « [Vancouver's Bridge Studios Plans 42-Stage Expansion for Hollywood Shoots](#) » (octobre 2022)

⁵⁶ Daily Hive, « [Proposal to build new major Burnaby film and television production studio cancelled](#) » (avril 2024)



millions de pieds carrés. Dans les pôles de production majeurs des États-Unis, la tendance est également à **la multiplication des espaces disponibles**.

Figure 20: Surface de plateaux de tournage, en millions de pieds carrés

Juridiction	2020	2025
Comté de Los Angeles (É.U.)	5,2	8,3
Royaume-Uni	3,5	7,7
Georgie (É.-U.)	2,3	3,5
New York (É.-U.)	2,0	3,4

Source : FilmLA, « [FilmLA Soundstage Report](#) » (mars 2026)

Bien que des données chiffrées ne soient pas explicitement disponibles pour les juridictions concurrentes qui sont au cœur de notre analyse, les annonces récentes d'investissements confirment une dynamique d'expansion.

Juridiction	Estimation des surfaces des plateaux annoncés (ouverture 2026 ou future)
France	Doublment de la surface nationale à 1,65 M pi ² d'ici 2030 (11 studios)
Royaume-Uni	>500,000 pi ² (Marlow Film Studios, Bray)
Irlande	>500,000 pi ² (Greystones Media Campus, Tara Studios, Troy Studios)
Australie	>200,000 pi ² (Perth Film Studios, nouveaux studios à Sydney, Shadowbox Studios)

France : la « Grande Fabrique de l'image »

Les investissements en infrastructure sont un pilier central de la stratégie de la France pour redevenir une terre de tournage attractive à l'échelle internationale. Un rapport commandé par le CNC signalait un déficit non seulement dans le nombre de plateaux de tournages, mais aussi dans leur surface et équipements.⁵⁷ Le projet de la « Grande Fabrique de l'image », qui s'inscrit dans le plan d'investissement France 2030 vise à remédier à ce déficit en apportant, dès 2023, 350 millions d'euros pour soutenir 68 projets dans 12 régions françaises, **soutenant notamment 11 studios de tournages** (nouveaux ou en rénovation/agrandissement). Les investissements permettront, **d'ici 2030, un doublement de la surface de plateaux de tournages** pour un total de 1,65 millions de pieds carrés, et de presque quadrupler la surface de décors extérieurs permanents (*backlots*) pour atteindre 2 millions de pieds carrés. Avec ces surfaces, la France offrira la plus grande surface de plateaux de tournage en Europe continentale.⁵⁸

⁵⁷ Serge Siritzky pour le CNC et Film France, « [Les studios de tournage, un enjeu primordial pour la production en France](#) » (mars 2019)

⁵⁸ Ministère de la Culture, « [France 2030 : La ministre de la Culture annonce les 68 projets lauréats de la Grande Fabrique de l'image](#) » (mai 2023)



Royaume-Uni : l'expansion continue d'un géant

Le Royaume-Uni a connu une croissance soutenue en cinq ans, doublant sa surface de plateaux. La pandémie a arrêté les tournages en 2020 et entraîné la fermeture de nombreux espaces, forçant un usage improvisé d'espaces non conçus pour filmer une fois la reprise amorcée. Le rebond qui a suivi, porté par les investissements des plateformes en ligne, s'est traduit par des **engagements immobiliers massifs et à long terme** plutôt que par de la simple location ponctuelle. Par exemple, Netflix et Amazon MGM ont loué à long terme la quasi-totalité de l'expansion de Shepperton Studios (500 M£, 17 plateaux additionnels)⁵⁹, et Amazon MGM a acheté les studios de Bray en 2024⁶⁰, pour lesquels une expansion majeure est en cours d'approbation. D'autres **projets de grande ampleur** ont suivi, dont le studio Marlow, récemment approuvé, qui accueillera 18 studios et un organisme de formation pour un investissement approchant 1 milliards de dollars US.⁶¹ Le budget d'automne 2025 confirme un **allègement de 40 % de la taxe foncière commerciale pour les studios** admissibles jusqu'en 2034, signalant l'engagement continu du gouvernement britannique.

Irlande : soutenir la demande grandissante

Depuis 2020, l'infrastructure de studios s'est transformée pour **répondre à une demande croissante et compléter l'offre attractive** de l'Irlande. Le groupe américain Hackman Capital Partners et Square Mile Capital Management, déjà propriétaire de studios majeurs à Los Angeles, New York et Toronto, a joué un rôle de catalyseur dans cette expansion en faisant l'acquisition des deux plus grands studios existants du pays (Ardmore et Troy) en août 2021, puis en lançant en 2022 le projet Greystones Media Campus, un investissement de près de 150 M€ mené en partenariat avec le fonds souverain irlandais ISIF.⁶² Une fois complété, Greystones ajoutera un total de 300 000 pi² sur huit plateaux. La construction devrait débuter en 2028.⁶³

La **capacité actuelle est déjà substantielle et en pleine expansion** sur plusieurs sites. L'Irlande compte notamment les studios de Ardmore (61 300 pi² sur 6 plateaux, plus une usine de tournage de 29 000 pi²), Troy (100 000 pi² sur 4 plateaux avec un *backlot* de 500 acres), et plusieurs installations plus modestes allant de 14 000 à 100 000 pi². La liste des projets annoncés continue de s'allonger et comprend entre autres Tara Studios (phase 1 de 150 000 pi² sur 6 plateaux, avec 270 000 pi² sur 14 plateaux à terme)⁶⁴, Hammerlake Studios, Ardmore Studios, Dublin Fields, et une expansion de Troy Studios conçue pour accueillir des productions non scriptées.⁶⁵

⁵⁹ The Guardian, « [Netflix hunts long-term UK production base amid race for studios](#) » (septembre 2018)

⁶⁰ BBC News, « [Film commission backs Amazon MGM expansion of studios](#) » (août 2026)

⁶¹ The Hollywood Reporter, « [James Cameron-Backed \\$1 Billion U.K. Film Studio Gets Go-Ahead From British Government](#) » (novembre 2025)

⁶² National Treasury Management Agency, « [Ireland's largest Film & TV Studio to open in 2024](#) » (avril 2022)

⁶³ The Irish Times, « [Plans for €300m investment in Greystones 'media campus' scaled back](#) » (juin 2026)

⁶⁴ Screen Ireland, « [Production in Ireland](#) » (juin 2025)

⁶⁵ Shane McDonald, « [How Ireland's Film Studio Boom is Taking on London](#) » (décembre 2024)



Australie : multiplication des projets

L'infrastructure de studios australienne connaît **une vague d'investissements sans précédent**, avec plusieurs projets majeurs annoncés ou ayant franchi des étapes clés d'approbation.

