

POUR UN SOUTIEN PÉRENNE ET AMBITIEUX AU SECTEUR DE LA PRODUCTION D'EXPÉRIENCES NUMÉRIQUES

Mémoire présenté par

Xn Québec, l'Association des producteurs d'expériences
numériques

Dans le cadre des consultations prébudgétaires 2025-2026
du Gouvernement du Québec

Table des matières

Qui est Xn Québec ?	2
Sommaire exécutif	3
Introduction	4
Portrait de l'industrie	5
Empreinte et perspectives économiques.....	5
L'exportation comme moteur de croissance.....	6
Développement et services : un savant équilibre.....	6
Des défis qui perdurent.....	7
Retour sur la Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture	8
Axe 1 : Le rayonnement de la créativité numérique en culture.....	8
Axe 2 : Un financement conséquent pour un secteur en forte croissance.....	9
Axe 3 : un écosystème créatif fort (cohérence et maillage).....	11
Recommandations et pistes d'actions	11
Mesures de soutien au développement de projets porteurs.....	12
Mesures de soutien à la commercialisation et à l'exportation.....	13
Mesures de soutien pour la vitalité de l'écosystème.....	14
Conclusion	15
Bibliographie	16

Qui est Xn Québec ?

Xn Québec (anciennement le Regroupement des producteurs multimédias) est un organisme à but non lucratif fondé en 2000 pour représenter les producteur·rice·s du secteur de l'interactif et du multimédia, qui en était à l'époque à ses premiers balbutiements. Au fil des ans, l'industrie a connu un essor remarquable et de vastes transformations, marquées notamment par le développement de nouvelles technologies, l'émergence de secteurs d'activités entiers, l'évolution des modèles d'affaires et la mondialisation toujours croissante de la culture.

En 2018, une démarche de repositionnement a précisé le champ d'action de l'association et lui a permis de réitérer sa pertinence en tant qu'acteur majeur du changement et de l'innovation culturelle dans un écosystème en mouvance, en complémentarité avec les autres organismes actifs dans l'industrie de la créativité numérique. Le RPM est alors devenu alors Xn Québec.

Xn Québec regroupe aujourd'hui près de 200 studios et professionnel·le·s faisant partie du secteur de la production d'expériences numériques. L'association représente les intérêts de l'industrie auprès des gouvernements et des autres acteurs stratégiques, provoque des rencontres entre créateur·trice·s et fait rayonner l'excellence de la créativité numérique au Québec et à l'international. Notre objectif est de mettre en place les conditions favorables à la réalisation du plein potentiel d'innovation, culturel et économique de nos membres et de faire rayonner la culture d'excellence qui caractérise le secteur à l'échelle locale, nationale et internationale.

Les réalisations de nos membres — projets en réalité virtuelle, augmentée et mixte, expériences, installations et environnements immersifs et interactifs, expériences interactives pour mobiles, ordinateurs et tablettes, univers sonores et produits interactifs — fascinent et inspirent tout en contribuant à la renommée du Québec à l'international. Xn Québec peut compter sur l'appui de nombreux partenaires issus du domaine privé comme du domaine public.

Sommaire exécutif

Le secteur de la production d'expériences numériques au Québec connaît une croissance rapide et joue un rôle important dans l'économie locale. Il se divise en quatre segments principaux : le divertissement immersif, les installations et projections, la production vidéo et sonore, ainsi que les technologies et logiciels. Selon notre plus récente étude (Habo et Xn Québec, 2024), le secteur comptait en 2022 près de 300 entreprises et générait environ 4000 emplois et 500M \$, avec des perspectives de croissance intéressantes et une prédominance des petites structures. Or, le secteur connaît aujourd'hui plusieurs défis qui nécessitent une attention particulière, tels que le développement et l'exploitation des propriétés intellectuelles, le développement de partenariats structurants, la formation continue, ainsi que l'accès à une fine intelligence d'affaires. Dans ce contexte, et pour soutenir la croissance des entreprises d'ici aux niveaux local et international, des mesures gouvernementales ambitieuses sont cruciales. Xn Québec souhaite revenir sur la première phase de la Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture et émettre des recommandations et pistes d'actions en vue de la phase 2.

