

Crédit d'impôt de l'Ontario pour les produits multimédias interactifs numériques (CIOPMIN)

Séance d'information

10 juillet 2025



ORDRE DU JOUR

1. Présentation d'Ontario Créatif
2. Aperçu des crédits d'impôt de l'Ontario
3. Aperçu du CIOPMIN
4. Demandes des sociétés de jeux numériques
5. Demandeurs admissibles
6. Main-d'œuvre admissible en vertu de l'article 93.2 par des sociétés de jeux numériques spécialisées
7. Établissement stable ou travail à distance et main-d'œuvre admissible pour les demandes en vertu de l'article 93.2
8. Seuil minimum de 500 000 \$
9. Demandes des sociétés de jeux numériques spécialisées en vertu de l'article 93.2
10. Inclure les numéros de version ou de fabrication
11. Faire une demande pour chaque produit de jeu séparément par plateforme
12. Nouveaux demandeurs en vertu de l'article 93.1 (société de jeux numériques spécialisée)
13. Fournir des informations supplémentaires pour l'examen du scénario « A »
14. Situations qui rendent l'examen du scénario « A » plus difficile
15. l'examen du scénario « B »
16. Situations qui rendent l'examen du scénario « B » plus difficile
17. Revenus qui ne sont pas considérés comme directement attribuables au développement de jeux
18. Calcul de l'aide gouvernementale pour les demandes en vertu de l'article 93.2
19. Aide gouvernementale directement liée à la main-d'œuvre
20. Aide gouvernementale à l'égard des coûts de développement proportionnellement à la main-d'œuvre
21. Société de jeux numériques admissibles (art. 93.1)
22. Demandes des sociétés de jeux numériques admissibles en vertu de l'article 93.1
23. Main-d'œuvre admissible des sociétés de jeux numériques admissibles en vertu de l'article 93.1
24. Problème commun que nous avons vu avec les demandes en vertu de l'article 93.1
25. Demandes des sociétés de jeux numériques
26. Comment présenter une demande / ARC

ONTARIO CRÉATIF

Ontario Créatif est l'agence provinciale responsable du développement économique de six industries des médias culturels :

- Produits médias interactifs numériques (MIN)
- Cinéma
- Télévision
- Musique
- Livres
- Revues



CRÉDITS D'IMPÔT DE L'ONTARIO

Les crédits d'impôt de l'Ontario sont basés sur la main-d'œuvre ou les dépenses :

Crédit d'impôt de l'Ontario pour les produits multimédias interactifs numériques (CIOPMIN) – 40 % des dépenses de main-d'œuvre et de commercialisation et de distribution avec propriété intellectuelle OU 35 % pour la main-d'œuvre de développement rémunérée à l'acte

Crédit d'impôt pour la production cinématographique et télévisuelle ontarienne (CIPCTO) – 35 % pour la main-d'œuvre + prime régionale supplémentaire de 10 %, le cas échéant

Crédit d'impôt de l'Ontario pour les services de production (CIOSP) – 21,5 % pour la main-d'œuvre et les dépenses

Crédit d'impôt de l'Ontario pour les effets spéciaux et l'animation informatiques (CIOESAI) – 18 % pour la main-d'œuvre

Crédit d'impôt de l'Ontario pour les maisons d'édition (CIOME) – 30 % pour la main-d'œuvre et les dépenses



CRÉDITS D'IMPÔT DE L'ONTARIO – FAITS SAILLANTS

Remboursable

Le montant du crédit, net de tout impôt ontarien dû, sera versé à la société admissible. Si la société admissible n'a pas d'impôt à payer, le montant total sera versé.

Pas de clause de temporisation

Les crédits d'impôt de l'Ontario n'ont pas de date d'expiration.

Pas de plafond annuel

Il n'y a pas de plafond pour les montants que vous pouvez demander ou recevoir.*

* À l'exception du CIOME



AVERTISSEMENT

Remarque : Cette présentation est conçue comme un guide général et ne doit pas être utilisée pour déterminer l'admissibilité au montant d'un crédit d'impôt prévu. Veuillez consulter la loi et les règlements liés au CIOPMIN pour plus de détails.