En Australie Occidentale, le Perth Film Studios (233,5 M\$ AU de construction, plus 57 M\$ AU pour les 10 premières années d'exploitation) a accueilli sa première production au début de l'année 2026. Le complexe offre 88 000 p² d'espace de production intérieur et un *backlot* de 250 000 p².⁶⁶ Le gouvernement de Nouvelle-Galles du Sud a lancé en mars 2026 un appel à propositions pour un second studio majeur à Sydney, appuyé par un investissement public de 100 M\$ AU. Cette annonce intervient après que cet état australien a dû refuser des productions internationales et locales majeures faute d'espace suffisant.⁶⁷ De plus, le groupe international Shadowbox Studios a été retenu en 2024 pour développer un complexe de 10 plateaux sur 22 hectares à Yatala au Queensland. La première phase, comprenant six plateaux, doit être opérationnelle en 2028.⁶⁸ Enfin on peut aussi noter l'ouverture en 2022 du Docklands Studios de Melbourne dans l'État du Victoria.⁶⁹

3.4. Compétitivité des incitatifs

Mesures pour la production étrangère

Sommaire

Le tableau ci-dessous présente un résumé des incitatifs fiscaux proposés par les juridictions concurrentes pour attirer les productions étrangères.

Il se révèle une différence majeure entre le Canada et les juridictions concurrentes : les trois provinces canadiennes excluent totalement les cachets versés à des non-résidents, alors que le Royaume-Uni, l'Irlande et l'Australie les admettent au plein taux, et la France est en train d'adapter son modèle. Cet écart peut peser lourd sur les grosses productions à vedettes internationales. Le Québec affiche par ailleurs un taux de base parmi les plus faibles des trois (après l'Ontario), et demeure la seule juridiction du tableau à plafonner sa bonification VFX/animation en pourcentage des dépenses.

D'autres dimensions viennent nuancer une lecture strictement fondée sur les taux. Les seuils minimums dessinent une hiérarchie d'accessibilité distincte de celle des taux : l'Australie, malgré un taux compétitif, exige un budget minimal de 15 M\$ AU qui exclut les productions de taille plus modestes. Enfin, seules la

⁶⁶ Department of Creative Industries, Tourism and Sport, « [Perth Film Studios](#) »

⁶⁷ NSW Government, « [Lights, Camera, Action! Search for Sydney's second global film studio location commences](#) » (mars 2026)

⁶⁸ C21Media, « [Shadowbox Studios facility and investment on Australia's Gold Coast wins green light](#) » (septembre 2025)

⁶⁹ Creative Victoria, « [Super soundstage open for business](#) » (mars 2022)



Colombie-Britannique, l'Irlande et la France offrent des bonifications, un levier de différenciation que le Québec n'exploite pas.

Pour avoir une image complète, il faut aussi ajouter aux provinces canadiennes les 16 % correspondant au Crédit d'impôt pour services de production cinématographique ou magnétoscopique (CISP) offert au niveau fédéral.

À noter que ce tableau **ne présente que les aides automatiques**. Il existe dans certaines juridictions des subventions sélectives pour les productions étrangères qui viennent renforcer la compétitivité du secteur. Prenons l'exemple des aides offertes par les États australiens, qui peuvent s'additionner aux crédits d'impôt fédéraux, à l'instar de la complémentarité proposée au Canada entre les incitatifs provinciaux et les crédits d'impôt fédéraux.⁷⁰

⁷⁰ Par exemple, Screen Queensland a deux mesures à destination des productions étrangères (ou d'autres États australiens). Le Production Attraction Strategy Incentive (PAS) offre un montant calculé à partir d'un pourcentage des dépenses éligibles, mais ce pourcentage est à la discrétion de Screen Queensland et dépend des fonds disponibles. Le Post, Digital, Visual Effects (PDV) Incentive est une mesure similaire visant à attirer la production d'effets visuels. Le montant est également déterminé par Screen Queensland, mais certaines sources suggèrent que le PDV peut couvrir jusqu'à 15 % des dépenses éligibles, portant ainsi le total des aides à 40 % en cumulant ce montant avec le PDV fédéral.



Juridiction Programme	Taux de base				Autres dépenses éligibles	Taux Animation VFX	Plafond			Dépenses éligibles minimum	Bonifications
	Résident		Non-résident				Annuel	Par projet	Compensation		
	ATL	BTL	ATL	BTL							
Quebec CISP	25 %	25 %	0 %	0 %	25 %	+16 % (65 % des dépenses)	Non	Non	Non	250 000 \$	..
Ontario OPSTC	21,5 %	21,5 %	0 %	0 %	21,5 %	+18 % (OCASE)	Non	Non	Non	1 M\$ (film) 100 000 \$ (<30 min) 200 000 \$ (>30 min) 25 000 \$ (OCASE)	..
Colombie- Britannique PSTC	36 %	36 %	0 %	0 %	0 %	+16 % (DAVE)	Non	Non	Non	100 000 \$ par épisode (<30 min) 200 000 \$ pour les autres projets	- Budget > 200 M\$: +2 % - En région : +6 % - Lieux éloignés : +6%
Royaume- Uni AVEC (Film/TV)	25,5 %	25,5 %	25,5 %	25,5 %	25,5 %	29,5 %	Non	80 % des dépenses de base du projet (pas de plafond pour VFX)	20,4 %	10 % des dépenses totales doivent être réalisée au R.-U. 1 M£ par heure pour la TV	..
Royaume- Uni AVEC (Animation)	29,5 %	29,5 %	29,5 %	29,5 %	29,5 %	29,5 %	Non	Non	23,8 %	10 % des dépenses totales doivent être réalisée au R.-U. 1 M£ par heure pour la TV	..
Irlande Section 481	32 %	32 %	32 %	32 %	32 %	40 % (10 M€ de dépenses, puis 32 %)	Non	125 M€	Non	125 000 € de dépenses éligibles et 250 000 € de budget total	- Scéal Uplift (budget <20M€, rôle créatif irlandais/EEE) : +8 %
France C2I	30 %	30 %	0 %*	0 %	30 %	30 %	Non	30 M€	Non	250 000 € ou 50 % du budget de production	- Dépenses >2 M€ en VFX : +10 % sur C2I
Australie (féd.) Location Offset	30 %	30 %	30 %	0 %	30 %	30 % (PDV)	Non	Non	Non	15 M\$ AU (film) Moyenne de 1,5 M\$ AU par heure pour la TV 500 000 \$ (PDV)	..

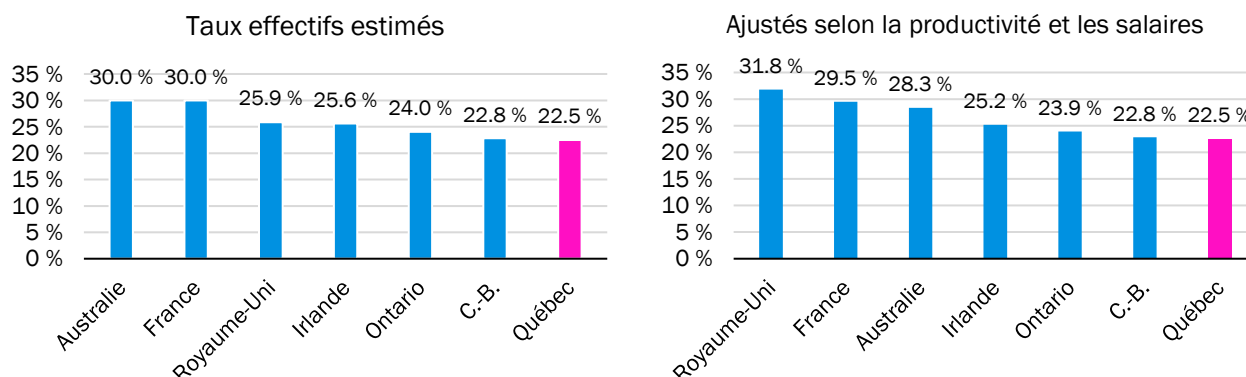
* La mise à jour du C2I concernant les rémunérations des acteurs étrangers n'a pas encore été définie mais rentrera en vigueur en 2027.