Nous recommandons le maintien et la bonification du Programme pour les producteurs d'expériences numériques au Québec, afin de soutenir l'innovation continue nécessaire à la compétitivité du secteur. Un financement récurrent d'au moins 7 millions de dollars par an est recommandé pour permettre à plus d'entreprises de bénéficier d'un soutien adapté, avec une approche d'analyse équitable des dossiers et historiques des entreprises. Ce programme aiderait à atténuer les effets du sous-financement historique du secteur, en favorisant l'accès à des financements pour divers formats et supports. Nous proposons également d'adopter une approche de financement plus flexible, voire « agnostique », prenant en compte les modèles d'affaires et les plans de commercialisation, afin de prioriser les projets à fort potentiel de succès. De surcroît, nous soutenons que les crédits d'impôt sont des outils essentiels pour maximiser la compétitivité, la rentabilité et la circulation des productions. Le soutien à l'internationalisation et l'accès à des outils technologiques sont également des mesures cruciales pour la croissance des entreprises. Enfin, nous appelons à une collaboration renforcée entre les secteurs public et privé, et à une sensibilisation des différents acteurs économiques quant aux bénéfices de la créativité numérique. À ce titre, nous rappelons le rôle clé de Xn Québec pour soutenir la croissance de l'industrie, tout en promouvant une approche responsable et collaborative pour répondre aux défis futurs du secteur.

Introduction

Alors que la première phase de la Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture touchera bientôt à sa fin, il devient essentiel de réfléchir à l'avenir de cet ensemble de mesures structurantes pour notre industrie, mais également d'identifier de nouvelles façons de contribuer à son essor.

Dans ce contexte, il est impératif pour Xn Québec de saisir l'opportunité offerte par les consultations prébudgétaires pour faire entendre la voix de l'industrie, afin de souligner les avancées des dernières années, mais également d'exposer les défis auxquels les entreprises font face pour mieux identifier les besoins les plus urgents. Notre objectif est d'inviter les décideur·se·s à établir les meilleures conditions possibles pour favoriser la croissance de l'industrie de la créativité numérique dans les années à venir et garantir un environnement propice à l'innovation et à la compétitivité à l'échelle internationale. Pour créer un terreau fertile propice à l'épanouissement de notre secteur, il est essentiel de pérenniser et d'élargir le soutien à la production de contenus de qualité, de permettre aux petites et moyennes entreprises de se développer et de faciliter l'accès aux marchés internationaux.

Il est crucial que l'industrie de la créativité numérique soit reconnue comme un pilier fondamental de l'économie culturelle et que les politiques publiques continuent de faciliter la consolidation d'un environnement dynamique, ouvert à l'innovation, et capable de répondre aux exigences d'un marché en constante évolution.

Portrait de l'industrie

Il convient de mettre en lumière le potentiel stratégique du secteur de la production d'expériences numériques, un secteur en pleine expansion qui contribue de manière significative à l'économie québécoise. Ce domaine englobe une grande diversité de produits et de services, regroupés en quatre segments majeurs : le **divertissement immersif**, les **installations et projections**, la **production vidéo et sonore**, ainsi que les **technologies et logiciels**.

Ce vaste éventail, présenté de façon plus segmentée dans le tableau qui suit, témoigne de la richesse et de la complexité des savoir-faire québécois en matière de créativité numérique et d'innovation technologique.

Segmentation des produits et services des producteurs d'expériences numériques			
			
Divertissement immersif	Installations et projections	Production vidéo et balado	Technologies et logiciels
<ul style="list-style-type: none"> - Conception d'espaces virtuels - Contenu interactif en réalité virtuelle ou mixte - Expositions et expériences immersives - Films 360 - Films en réalité virtuelle 	<ul style="list-style-type: none"> - Éclairage architectural - Installations interactives - Installations muséales - Mapping architectural - Mobiliers - Scénographie augmentée 	<ul style="list-style-type: none"> - Balados - Conception sonore - Contenus interactifs marketing - Contenus vidéo non-linéaires 	<ul style="list-style-type: none"> - Applications ludoéducatives - Applications mobiles - Objets connectés et électroniques - Logiciels - Sites web

Source : Habo et Xn Québec (2024)

Empreinte et perspectives économiques

Le secteur se distingue non seulement par sa diversité, mais aussi par son poids économique croissant. Selon notre plus récent portrait du secteur (Habo et Xn Québec, 2024), celui-ci est composé de près de **300 entreprises** et génère près de **4000 emplois**, auxquels s'ajoutent un grand nombre de pigistes qui jouent un rôle clé dans la flexibilité de l'écosystème. Ce réseau d'entrepreneur·se·s et de créateur·trice·s constitue un pilier du dynamisme économique et culturel du Québec.