APERÇU DU CIOPMIN

Le CIOPMIN est une source de revenus accordée a posteriori sous la forme d'un crédit d'impôt remboursable. Le produit MIN doit être achevé, et les coûts doivent être engagés avant que vous puissiez faire une demande de CIOPMIN. *

40 %

**Produits non
déterminés**

Coûts de la main-d'œuvre
en Ontario + coûts de
marketing et de
distribution jusqu'à
100 000 \$ par produit

35 %

**Produits
déterminés (aux
termes d'un
accord d'achat de
services)**

Coûts de main-d'œuvre
en Ontario

35 %

**Demandes
relatives aux
sociétés de jeux
numériques**

Coûts de main-
d'œuvre en Ontario
*les jeux n'ont pas
besoin d'être achevés

Demandes des sociétés de jeux numériques

Il n'y a aucun plafond ou limite sur le CIOPMIN que vous pouvez demander

- Demande des **sociétés de jeux numériques spécialisés (93,2)** présentée pour une série de jeux développés par le demandeur avec un minimum de 500 000 \$ de main-d'œuvre ontarienne directement attribuable au développement de jeux numériques au cours de l'année d'imposition (+ 80 % des salaires ou 90 % des revenus bruts annuels directement liés au développement de jeux) pour les années d'imposition commençant après le 11 avril 2019.
- Demande des **sociétés de jeux numériques spécialisés admissibles (93,1)** présentée pour avoir engagé au moins 1 million de dollars en dépenses de main-d'œuvre ontarienne directement attribuable au développement d'un seul jeu au cours d'une période de 36 mois. Ce jeu doit être développé aux termes d'un accord conclu avec une société acheteuse.



DEMANEURS ADMISSIBLES

- **Société canadienne** (doit être constituée au Canada, mais peut être sous contrôle canadien ou étranger).
- Doit avoir un **établissement stable** en Ontario où le produit est développé.
- Ne doit pas être contrôlée **directement ou indirectement** par une société exonérée d'impôt.



MAIN-D'ŒUVRE ADMISSIBLE EN VERTU DE L'ARTICLE 93.2 PAR DES SOCIÉTÉS DE JEUX NUMÉRIQUES SPÉCIALISÉES

- Les traitements et salaires de vos employés basés en Ontario engagés au cours de l'année d'imposition.
- Les rémunérations sans lien de dépendance engagées au cours de l'année d'imposition et versées à :
 - des particuliers qui ne sont pas des employés de votre société;
 - une société individuelle pour des services rendus par les employés du particulier;
 - une autre société canadienne imposable pour les services rendus personnellement par un particulier si ce dernier est l'unique actionnaire de la société et que l'activité principale de la société consiste à fournir les services du particulier (autrement appelée société personnelle de prêt).



MAIN-D'ŒUVRE ADMISSIBLE EN VERTU DE L'ARTICLE 93.2 PAR DES SOCIÉTÉS DE JEUX NUMÉRIQUES SPÉCIALISÉES (SUITE)

- Toutes les dépenses liées à la main-d'œuvre doivent être engagées pour des services rendus personnellement par un particulier qui résidait en Ontario à la fin de l'année civile qui précède l'année civile au cours de laquelle il a rendu les services.
- Toutes les dépenses de main-d'œuvre faisant l'objet de la demande doivent être directement attribuables au développement d'un jeu numérique admissible.
- Les dépenses de main-d'œuvre sont payées au plus tard 60 jours après la fin de l'année d'imposition.
- Les dépenses de main-d'œuvre engagées par une société remplaçante admissible ne sont pas admissibles en vertu de l'article 93.2.
- Les dépenses de main-d'œuvre payées à une société détenant plusieurs actions et employant plusieurs personnes ne sont pas admissibles en vertu de l'article 93.2.

ÉTABLISSEMENT STABLE OU TRAVAIL À DISTANCE ET MAIN-D'ŒUVRE ADMISSIBLE POUR LES DEMANDES EN VERTU DE L'ARTICLE 93.2

SALAIRES

Dans le cas du montant des salaires admissibles, les dépenses sont payées à un employé de la société admissible, qui relève d'un établissement stable de cette société en Ontario où le produit admissible est développé. Les employés basés en Ontario peuvent travailler à distance en Ontario, mais ils doivent relever de l'établissement stable du demandeur en Ontario. Veuillez noter que l'expression « relever de » signifie que les employés sont sous le contrôle et la direction d'un superviseur basé en Ontario qui attribue les tâches et examine le travail des employés.

RÉMUNÉRATION

Dans le cas du montant de la rémunération admissible, les dépenses sont payées pour des services rendus dans un établissement stable en Ontario de la société admissible, ou d'une personne ou d'une entité dont la rémunération admissible est déclarée (c.-à-d. que le travail peut être effectué au bureau principal [établissement stable] de l'entrepreneur individuel ou de sa société personnelle de prêt en Ontario).