Modélisation

Pour évaluer la compétitivité réelle des différents régimes fiscaux, Nordicity a développé un modèle de simulation appliquant les crédits d'impôt en vigueur dans chaque juridiction à des budgets de production standardisés. Ces budgets types, construits à partir de données de production et d'entretiens avec le secteur, ventilent les dépenses selon leurs grandes catégories (talent ATL, main-d'œuvre BTL, dépenses hors main-d'œuvre, effets visuels et animation) pour deux types de projets représentatifs : un long métrage à budget moyen (50 M\$) et un épisode de série télévisée (5 M\$). Le résultat est un taux effectif global, soit la proportion réelle du budget total récupérée sous forme de crédits d'impôt une fois toutes les règles appliquées. Le modèle intègre ensuite un second niveau d'ajustement, tenant compte des écarts de productivité de la main-d'œuvre et de niveaux salariaux entre les juridictions concurrentes et le Québec.⁷¹ Cet ajustement permet de refléter plus fidèlement l'économie réelle réalisée par un producteur qui choisit de tourner dans une juridiction plutôt qu'une autre.

Figure 21 : Taux effectifs estimés pour une production cinématographique de budget moyen (50 M\$)



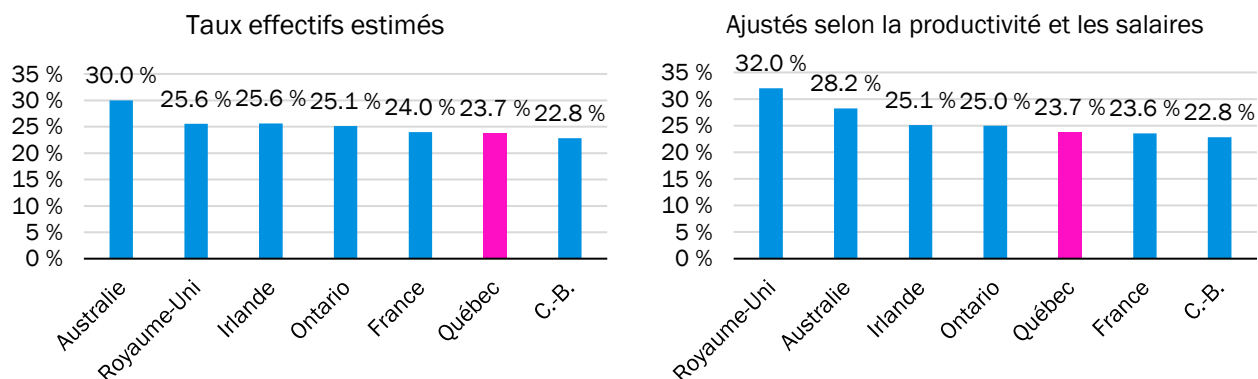
Notes : Pour la France, le taux n'est pas appliqué aux dépenses de vedettes internationales, les détails de la mise à jour du C21 n'ayant pas encore été dévoilés. Pour ce type de production, le bonus +10 % (dépenses VFX majeures) s'applique en France. Aucun autre bonus n'est intégré dans le modèle. Pour les trois provinces canadiennes, les crédits d'impôt provincial et fédéral sont pris en compte.

Sur les taux effectifs bruts, l'Australie et la France occupent les premières positions et les trois provinces canadiennes ferment la marche. **Le Québec occupe la dernière position**, tout juste derrière la Colombie-Britannique, dont le résultat ne reflète qu'un plancher, les bonifications non modélisées pouvant améliorer sa position réelle. L'ajustement pour la productivité et les salaires redistribue les positions : le Royaume-Uni prend la tête, dépassant l'Australie et la France, un renversement qui s'explique par une main-d'œuvre relativement plus productive ou moins coûteuse. **Le Québec conserve sa dernière position**, et l'écart avec le nouveau meneur s'accroît.

⁷¹ En s'appuyant sur les données de Statistiques Canada (Tableau : 36-10-0713-01, Tableau : 14-10-0063-01), d'Eurostat, et de l'OCDE sur les salaires horaires moyens, la productivité du travail et le PIB généré par heure travaillée, Nordicity a développé un index permettant de comparer le surcoût ou les économies réalisées en dépenses de main-d'œuvre d'une juridiction à l'autre. Ainsi, pour cette étude, le Québec sert de référence avec un indice de productivité de 1,000. Par exemple, l'indice de productivité calculé pour la France est de 1,025, ce qui veut dire que pour une même tâche, en tenant compte de la productivité des travailleurs et du niveau des salaires, les dépenses de main-d'œuvre seraient 2,5 % plus élevées en France qu'au Québec.



Figure 22 : Taux effectifs estimés pour une production télévisuelle de budget moyen (5 M\$/épisode)



Notes : Pour la France, le taux n'est pas appliqué aux dépenses de vedettes internationales, les détails de la mise à jour du C2I n'ayant pas encore été dévoilés. Aucun bonus n'est intégré dans le modèle. Pour les trois provinces canadiennes, les crédits d'impôt provincial et fédéral sont pris en compte.

Le portrait est similaire pour la télévision. Sur les taux effectifs bruts, l'Australie domine nettement, devant un groupe plus resserré formé du Royaume-Uni, de l'Irlande et de l'Ontario. Le Québec y occupe une position relativement moins défavorable que pour le long métrage, devançant de peu la Colombie-Britannique (toutefois sans aucun bonus régional appliqué). Une fois l'ajustement de productivité et des salaires appliqué, le Royaume-Uni prend la tête, suivi de l'Australie, qui conserve tout de même une avance confortable sur le reste du groupe. **Le Québec reste dans la partie basse du classement**, relativement proche du taux offert en France pour ce type de production, mais le modèle n'intègre pas l'admissibilité des cachets des vedettes internationales qui entrera en vigueur prochainement.

Mesures pour la production canadienne

Sommaire

Le tableau ci-dessous présente un résumé des incitatifs fiscaux proposés par les provinces canadiennes pour la production locale.

Sur le taux de base, le Québec se classe à première vue en dernière position avec 32 % (ou 28 % pour un format adapté de l'étranger), contre 35 % en Ontario et 40 % en Colombie-Britannique. Le Québec offre néanmoins une bonification pour la langue française (+8 %) dont bénéficie de nombreuses productions, qui un levier qui rejoint le mandat culturel distinct de l'incitatif financier.

L'écart se creuse davantage une fois les bonifications régionales prises en compte : la Colombie-Britannique cumule jusqu'à 18,5 % de bonus (région + lieux éloignés) au-delà de son taux de base déjà supérieur, et ajoute un crédit de formation distinct (30 %, plafonné à 3 % des dépenses).