SEUIL MINIMUM DE 500 000 \$

- La société doit engager un minimum de 500 000 \$ en main-d'œuvre ontarienne directement liée au développement de jeux numériques au cours de l'année d'imposition de votre demande.
- La main-d'œuvre de développement de jeux incluse dans le seuil minimum doit être admissible en vertu de l'article 93.2.
- Les frais de main-d'œuvre qui ne peut être incluse dans les exemples de seuil minimum :
 - Les frais de main-d'œuvre faisant l'objet d'une demande de crédit d'impôt fédéral pour la recherche scientifique et le développement expérimental (crédit d'impôt à la RS-DE).
 - Les montants versés à titre de rémunération à des sociétés canadiennes multi-actionnaires ou multi-employés pour les services de leurs employés.
 - Les dépenses de main-d'œuvre en Ontario engagées par une société remplacée admissible.
 - Les frais de main-d'œuvre pour les jeux numériques qui ne sont pas admissibles, tels que les produits de publidivertissement et les jeux qui ne répondent pas aux exigences minimales en matière d'interactivité.



DEMANDES DES SOCIÉTÉS DE JEUX NUMÉRIQUES SPÉCIALISÉES EN VERTU DE L'ARTICLE 93.2

Les sociétés qui présentent une demande en vertu de l'article 93.2 doivent également satisfaire à l'une des conditions suivantes :

Scénario « A » :

80 % des traitements et salaires versés en Ontario au cours de l'année d'imposition de la demande doivent être directement liés au développement de jeux.

Scénario « B » :

90 % des revenus bruts pour l'année d'imposition de la demande doivent être directement liés au développement de jeux.



INCLURE LES NUMÉROS DE VERSION OU DE FABRICATION

Pour les jeux compris dans l'article 93.2 inclus dans votre demande, si vous avez un numéro de version ou de fabrication, veuillez l'inclure dans le nom du produit, p. ex. Fun Game, v2.6 [iOS] (2025).

- Cela aide Ontario Créatif à repérer les jeux faisant l'objet de la demande, car il arrive souvent que les jeux fassent l'objet d'une demande en vertu de l'article 93.2 au cours de plus d'une année d'imposition ou d'une demande de CIOPMIN.
- De plus, certains demandeurs font une demande de CIOPMIN pour le ou les jeux achevés au cours d'une année d'imposition ultérieure en vertu de l'article 93 en tant que produit de jeu non déterminé ou déterminé.
- Ontario Créatif doit vérifier qu'il n'y a pas de double déduction des coûts de main-d'œuvre faisant l'objet d'une demande pour un jeu.



FAIRE UNE DEMANDE POUR CHAQUE PRODUIT DE JEU SÉPARÉMENT PAR PLATEFORME

Les demandes de CIOPMIN en vertu de l'article 93.2 peuvent être retardées si le demandeur ne répartit pas la main-d'œuvre du jeu et ne distingue pas les produits les uns des autres en fonction de la plateforme de diffusion.

Par exemple, nous voyons parfois un demandeur regrouper tous les coûts de main-d'œuvre dans un titre de produit qui est diffusé sur diverses plateformes de jeu, comme iOS, Android, Xbox, Xbox One, et le déclarer comme un seul produit MIN. Dans ce cas, Ontario Créatif demande souvent au demandeur de présenter à nouveau sa demande dans les 30 jours, en séparant les jeux par plateforme de diffusion et en répartissant la main-d'œuvre admissible entre ces plateformes en conséquence. Souvent, les coûts sont calculés au prorata.

Exemples :

Xbox

Nintendo Switch

PlayStation

PC

iOS

Android

Meta Quest

Etc.

NOUVEAUX DEMANDEURS EN VERTU DE L'ARTICLE 93.1 (SOCIÉTÉ DE JEUX NUMÉRIQUES SPÉCIALISÉE)

Dans le cas d'une première demande en vertu de l'article 93.2, Ontario Créatif examinera **le scénario «A» et le scénario « B »** pour la société qui présente la demande, car ces deux scénarios sont liés et peuvent fournir une image claire des activités de la société qui présente la demande au cours de l'année d'imposition visée par la demande. En outre, les nouveaux demandeurs en vertu de l'article 93.2 ne savent souvent pas très bien comment procéder dans le cadre de chaque scénario.



FOURNIR DES INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES POUR L'EXAMEN DU SCÉNARIO « A »

Vous devez fournir des informations complémentaires pour le scénario « A » :

- États financiers.
- Rapport de paye ou grille de salaires couvrant la période de l'année d'imposition de la demande et énumérant le nom de tous les employés que vous incluez dans la catégorie du travail de développement de jeux, leur adresse et la description de leur poste.
- Ventilation des traitements et salaires versés à des personnes pour un travail autre que le développement de jeux, avec leur adresse et leur description de poste.

SITUATIONS QUI RENDENT L'EXAMEN DU SCÉNARIO « A » PLUS DIFFICILE

Lorsque la société qui présente la demande **n'est pas une société distincte constituée en Ontario avec un compte bancaire distinct en Ontario**, mais qu'il s'agit d'une société canadienne qui exploite plus d'un studio de jeux dans différentes provinces, et que toute l'administration financière est effectuée au siège social dans une autre province; et que les états financiers sont présentés sous forme de chiffres consolidés.

Dans ces cas, Ontario Créatif exige du demandeur qu'il **isole les traitements et salaires des employés basés en Ontario qui ont effectué leur travail en Ontario** et qu'il fournisse des documents à l'appui, c'est-à-dire des rapports de paye comprenant l'adresse des employés concernés, des formulaires T4, etc.

SITUATIONS QUI RENDENT L'EXAMEN DU SCÉNARIO « A » PLUS DIFFICILE (SUITE)

Il y a aussi la main-d'œuvre dont les traitements et salaires de l'Ontario sont directement attribuables au développement du jeu, et qui sont en fait des postes de soutien ou de gestion de la société.

La main-d'œuvre pour les personnes dont le rôle **n'est pas directement attribuable au développement de jeux numériques** est le plus souvent* :

- les postes juridiques et financiers (conseiller juridique, directeur financier, vice-président des finances);
- les postes administratifs (réceptionniste, assistant du PDG, comptable);
- la gestion de la société (PDG de la société);
- les postes liés aux activités de commercialisation et de distribution (postes dans les domaines de la vente et de la commercialisation).

**Cette liste n'est pas exhaustive.*

Veuillez noter que dans certains cas, le PDG d'une société, par exemple, peut entreprendre des activités de Développement de jeux numériques, et dans ce cas, une partie du travail du PDG peut être considérée comme directement attribuable au développement de jeux numériques. Il incombe au demandeur de le démontrer. Si une partie du travail du PDG est directement attribuable au développement de jeux, nous nous attendons également à ce qu'une partie raisonnable du travail du PDG soit attribuable à la gestion de la société.



SITUATIONS QUI RENDENT L'EXAMEN DU SCÉNARIO « A » PLUS DIFFICILE (SUITE)

Déclarer que 100 % des traitements et salaires de la société en Ontario sont directement attribuables au développement de jeux pour le scénario « A ».

Veillez noter qu'Ontario Créatif n'acceptera pas que 100 % des traitements et salaires d'une société en Ontario soient directement attribuables au développement de jeux. Un pourcentage des traitements et salaires de l'Ontario doit toujours être alloué à la gestion administrative de la société qui présente la demande en Ontario, ou au studio ou à l'établissement stable de l'Ontario exploité par le demandeur.

FOURNIR DES INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES POUR L'EXAMEN DU SCÉNARIO « B »

Vous devez fournir des informations complémentaires pour le scénario « B » :

- États financiers présentés pour l'année d'imposition de la demande.
- Rapports détaillés du grand livre des comptes de recettes qui montrent la source des recettes pour le demandeur de l'Ontario.
- Ententes avec des sociétés apparentées pour fournir des revenus au demandeur de CIOPMIN pour des activités de développement de jeux entreprises en Ontario.
- Ventilation des revenus qui ne sont pas directement attribuables aux activités de développement de jeux en Ontario par le demandeur.

SITUATIONS QUI RENDENT L'EXAMEN DU SCÉNARIO « B » PLUS DIFFICILE

Lorsque la société qui présente la demande **n'est pas une société distincte constituée en Ontario et disposant d'un compte bancaire distinct en Ontario**, mais qu'il s'agit d'une société canadienne qui exploite plus d'un studio de jeux dans différentes provinces, et que toute l'administration financière est effectuée à partir d'un siège social situé dans une autre province; et que les données financières sont présentées sous forme de chiffres consolidés.

Dans ces cas, le demandeur doit **isoler la source et le montant des recettes brutes dont le studio ontarien a besoin pour développer des jeux, ainsi que toutes les recettes générées par d'autres activités entreprises par le studio ontarien.**

L'examen du scénario « B » est donc plus difficile si Ontario Créatif doit examiner les revenus bruts consolidés de plusieurs studios de jeux et non pas seulement du demandeur ontarien.