Juridiction Programme	Taux de base		Autres dépenses éligibles	Taux Animation VFX	Annuel	Plafond		Dépenses éligibles minimum	Bonifications	
	Main-d'oeuvre - résidents									
	ATL	BTL				Par projet	Compensation			
Quebec CISP	32 % (28 % pour format adapté)	32 % (28 % pour format adapté)	..	+10 %	Non	65 % des frais de productions admissibles (ou plus selon bonifications)	Non	Non	- En région : +10 à 20 % - Langue française : +8 %	
Ontario OPSTC	35 %	35 %	..	+18 % (OCASE)	Non	Non	Non	250 000 \$ pour les productions diffusées en ligne uniquement 25 000 \$ (OCASE)	- Première demande de producteur : +5 % sur les premiers 240 000 \$ - En région : +10 %	
Colombie- Britannique FIBC	40 %	40 %	..	+16 % (DAVE)	Non	Non	Non	100 000 \$ par épisode (<30 min) 200 000 \$ pour les autres projets	- En région : +12,5 % - Lieux éloignés : +6% - Crédit sur la formation : 30 % (jusqu'à 3 % des dépenses)	

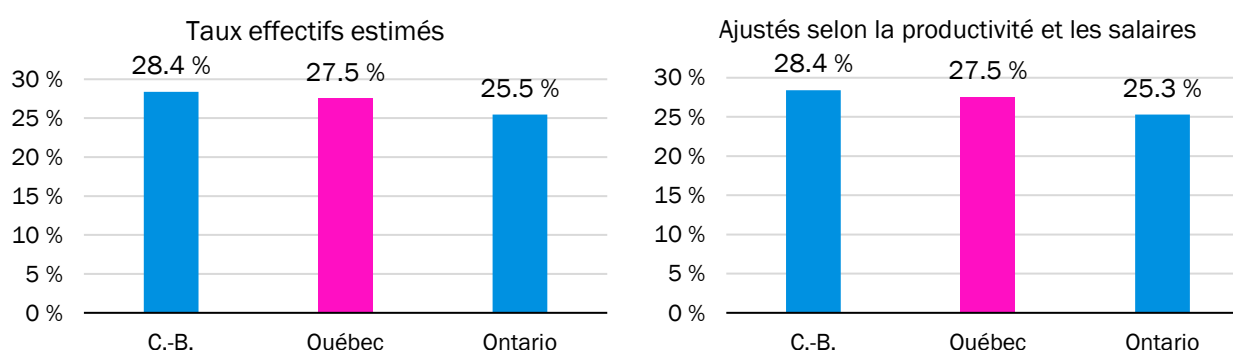


Modélisation

Nordicity modélise ici une production canadienne locale de 5 M\$, et le retour estimé en crédits d'impôt au Québec, en Colombie-Britannique et en Ontario. La Colombie-Britannique conserve la tête (28,4 %), mais **le Québec se positionne en deuxième place** (27,5 %), devant l'Ontario (25,5 %). Ce résultat s'explique en partie par la bonification en langue française (modélisée ici car la majorité des productions québécoises accèdent à ce bonus).

L'ajustement pour la productivité et les salaires laisse ce classement pratiquement inchangé étant données les différences relatives entre les trois provinces canadiennes. La Colombie-Britannique et le Québec conservent leurs positions, alors que l'Ontario recule très légèrement (25,3 %).

Figure 23 : Taux effectifs estimés pour une production cinématographique canadienne de 5 M\$



Notes : Pour le Québec, une production originale de langue française est simulée, accédant ainsi à un taux de 40 %. Aucun bonus régional ou autre n'est modélisé. La modélisation exclut le crédit d'impôt fédéral.

3.5. Discussions complémentaires

Fusion des crédits d'impôts

Dans cette partie, Nordicity examine l'hypothèse d'une fusion du crédit d'impôt pour la production cinématographique et télévisuelle québécoise et du crédit d'impôt pour services de production cinématographique en un seul mécanisme de soutien. Ce scénario pourrait faire l'objet d'un examen au niveau du Gouvernement du Québec, avec l'annonce de l'évaluation, la modernisation, et la simplification des mesures fiscales de la province.

Avant de se pencher sur la création d'un mécanisme unique, revenons sur l'origine de deux portes distinctes, l'une pour la production québécoise et l'une pour la production étrangère. Les deux crédits d'impôt québécois répondent, dès leur conception, à des logiques de politique publique fondamentalement différentes, inscrites dans des dispositions légales et réglementaires distinctes, bien que rattachées à la même loi-cadre, la *Loi concernant les paramètres sectoriels de certaines mesures fiscales*.

Le crédit d'impôt pour la production cinématographique et télévisuelle québécoise vise à soutenir les sociétés de production détenues et contrôlées par des résidents québécois qui produisent un film ou une série « québécois ». Cette définition ancre directement le crédit dans des objectifs de politique culturelle et



linguistique. L'objectif premier est d'assurer la pérennité du secteur de la production cinématographique et télévisuelles québécois, de soutenir la créativité locale, et de refléter les histoires, langues et profils du Québec sur les écrans. Tout en étant un outil de développement économique, **le crédit pour la production québécoise est un outil de politique culturelle.**

Le crédit d'impôt pour services de production cinématographique ou télévisuelle se définit comme une mesure de stimulation économique destinée à « favoriser le tournage, au Québec, de productions étrangères ». Les objectifs sont alors d'appuyer les efforts pour convaincre les producteurs étrangers de choisir le Québec, afin d'attirer des investissements étrangers et ainsi stimuler la création d'emplois. C'est **un outil économique et concurrentiel**, pensé pour répondre directement à la mobilité des capitaux de production internationaux.

Cette distinction n'est pas propre au Québec et reflète une architecture présente au fédéral canadien et dans les deux autres grandes provinces productrices, l'Ontario et la Colombie-Britannique. Parmi l'ensemble des juridictions comparées dans ce rapport, **la grande majorité maintient une architecture à deux régimes** distincts, même lorsque les deux crédits partagent des mécanismes de calcul similaires (Irlande, Australie, France).

La recherche menée par Nordicity n'a pas identifié de juridictions ayant modifié leur approche (consolidation ou séparation entre les régimes destinées aux productions locales et des productions de service) ces dix dernières années. Le Royaume-Uni constitue la seule exception notable, bien que le changement ne concerne pas directement la distinction service/local. Avant 2024, le Royaume-Uni maintenait un ensemble de crédits distincts par type de contenu plutôt que par origine du capital. La réforme de 2024 vers l'AVEC a fusionné l'ensemble de ces régimes en un seul mécanisme de calcul. Ce régime unifié ne distingue pas la production étrangère de la production britannique. Chaque production admissible accède au même crédit.

L'architecture à deux portes est donc devenue une approche standard et connue des clientèles domestiques et internationales. Cette familiarité et stabilité expliquent pourquoi tant de juridictions, plutôt que de la remettre en question, cherchent au contraire à la renforcer et à la rendre permanente. **L'industrie structure des projets autour de la prévisibilité des crédits d'impôts**, et une modification profonde, même motivée par un objectif de simplification, introduit un risque d'imprévisibilité qui peut décourager l'investissement de manière temporaire ou permanente.