REVENUS QUI NE SONT PAS CONSIDÉRÉS COMME DIRECTEMENT ATTRIBUABLES AU DÉVELOPPEMENT DE JEUX

Les revenus qui ne sont pas considérés comme directement attribuables au développement de jeux numériques sont le plus souvent perçus par la société pour* :

- les activités de commercialisation et de distribution (si votre société commercialise et distribue les produits d'autres sociétés);
- le développement de logiciels (non liés aux jeux, c'est-à-dire des logiciels intermédiaires);
- le développement d'un site Web ou d'une application (non lié à un jeu, c.-à-d. des projets liés à la convergence, au cinéma et à la télévision);
- l'expansion ou l'amélioration de l'infrastructure (c.-à-d. l'argent reçu par votre société pour construire une nouvelle installation de capture de mouvements);
- la production d'un film ou d'une vidéo VR à 360 degrés.

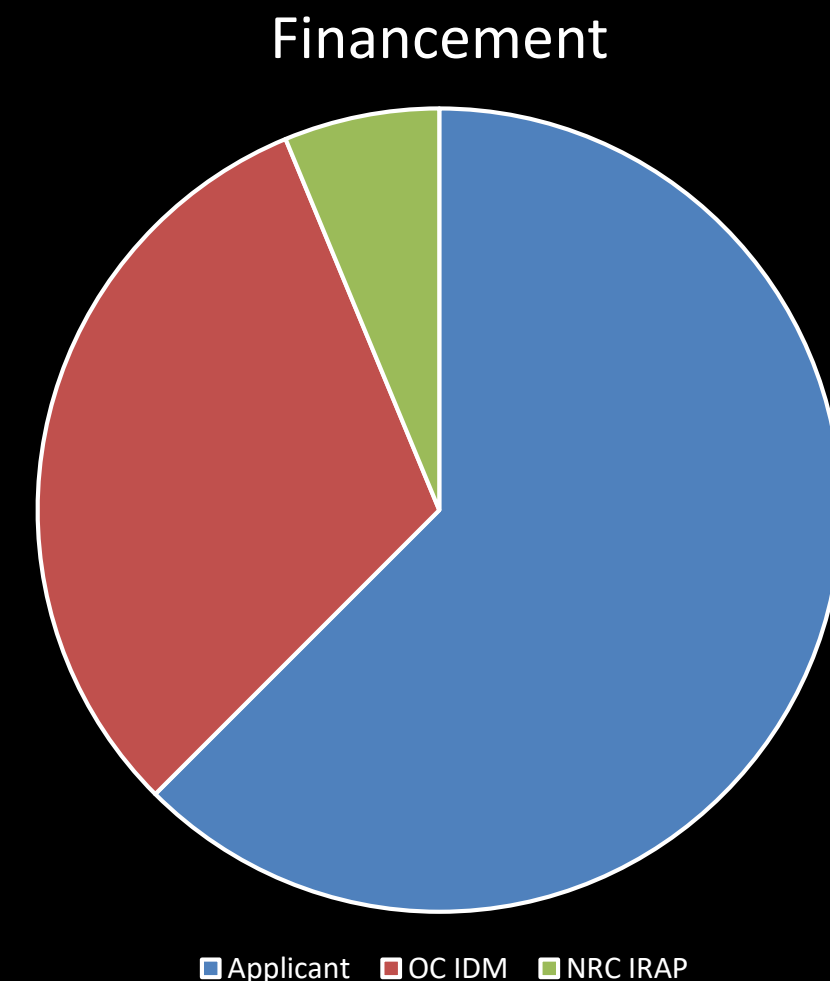
** Cette liste n'est pas exhaustive.*



CALCUL DE L'AIDE GOUVERNEMENTALE POUR LES DEMANDES EN VERTU DE L'ARTICLE 93.2

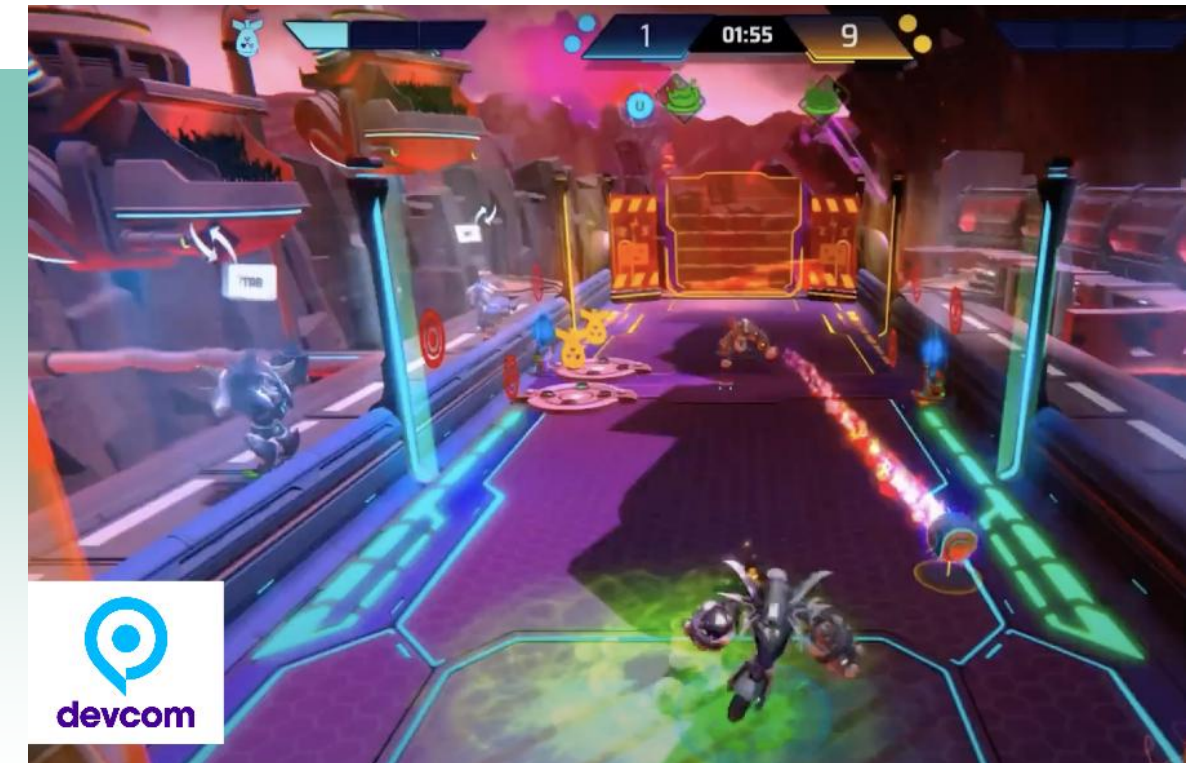
Si vous avez reçu une aide gouvernementale pour le développement de votre ou vos jeux en vertu de l'article 93.2 inclus dans votre demande :

- joignez les ententes à votre demande;
- l'aide à la commercialisation et à la distribution fournie par une entité gouvernementale n'est pas applicable, car les coûts de commercialisation et de distribution ne peuvent pas être déduits pour les jeux soumis en vertu de l'article 93.2;