Nordicity a mené récemment des consultations avec le secteur audiovisuel au Canada et au Québec pour explorer diverses pistes de modernisation des crédits d'impôts fédéraux et en identifier les avantages et points d'amélioration. De manière générale, **le secteur audiovisuel s'oppose à l'idée de remplacer les deux crédits actuels par un mécanisme unique**, que ce soit sous la forme d'un crédit progressif ou d'une fusion pure et simple. Qu'il s'agisse de producteurs canadiens ou de studios étrangers, **les parties prenantes reconnaissent la valeur d'avoir deux régimes aux objectifs de politique publique clairement distincts** : le crédit à vocation culturelle est jugé essentiel pour appuyer les négociations des producteurs sur les marchés internationaux, alors que le crédit de service est perçu comme un outil économique neutre, pensé pour la compétitivité de la province. La stabilité, la simplicité et la prévisibilité du système actuel sont identifiées comme ses principales forces. Ce sont ces qualités que le secteur craint de voir disparaître avec une fusion, remplacées par une complexité administrative accrue, une perte de contrôle et de propriété sur le contenu canadien, et une confusion potentielle sur **un marché où la clarté est un avantage compétitif.**



Plafonds

Dans un contexte de restriction budgétaire, parfois un gouvernement pourrait choisir de limiter l'utilisation des ressources publiques par l'instauration de plafonds. Ces plafonds peuvent prendre plusieurs formes :

- Un plafond sur l'enveloppe annuelle totale du programme, offrant un montant limité selon une logique de premier arrivé, premier servi, afin de contenir les dépenses globales.
- Un plafond sur le montant total qu'un projet peut recevoir.
- Un plafond sur le montant total qu'une entreprise peut recevoir.
- Un plafond sur un type précis de dépenses éligibles.

Toutefois la tendance dominante des cinq dernières années chez les juridictions les plus compétitives étudiées dans ce rapport, dans les quelques cas où des plafonds existent, va plutôt dans le sens de l'élargissement de ces plafonds. Aucune de ces juridictions n'a introduit de nouveau plafond.

- Royaume-Uni : levée complète du plafond de 80 % des dépenses de base, spécifiquement pour les dépenses VFX, dès janvier 2025.
- France : le plafond du C2I par œuvre a été relevé progressivement depuis 2015 (de 10 M€ à 30 M€), et, en 2026, le plafond spécifique à l'animation a doublé, de 3 000 € à 6 000 € par minute produite et l'assiette du C2I est élargie pour inclure les cachets des acteurs non européens.
- Australie : le plafond du *Producer Offset* pour les séries dramatiques a été élargi à 35 M\$ AU de dépenses admissibles par saison, en plus du retrait des restrictions sur l'emploi de vedettes internationales.
- Irlande : le plafond de dépenses admissibles du crédit Section 481 a été relevé de 70 M€ à 125 M€ par projet en 2024.

Aux États-Unis, la Californie a proposé de plus que doubler son plafond collectif annuel, de 330 M\$ à 750 M\$, en réponse directe au déclin de la production locale. Autre exemple, l'État de New York a relevé son plafond collectif annuel de 420 M\$ à 700 M puis à 800M pour 2025-2026 (avec une enveloppe additionnelle de 100 M\$ réservée au cinéma indépendant), tout en retirant simultanément son plafond individuel sur les dépenses « above the line ».

Ce mouvement d'élargissement ne se limite pas aux juridictions déjà en position de force cherchant à confirmer leur avantage compétitif. Des marchés de second rang, dans un contexte de concurrence internationale accrue, choisissent d'assouplir leurs plafonds plutôt que de les resserrer. L'Espagne continentale a relevé son plafond par projet de 10 M€ à 20 M€ pour les longs métrages étrangers (et 10 M€ par épisode pour la télévision) en janvier 2024. Les Îles Canaries ont aboli, en avril 2024, leur plafond collectif annuel de 50 M€ en crédits versés. L'investissement a quasiment doublé l'année suivant la réforme (218 M\$ en 2024 à 432 M€ en 2025) ⁷², suggérant que l'abolition a permis de capter des

⁷² Canary Islands Film, « Film production figures » (2024, 2025).



productions à grande échelle auparavant freinées par le risque de voir l'enveloppe collective consommée par d'autres projets concurrents.^{73 74} Enfin, l'Allemagne a doublé le plafond de son fonds GMPF pour les séries télé, de 10 M€ à 20 M€, en 2025, précisément pour répondre aux besoins des productions destinées aux plateformes de diffusion en continu. Quelques rares juridictions ont cherché à mettre en place des plafonds, comme en Italie, où l'annonce de ces changements a entraîné une incertitude qui a affaibli le secteur.⁷⁵

L'instauration, la suppression ou l'expansion d'un plafond peut avoir des conséquences importantes sur l'activité d'une industrie, et sur la capacité d'une juridiction à attirer des productions internationales de plus en plus sensibles à la moindre variation budgétaire. Il faut rappeler qu'au-delà de la générosité nominale d'un régime fiscal, l'instabilité et l'incertitude demeurent des facteurs déterminants susceptibles de freiner une dynamique d'investissement et de briser la confiance des producteurs, parfois au prix de plusieurs années d'efforts consacrés à capter cet investissement.

⁷³ Variety, « [Canary Islands Reform Tax Break Funding, as Archipelago Looks for Further Growth in Its Film-TV Hub](#) » (mai 2024)

⁷⁴ The Canary News, « [Movie and television production on the Canary Islands has more than doubled](#) » (2023)

⁷⁵ Le Gouvernement italien a annoncé au début de l'année 2024 sa volonté de réformer le crédit d'impôt audiovisuel mais les changements ont pris du temps à être annoncés et finalisés. 14 organismes professionnels ont alors organisé une conférence de presse d'urgence au printemps 2024, dénonçant un arrêt brutal de la production au premier trimestre 2024, causé non pas encore par une réforme officielle, mais par l'incertitude prolongée entourant les changements. Il aura fallu attendre l'été 2024 pour l'entrée en vigueur de la réforme, introduisant pour la première fois des plafonds par projet pour les coproductions internationales et les productions nationales. Deadline, « [Italian Film & TV Orgs Say Production Is Grinding To Halt Due To Uncertainty Over State Funding & Tax Credits](#) » (avril 2024). Variety, « [Italy's Right-Wing Government Dithers and Delays Production Tax Incentives, Prompting Industry Uproar](#) » (avril 2024)

4. Analyse du rendement du capital public québécois investi

Introduction à la méthodologie

Le détail complet de la méthodologie est présenté en Annexe.

Pour mesurer la valeur économique du soutien public au secteur audiovisuel québécois, Nordicity a retenu l'approche du gain en PIB, une méthode de plus en plus utilisée par les juridictions comparables, qui compare le PIB additionnel généré par l'activité incitée au coût des incitatifs fiscaux. Cette approche est jugée plus appropriée que l'approche de la recette fiscale (limitée aux seuls revenus fiscaux directs) parce qu'elle rend mieux compte de la volatilité propre au secteur et permet d'isoler plus fidèlement la proportion de production qui n'aurait pas eu lieu au Québec en l'absence des incitatifs actuels.

Le calcul repose sur un principe simple : tous les dollars dépensés en production ne sont pas également attribuables à la politique fiscale car une partie de cette activité aurait eu lieu de toute façon. Nordicity applique donc un taux d'attribution distinct pour chaque grand type de production, fondé sur la littérature existante et sur des consultations menées auprès de l'industrie :

- 92 % pour la production de service étrangère : un taux qui reflète le rôle déterminant des incitatifs fiscaux dans les décisions de tournage des studios internationaux, confirmé par les précédents observés en Saskatchewan et en Nouvelle-Écosse, où le retrait des incitatifs a fait disparaître la production étrangère du territoire.
- 57 % pour la production québécoise : un taux plus modéré, qui tient compte du fait que la production en langue française conserve un accès à d'autres sources de financement (radiodiffuseurs, programmes fédéraux) en l'absence du soutien provincial, contrairement à la production en langue anglaise, jugée entièrement mobile vers d'autres provinces.