- vous devez déterminer le total des coûts réels payés pour le développement de chaque jeu (moins les coûts de commercialisation et de distribution) engagés au cours de l'année d'imposition de votre demande. Ce chiffre est très important pour le calcul de votre aide gouvernementale;
- le total des coûts réels payés pour le développement du jeu comprend la main-d'œuvre admissible pour le développement du jeu, la main-d'œuvre non admissible pour le développement du jeu, la main-d'œuvre nécessaire au développement du jeu, les coûts matériels, les coûts de développement en dehors de l'Ontario, etc., qui ont été engagés au cours de l'année d'imposition de votre demande (moins tous les frais de commercialisation et de distribution).



AIDE GOUVERNEMENTALE DIRECTEMENT LIÉE À LA MAIN-D'ŒUVRE

- Si vous recevez une aide gouvernementale qui se rapporte directement aux frais de main-d'œuvre que vous avez inclus dans votre demande en vertu de l'article 93.2, le montant de cette aide sera déduit directement du total de la main-d'œuvre admissible de l'Ontario pour ce produit de jeu.
- Veuillez vous assurer que si l'aide gouvernementale est liée à une main-d'œuvre admissible dans votre demande, vous ne la déduisez pas à l'avance du total des frais de main-d'œuvre admissibles demandés pour le produit dans les tableaux de coûts que vous nous présentez à des fins d'examen.
- Les types d'aide gouvernementale liés à la main-d'œuvre de développement de produits MIN comprennent les montants reçus du Programme d'aide à la recherche industrielle (PARI), de la Subvention canadienne pour les salaires d'urgence (SCSU), des subventions salariales temporaires ou de bourses de mentorat particulières, etc.



AIDE GOUVERNEMENTALE À L'ÉGARD DES COÛTS DE DÉVELOPPEMENT PROPORTIONNELLEMENT À LA MAIN-D'ŒUVRE

- Ce type d'aide gouvernementale concerne généralement le développement de l'ensemble du jeu ou l'achèvement d'une phase de développement d'un jeu.
- Nous appelons la partie de l'aide gouvernementale qui est déduite de votre main-d'œuvre de développement admissible, le « montant d'aide gouvernementale ».
- Les types d'aide gouvernementale pour lesquels le montant d'aide est calculé en proportion du travail de développement admissible comprennent les montants reçus des volets Production et Définition du concept du Fonds d'Ontario Créatif pour les produits MIN, ou du nouveau Fonds pour la PI, etc.
- Veuillez noter que les montants reçus du Fonds des médias du Canada (FMC) ne sont pas considérés comme une aide gouvernementale pour le CIOPMIN, car la contribution du FMC est constituée d'une combinaison de fonds publics et privés.

Remarque : Le montant d'aide gouvernementale n'est pas calculé en fonction de l'aide que le demandeur a reçue au cours de l'année.

SOCIÉTÉ DE JEUX NUMÉRIQUES ADMISSIBLE (ARTICLE 93.1)

Une « société de jeux numériques admissible » est une société :

- canadienne (sous contrôle canadien ou étranger) qui exploite, par l'intermédiaire d'un établissement stable en Ontario, une entreprise qui comprend le développement de jeux numériques;
- qui n'est pas contrôlée directement ou indirectement, de quelque manière que ce soit, par une ou plusieurs sociétés dont la totalité ou une partie du revenu imposable est exonérée d'impôt;
- qui n'est pas une société à capital de risque de travailleurs visée par le règlement fédéral;
- qui n'est pas une société canadienne imposable dont l'activité principale consiste à fournir des services à une seule personne physique et dont toutes les actions émises et en circulation du capital-actions (autres que les actions admissibles des administrateurs) sont détenues par cette personne.



SOCIÉTÉ DE JEUX NUMÉRIQUES ADMISSIBLES EN VERTU DE L'ARTICLE 93.1

Un « jeu numérique admissible » au sens de l'article 93.1 :

- doit être un jeu unique;
- doit être développé en tout ou en partie par la société qui présente la demande dans le cadre d'un contrat avec une société acheteuse (il peut s'agir d'une société acheteuse liée);
- **comporte des frais de main-d'œuvre admissibles pour le développement du jeu qui ne sont pas inférieurs à 1 million de dollars encourus par la société qui présente la demande au cours d'une période de 36 mois se terminant au cours de l'année d'imposition où la demande a été présentée;**
- doit répondre à toutes les exigences d'un produit MIN admissible et doit être considéré comme un jeu numérique selon l'opinion d'Ontario Créatif;
- ne peut pas avoir fait l'objet d'une demande antérieure en tant que produit déterminé en vertu de l'article 93 ou d'une demande en tant que jeu numérique en vertu de l'article 93.2.



FRAIS DE MAIN-D'ŒUVRE DES SOCIÉTÉS DE JEUX NUMÉRIQUES ADMISSIBLES EN VERTU DE L'ARTICLE 93.1

- Les traitements et salaires de vos employés basés en Ontario engagés au cours de la période de 36 mois se terminant durant l'année d'imposition de la demande.
- La rémunération sans lien de dépendance engagée au cours de la période de 36 mois se terminant dans l'année d'imposition de la demande et payée à :
 - des particuliers qui ne sont pas des employés de votre société;
 - une société individuelle pour des services rendus par les employés du particulier;
 - une autre société canadienne imposable pour les services rendus personnellement par un particulier si ce dernier est l'unique actionnaire de la société et que l'activité principale de la société consiste à fournir les services du particulier (autrement dit, une société personnelle de prêt).

MAIN-D'ŒUVRE ADMISSIBLE DES SOCIÉTÉS DE JEUX NUMÉRIQUES ADMISSIBLES EN VERTU DE L'ARTICLE 93.1 (SUITE)

- Tous les frais de main-d'œuvre doivent être engagés pour des services rendus personnellement par un particulier qui résidait en Ontario à la fin de l'année civile qui précède l'année civile au cours de laquelle il a rendu les services.
- Tous les frais de main-d'œuvre demandés doivent être directement attribuables au développement d'un jeu numérique admissible.
- Les dépenses de main-d'œuvre sont payées au plus tard 60 jours après la fin de l'année d'imposition.
- Les dépenses de main-d'œuvre engagées par une société remplacée admissible ne sont pas admissibles en vertu de l'article 93.1.
- Les dépenses de main-d'œuvre payées à une société à plusieurs actionnaires et à plusieurs employés ne sont pas admissibles en vertu de l'article 93.1.