Le PIB additionnel ainsi isolé (direct et indirect, à l'exclusion des effets induits) est ensuite rapporté au coût total du soutien financier québécois (crédits d'impôt et financement direct de la SODEC) pour obtenir le rendement du capital investi.

Résultats et analyse

Le secteur audiovisuel québécois dans son ensemble a généré 2 260 M\$ de dépenses de production (hors production interne) et 90 M\$ de revenus de distribution, soutenus par 670 M\$ d'appui financier public québécois (crédits d'impôt et investissement direct de la SODEC). Ces activités ont produit 1 580 M\$ de PIB direct, auquel s'ajoute 770 M\$ de PIB indirect, généré chez les fournisseurs et sous-traitants, pour un total de 2 350 M\$. Une fois la valeur estimée du gain en PIB comparée au soutien financier public, on



obtient un rendement du capital public investi de 2,79. En d'autres termes chaque dollar de soutien public accordé génère 2,79 \$ en gain de PIB.

Figure 24 : Analyse économique du secteur audiovisuel au Québec, ensemble du secteur, 2024-2025

Général	Direct	Indirect ⁷⁶	Total
Dépenses de production ⁷⁷	2 260 M\$	--	2 260 M\$
Revenus de distribution ⁷⁸	90 M\$	--	90 M\$
Soutien financier – Québec ⁷⁹	670 M\$	--	670 M\$
PIB ⁸⁰	1 580 M\$	770 M\$	2 350 M\$
Gain en PIB	--	--	1 860 M\$
Rendement du capital investi	–	–	2,79 \$

Ce deuxième tableau isole les retombées des activités de production d'animation et d'effets visuels, pour la production étrangère ou québécoise. Avec un total de 1 190 M\$ de dépenses de production (dont 1 130 M\$ pour la production étrangère) et 290 M\$ de crédit d'impôt provincial, le secteur a généré 690 M\$ de PIB direct et 340 M\$ de PIB indirect en 2024-2025. Le gain en PIB estimé est de 940 M\$. Ainsi, pour chaque dollar public investi, ce sont 3,24 \$ en gain de PIB qui sont retourné, le meilleur rendement parmi les trois segments analysés.

Figure 25 : Analyse économique du secteur audiovisuel au Québec, effets visuels et animation (productions québécoise et étrangères), 2024-2025

Effets visuels et animation	Direct	Indirect	Total
Dépenses de production	1 190 M\$	--	1 190 M\$
Crédit d'impôt provincial	290 M\$	--	290 M\$
PIB	690 M\$	340 M\$	1 030 M\$
Gain en PIB	--	--	940 M\$
Rendement du capital investi	–	–	3,24 \$

Le segment des tournages de production étrangère, plus modeste en termes de dépenses de production, a généré 320 M\$ de PIB direct et 160 M\$ de PIB indirect. Avec 140 M\$ de crédit d'impôts ayant soutenu ces

⁷⁶ Là où le Profil du secteur audiovisuel québécois combine les retombées indirectes et induites sous le terme « Indirect », les résultats présentés ici font une distinction entre retombées indirectes et induites (ces dernières n'étant pas incluses dans les tableaux présentés dans cette section).

⁷⁷ Données du Profil du secteur audiovisuel québécois, exclu la production interne.

⁷⁸ Estimations de Nordicity basées sur les revenus bruts déclarés par les distributeurs de films tels que rapportés dans le Profil du secteur audiovisuel québécois, ainsi que sur les données de vente de Téléfilm et du Fonds des Médias du Canada.

⁷⁹ Données des crédits d'impôts de la SODEC compilées par l'ISQ. Comprend 597 M\$ de crédit d'impôt et 71 M\$ de financement direct de la SODEC.

⁸⁰ Produit intérieur brut calculé selon la méthodologie décrite dans le Profil canadien, en alignement avec l'approche du Profil du secteur audiovisuel québécois.



tournages en 2024-2025 et un gain en PIB estimé à hauteur de 440 M\$, le rendement du capital investi atteint les 3,20 \$, proche du segment de l’animation et des effets visuels.

Figure 26 : Analyse économique du secteur audiovisuel au Québec, production étrangère et services de production (tournages), 2024-2025

Production étrangère et services de production	Direct	Indirect	Total
Dépenses de production	550 M\$	--	550 M\$
Crédit d’impôt provincial	140 M\$	--	140 M\$
PIB	320 M\$	160 M\$	480 M\$
Gain en PIB	--	--	440 M\$
Rendement du capital investi	–	–	3,20 \$

Enfin, le segment des tournages de productions québécoises affiche le rendement le plus faible, confirmant que le crédit d’impôt soutenant la production locale a un objectif premier de politique culturelle, plutôt que de politique économique. Avec 930 M\$ de dépenses de production et 240 M\$ de soutien combiné (appui direct de la SODEC et crédit d’impôt), la production québécoise génère un total (direct et indirect) de 800 M\$. Le gain en PIB attribuable au soutien public s’élève à 450 M\$, soit un rendement de 1,89 \$.

Figure 27 : Analyse économique du secteur audiovisuel au Québec, production québécoise (tournages), 2024-2025

Production québécoise	Direct	Indirect	Total
Dépenses de production	930 M\$	--	930 M\$
Crédit d’impôt provincial et soutien direct du Québec	240 M\$	--	240 M\$
PIB	540 M\$	260 M\$	800 M\$
Gain en PIB	--	--	450 M\$
Rendement du capital investi	–	–	1,89 \$

La comparaison internationale qui suit doit être abordée avec précaution. Étant donné que les données économiques et les modèles varient d’une juridiction à l’autre, tout comme les systèmes d’incitatifs sous-jacents et les dépenses associées (par exemple l’intégration de la construction de studios dans l’État de la Géorgie), une comparaison directe pourrait être trompeuse.

Cela dit, à titre d’exemples, les analyses d’Olsberg SPI donnent un ordre de grandeur de la position du Québec quant au rendement de ses mesures de soutien.

Figure 28 : Rendement du capital public investi des mesures de soutien au secteur audiovisuel

Juridiction	Programme	Date de référence	Rendement du capital investi
Québec	Total	2024-2025	2,79



Québec	Prod. locale	2024-2025	1,89
Australie	Prod. locale	2018-2022	3,87
Québec	Animation/VFX	2024-2025	3,24
Australie	Animation/VFX	2018-2022	3,31
Québec	Prod. service	2024-2025	3,2
Australie	Prod. service	2018-2022	2,9
Islande	Prod. service	2019-2022	3,5
Norvège	Prod. service	2020-2023	3,5
Géorgie		2012-2022	4,7
Nouveau-Mexique*		2020-2021	8,4

*Pour le Nouveau-Mexique, le RCI est calculé sur la base du PIB direct, indirect et induit. Pour toutes les autres juridictions et programmes, le RCI présenté ne tient compte que du PIB direct et indirect. Sources : Olsberg SPI, [Study of the Norwegian Film and Series Incentive Scheme](#) (2023) ; [Study on the Impact of Film and Television Production Incentives in Australia](#) (2023) ; [Economic Impact Study of Georgia's Entertainment Industry Tax Credit](#) (2023) ; [Economic Impact of the Iceland Film Production Incentive](#) (2024) ; [Economic Impact of the New Mexico Film Production Tax Credit](#) (2021)

Dans l'ensemble, et en gardant à l'esprit les possibles variations dans les calculs, le Québec se positionne favorablement sur les segments animation/effets visuels et services de production, avec des rendements comparables ou légèrement supérieurs à ses pairs internationaux, signalant une certaine efficacité des crédits d'impôt québécois. En revanche, le Québec apparaît nettement en retrait sur le segment de la production locale, où son rendement est le plus bas de toutes les juridictions et programmes comparés. Toutefois, les objectifs des programmes appuyant la production locale dépassent les simples retours économiques pour aussi englober des principes de politique culturelle.