PROBLÈME COMMUN QUE NOUS AVONS VU AVEC LES DEMANDES EN VERTU DE L'ARTICLE 93.1

Un « jeu numérique admissible » faisant l'objet d'une demande en vertu de l'article 93.1 :

- Le produit soumis par le demandeur n'est pas un jeu unique qui répond à l'exigence minimale d'un million de dollars en main-d'œuvre de développement de jeux admissibles en Ontario.

Remarque : Ontario Créatif n'acceptera pas un site Web, une application ou un autre produit groupé qui contient plusieurs jeux comme un produit de jeu unique faisant l'objet d'une demande en vertu de l'article 93.1.



DEMANDES DES SOCIÉTÉS DE JEUX NUMÉRIQUES NUMÉRIQUES

Société de jeux numériques spécialisée en vertu de l'article 93.2	Société de jeux numériques admissible en vertu de l'article 93.1
<u>Dépenses liées à la main-d'œuvre</u> - Traitements et salaires (employés basés en Ontario) - Rémunération (main-d'œuvre contractuelle) sans lien de dépendance avec l'Ontario - Exclut la rémunération versée à une autre société canadienne imposable pour les services de ses employés Au moins 500 000 \$ de frais de main-d'œuvre en Ontario engagés au cours d'une année d'imposition (années d'imposition commençant après le 11 avril 2019) pour un jeu ou des jeux développés en tout ou en partie par le demandeur - Taux de 35 %	<u>Dépenses liées à la en main-d'œuvre</u> - Traitements et salaires (employés basés en Ontario) - Rémunération (main-d'œuvre contractuelle) sans lien de dépendance avec l'Ontario - Exclut la rémunération versée à une autre société canadienne imposable pour les services de ses employés Au moins 1 million de dollars de frais de main-d'œuvre en Ontario au cours d'une période de 36 mois pour un jeu développé dans le cadre d'un contrat avec une société acheteuse - Taux de 35 %
- La demande annuelle (année d'imposition de la société) s'applique après la fin de l'année. - Comprend les coûts engagés au cours d'une année financière. - Les jeux n'ont pas besoin d'être achevés. - Les jeux n'ont pas besoin de satisfaire à la règle du 80/25 ou d'avoir une source de revenus. - Peut être liée à la société acheteuse s'il y en a une.	- Demande au cours de l'année d'imposition lorsque le demandeur a engagé au moins 1 million de dollars en coûts de main-d'œuvre admissibles en Ontario au cours d'une période de 36 mois. - Il n'est pas nécessaire que le jeu soit achevé. - Il n'est pas nécessaire que le jeu réponde à la règle du 80/25 ou qu'il ait une source de revenus. - Peut être liée à la société acheteuse.

COMMENT PRÉSENTER UNE DEMANDE

Ontario Créatif

- En vertu de l'article 93.2, vous devez présenter votre demande après l'année d'imposition au cours de laquelle vous êtes admissible en tant que société de jeux numériques spécialisée et avez engagé des coûts pour un ou plusieurs jeux admissibles.
- Pour les demandes des sociétés de jeux numériques admissibles en vertu de l'article 93.1, vous devez présenter votre demande après l'année d'imposition au cours de laquelle vous avez engagé au moins 1 million de dollars de main-d'œuvre pour le développement d'un jeu admissible.
- Ontario Créatif examine l'admissibilité de la société et des produits et délivre un certificat d'admissibilité pour chaque année d'imposition, énumérant les produits et l'estimation du CIOPMIN.

Agence de revenu du Canada (ARC)

- Produisez le certificat d'admissibilité avec votre déclaration de revenus des sociétés T2 (ou si vous ne voulez pas attendre le certificat d'admissibilité pour produire vos impôts, soumettez la déclaration T2 avec l'annexe T2SCH560 de l'Ontario, et l'ARC saura que vous demandez le CIOPMIN et retiendra l'évaluation de la déclaration d'impôt jusqu'à ce que le certificat d'admissibilité soit reçu).
- L'ARC examine les dépenses et décide en dernier ressort du montant du crédit d'impôt.
- Si votre société n'a pas d'impôt à payer, l'ARC émettra un chèque ou effectuera un transfert électronique à titre de revenu pour votre société.

MERCI!

Présenté par :

Devin Mahesh
Chef, Programmes de crédits d'impôt et
de financement
416 644-8780
dmahesh@ontariocreates.ca

Monica Szenteszky
Chef d'équipe, Programmes de crédits d'impôt et
de financement
416 642-6692
mszenteszky@ontariocreates.ca

Michael Ain
Agent des questions financières, Programmes de crédits
d'impôt et de financement
416 642-6639
main@ontariocreates.ca

ontariocreates.ca