Compléments d'analyse

Dans cette partie, Nordicity aborde le rapport livré par la firme Delorme Lajoie au Groupe de travail sur l'avenir de l'audiovisuel au Québec (GTAAQ) intitulé « [Analyse des retombées socioéconomiques de l'industrie de l'audiovisuel au Québec](#) » qui aborde également les questions de retombées du secteur. Notons tout d'abord les objectifs différents des études. Le rapport Delorme-Lajoie cherche à mesurer l'empreinte économie totale de l'industrie (PIB, emploi, recette fiscales) tandis ce que l'analyse de la présente étude cherche à mesurer l'effet causal net des politiques publiques (combien de PIB additionnel est généré grâce à la présence des programmes de crédits d'impôt pour la production audiovisuelle).

Les sources des données diffèrent aussi, Delorme-Lajoie s'appuyant sur les enquêtes de Statistique Canada (SCIAN 512110-512190, données 2022-2023) traitées par le Modèle intersectoriel du Québec (MISQ) de l'ISQ. Notre analyse s'appuie sur les données de 2024-2025 de la SODEC compilées par l'ISQ (dépenses de production et valeur des crédits d'impôt) et la méthodologie du *Profil Canadien* telle qu'utilisée dans le *Profil du secteur audiovisuel québécois* pour le calcul du PIB. Ainsi, l'analyse Delorme-Lajoie capture un périmètre plus large (distribution et présentation de films et vidéos), d'où un PIB total plus élevé, tandis que notre analyse se limite aux dépenses de productions recueillies par la SODEC/l'ISQ.



L'analyse de Nordicity complète le rapport Delorme-Lajoie, notamment en ce qui concerne la modélisation d'un scénario de variation des taux des crédits d'impôts en s'appuyant sur une élasticité observée en Nouvelle-Écosse. Delorme-Lajoie applique son estimation à l'ensemble du secteur audiovisuel (117,8 M\$ de perte sur un PIB total de 3 847 M\$, soit environ 3 %), alors que le tableau RCI (figure 6 ci-dessus) isole clairement le segment VFX/animation comme celui où le rendement est le plus élevé (3,24 \$ en gain de PIB). Les pertes d'emplois sur les deux dernières années (72 % des pertes d'emploi concentrées dans ce seul segment) confirment le fort levier entre crédit d'impôt et retombées économiques (emploi et PIB) dans le secteur de l'animation et des effets visuels.

Sans même considérer la fuite des investisseurs étrangers qu'entraînerait une baisse de 23 % du taux effectif telle qu'examinée par Delorme-Lajoie (c'est-à-dire en appliquant cette baisse au crédit d'impôt distribué en 2024-2025 pour l'animation et les effets visuels), le RCI nous suggère un nouveau gain en PIB de 720 M\$. Ceci représente une différence de 240 M\$ par rapport au gain en PIB actuel de 940 M\$, au-delà de la perte de 118 M\$ estimée par Delorme-Lajoie. À cet effet mathématique s'ajouterait aussi la fuite des productions d'animation et des effets visuels (telle qu'observée dans les dernières années). Cet effet gonflerait la perte de PIB au-delà des 240 M\$, des résultats plus cohérents avec la structure du secteur audiovisuel québécois, en comparaison au secteur de la Nouvelle-Écosse moins mature, notamment dans ses capacités de production d'animation et d'effets visuels.



5. Notes méthodologiques

Introduction

Le secteur de la production audiovisuelle ne correspond pas parfaitement aux catégories du Système de classification des industries de l'Amérique du Nord (SCIAN). Cette limite n'empêche toutefois pas une mesure rigoureuse : les différentes catégories de dépenses de production peuvent être jumelées aux catégories du SCIAN les plus proches, puis intégrées à des modèles économétriques d'entrants-extrants propres à l'économie québécoise. Cette section propose une méthodologie permettant de mesurer l'impact de la politique publique et sa valeur pour le Québec, à partir des données existantes.

Les crédits d'impôt et les subventions constituent des investissements publics destinés à stimuler la réalisation de cette activité dans la province. Pour évaluer leur impact économique réel, il faut établir un lien de causalité entre cet investissement public et l'activité qu'il génère. En d'autres termes, il faut déterminer **quelle proportion de l'activité observée est réellement attribuable à la politique publique**, plutôt que celle qui se serait produite de toute façon.

Les incitatifs financiers s'inscrivent dans un ensemble de conditions nécessaires (main-d'œuvre qualifiée, diversité des lieux de tournage, infrastructures d'accueil, équipement à la fine pointe), mais reste le facteur décisionnel qui pèse le plus dans les choix des producteurs étrangers (y compris les studios et les services de diffusion en continu). Au Canada, les précédents de la Saskatchewan et de la Nouvelle-Écosse, où le retrait des incitatifs a fait disparaître complètement la production de service étrangère du territoire illustrent concrètement ce lien de causalité.⁸¹

Pour la production locale, le soutien public est nécessaire pour préserver la culture distincte du Québec et permettre la création de propriété intellectuelle exportable. Les précédents du Saskatchewan, de l'Alberta, et de la Nouvelle-Écosse montrent que même les productions locales migrent vers d'autres juridictions offrant des incitatifs plus avantageux lorsque ceux-ci disparaissent. C'est en soit un phénomène déjà observable au Québec, où la production en langue anglaise, qu'elle soit portée par des entreprises francophones ou anglophones, se déplace déjà vers des provinces offrant des incitatifs plus attrayants.

Deux approches pour mesurer le rendement du capital investi (RCI)

Les économistes disposent de plusieurs méthodologies pour évaluer l'impact net des interventions publiques. Cette étude retient deux approches établies :

⁸¹ Une étude de Nordicity sur l'impact économique du secteur de la production audiovisuelle au Manitoba, *Snapshot 2013* faite pour On Screen Manitoba inclut une étude de cas de l'impact de la perte du crédit d'impôt au Saskatchewan. Ce rapport note que l'association de l'industrie de film et de télévision au Saskatchewan (SMPIA) avait plus de 440 membres en 2010, suite à l'annonce de la fin du crédit d'impôt, il ne restait plus que 68 membres. Un sondage publié dans une étude par Annelise Larson en juin 2012 a noté que sur 198 travailleurs du secteur au Saskatchewan 45 pour cent avait l'intention de quitter la province. Un suivi en décembre 2012 a démontré que 78 professionnels avaient effectivement déménagé dans une autre province pour poursuivre du travail dans leur domaine.



- L'approche de la recette fiscale : la différence entre les revenus fiscaux additionnels générés par la production subventionnée et l'ensemble des dépenses publiques consacrées au secteur.
- L'approche du gain en PIB : la comparaison entre le PIB additionnel généré par l'activité subventionnée et le coût des incitatifs fiscaux. Cette approche suppose que les retombées de l'investissement public profitent à l'ensemble de la population, pas exclusivement au secteur visé.

Pour le cas de cette étude, l'approche du gain en PIB paraît la plus appropriée autant pour la production locale qu'étrangère.

En effet, le Gouvernement québécois investit au nom de l'ensemble des contribuables pour accroître leur bien-être économique et social. Si le bien-être social ne se traduit pas toujours facilement en termes monétaires, le PIB permet de rendre compte de sa composante économique. Comparer le PIB additionnel généré par l'activité incitée au coût des incitatifs fiscaux offre donc une évaluation plus complète de la politique publique que l'approche de la recette fiscale seule. Cette méthode est retenue par de plus en plus de juridictions pour évaluer leur soutien public au secteur audiovisuel. De plus, pour ce secteur en particulier, l'approche du gain en PIB permet de mieux tenir compte de la volatilité propre à l'industrie et d'identifier de façon plus fiable la proportion de production qui n'aurait pas eu lieu au Québec en l'absence des incitatifs actuels.

Les hypothèses d'attribution

L'étude retient un taux d'attribution de 92 % pour la production de service. Nordicity estime ainsi que 92 % des dépenses de production de service observées au Québec sont jugées attribuables à l'existence des incitatifs fiscaux provinciaux, et n'auraient pas eu lieu en leur absence. Ce taux s'appuie sur des études tierces⁸² couplées à des entretiens menés par Nordicity en 2026 avec des parties prenantes du secteur de la production étrangère concernant les modalités des crédits d'impôts, et les éventuels impacts de modifications apportées à ces incitatifs. De plus, le rôle clé des incitatifs dans l'attractivité de tournages étrangers a été systématiquement cité par les producteurs, des studios, et des commissaires de film dans d'autres consultations menées par Nordicity relatif au développement de stratégies de croissance effectué dans les derniers deux ans pour divers organismes et commissions de film au Canada, à Malte, et au Royaume-Uni. Les studios hollywoodiens choisissent en effet leurs lieux de tournage et leurs prestataires de services (VFX/animation) en fonction du taux de change et des incitatifs fiscaux applicables. Sur la base des conversations menées et de la composition du secteur au Québec (infrastructure, équipements, services), il est raisonnable de conclure que les producteurs américains, principaux moteurs de la production de service, réagiraient de façon significative à un retrait, une réforme significative, ou une diminution des incitatifs québécois.

Contrairement à la production de service, peu d'études empiriques existent pour la production locale et les consultations récentes ne permettent pas d'avancer une hypothèse d'attribution aussi claire que pour la production de service. L'étude de Nordicity sur le crédit d'impôt fédéral constitue la référence retenue : elle

⁸² Olsberg-SPI, « [Global Film and Television Production Incentives](#) » (novembre 2024), cite plusieurs exemples d'additionnalité, dont le Royaume-Uni (91 %), l'Islande (86 %), la Norvège (92,2 %), et les États de la Géorgie (82 %) et du Nouveau-Mexique (92 %).



démontre que le financement privé était 23 % plus élevé en présence du crédit.⁸³ Le taux d'attribution retenu pour la production québécoise est de 57 %.

Le raisonnement se décompose ainsi :

- La production en langue anglaise (15 % de la production québécoise en moyenne sur la période 2020-2024)⁸⁴ s'orienterait entièrement vers une autre province en l'absence de crédit d'impôt provincial.
- Pour la production en langue française (85 % du total), le tableau 3.5 du Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec 2026 indique que le crédit d'impôt québécois et le financement de la SODEC couvriraient 25 % du financement total en 2024-2025, et le financement privé discrétionnaire jusqu'à 24 % (à l'exclusion des radiodiffuseurs, donc distributeurs canadiens et étrangers, et autres entités privées). Ces 24 % seraient à risque d'être partiellement ou totalement éliminés sans les incitatifs. Ce financement se redirigeant vraisemblablement vers des provinces offrant des incitatifs plus avantageux et ayant un milieu de production francophone (notamment l'Ontario, le Manitoba et le Nouveau-Brunswick). Sans le crédit provincial, la production en langue française ne pourrait plus compter que sur le financement privé récurrent (radiodiffuseurs) et le financement public fédéral (FMC, Téléfilm, crédits d'impôt fédéraux).
- Le calcul total de l'attribution est donc : $15 \% \times (100 \%) + 85 \% \times (25 \% + 24 \%) \approx 57 \%$

Les cinq étapes de la méthodologie

1. Identifier l'activité économique en termes de dépenses au sein de la juridiction (ISQ).
2. Calculer et recatégoriser ces dépenses selon les systèmes de classification économique standard.
3. Intégrer ces dépenses directes au modèle économique du territoire, en tenant compte des échanges avec les autres territoires.
4. Comptabiliser les contributions indirectes à l'économie (par exemple, les revenus d'hôtellerie), pour obtenir les gains totaux en emplois et en PIB. Les contribution induites, générées par les dépenses de la main-d'œuvre du secteur, ne sont pas intégrées dans les gains totaux.
5. Déterminer le RCI, selon l'approche du gain en PIB, en calculant la différence de PIB engendrée par les dépenses publiques.

Variables clés

Variable	Description	Sources de données
Dépenses de production	Le total des dépenses (de main-d'œuvre et autres) liées à la production cinématographique et	Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec, données de la SODEC compilée par l'ISQ.

⁸³ Nordicity, « Study Economic Analysis of the Canadian Film or Video Production Tax Credit » (2008)

⁸⁴ Les données du Profil de l'industrie audiovisuelle au Québec ne propose pas de répartition selon la langue pour 2024-2025. De plus, depuis 2021-2022, les données de répartition par langue ne sont pas disponibles pour les œuvres d'animation, les courts et moyens métrages et les productions pour diffusion en ligne. La moyenne de volume de production en langue anglaise et en langue française exclut donc ces volumes.



	télévisuelle au Québec, incluant la production d'œuvres d'animation et d'effets visuels.	
Soutien financier québécois	Le total des crédits d'impôt du Québec et du financement de production direct de la SODEC.	Estimation des crédits d'impôt selon les données de la SODEC compilées par l'ISQ. Estimation du financement direct selon les données de structure de financement des productions cinématographiques et télévisuelles de la SODEC compilées par l'ISQ.
Produit intérieur brut (PIB)	La différence entre la valeur des extrants d'une entreprise ou d'une industrie et la valeur des intrants intermédiaires externes à l'entreprise ou à l'industrie.	Valeur calculée selon la méthodologie du Profil Canadien, pour aligner les résultats avec les données du Profil québécois de l'ISQ.
Gain en PIB	Le PIB lié aux dépenses de production cinématographique et télévisuelle qui ont été stimulées par le crédit d'impôt, après avoir retiré la valeur de la production cinématographique et télévisuelle qui aurait tout de même eu lieu en l'absence d'un crédit d'impôt.	Valeur calculée à partir des hypothèses d'attribution introduites ci-dessus.
Rendement du capital public investi (RCI)	Le montant en dollars de PIB généré pour chaque dollar de soutien financier investi dans l'industrie par la province.	Valeur calculée comme ratio du gain en PIB et du soutien financier québécois.