Le secteur est constitué en majorité de petites structures avec une moyenne de 27 employés par entreprise, mais avec 70% qui en comptent moins de 15. Cette **prédominance de petites structures**, bien qu'elle stimule l'innovation et favorise la flexibilité, pose également des défis en matière de ressources et de développement à

grande échelle. En effet, les petites entreprises sont plus nombreuses à identifier l'accès au financement, qu'il soit privé ou gouvernemental, comme un défi majeur.

Les projections économiques sont prometteuses pour l'avenir du secteur. D'ici 2025, les revenus de celui-ci devraient atteindre **711 millions de dollars**, soit une augmentation notable par rapport aux **496 millions de dollars** enregistrés en 2022, ce qui représente une **croissance annuelle projetée de 12,7 %**. Ce chiffre met en évidence la vitalité exceptionnelle du secteur et son potentiel de création de richesse. Parmi les différents sous-secteurs, celui du divertissement immersif se démarque particulièrement avec un fort potentiel de croissance, illustrant l'attractivité de ce type de produits et services tant sur le marché québécois que sur les marchés internationaux.

L'exportation comme moteur de croissance

La capacité d'exportation du secteur et son attractivité sur les marchés internationaux est remarquable. Le Québec jouit d'un statut de pionnier et d'une réputation d'excellence en matière de créativité numérique qui joue sans contredit en sa faveur. Actuellement, **52 % des revenus** du secteur proviennent de l'extérieur du Canada, **40 %** du marché québécois, et **8 %** du reste du Canada. Cette orientation vers l'international reflète la reconnaissance mondiale de l'expertise québécoise dans la production d'expériences numériques.

Les exportations du secteur sont en constante augmentation, avec une **croissance annuelle prévisionnelle de 14 %** entre 2022 et 2025, ce qui montre la capacité des entreprises québécoises à s'imposer dans un environnement mondial hautement compétitif. Toutefois, cette dynamique exportatrice n'est pas sans défis, notamment pour les petites entreprises qui, souvent, exportent **sans intermédiaire** (près de **70 % des entreprises**). La gestion de la croissance internationale est d'autant plus complexe dans un secteur où les structures de distribution sont encore embryonnaires comparativement aux autres secteurs des industries culturelles et créatives.

Développement et services : un savant équilibre

Bien que la prospérité du secteur se soit largement construite sur une dynamique de service, le développement de **propriétés intellectuelles** (PI) s'impose de plus en plus comme un levier clé de l'innovation et de la compétitivité. Actuellement, **81 % des entreprises** développent leurs propres produits ou projets, ce qui témoigne d'un fort potentiel de création de valeur. Toutefois, malgré cette innovation, le secteur reste encore largement dépendant des services, qui représentaient **près de 80 % des revenus** en 2022.

Considérant la rareté des programmes de financement public soutenant le développement de projets dans plusieurs sous-secteurs de la créativité numérique en pleine expansion (divertissement immersif, balados, etc.), le modèle d'affaires d'une majorité d'entreprises repose notamment sur l'utilisation des profits issus des activités de services pour financer le développement de projets propriétaires.

La commercialisation des propriétés intellectuelles en créativité numérique demeure complexe, notamment pour le divertissement immersif, où le **développement d'un produit peut prendre jusqu'à un an et demi**. Dans l'ensemble des sous-secteurs représentés par

Xn Québec, le cycle moyen de développement des produits s'étend sur **10 mois**, ce qui souligne les investissements en temps et en ressources nécessaires pour innover dans cette industrie. Il s'agit d'un des défis majeurs du secteur, auquel le nouveau programme pour les Producteurs d'expérience numérique de la SODEC contribue à répondre, en permettant à certaines entreprises de s'appuyer sur des assises solides pour donner une nouvelle impulsion au développement de PI. Toutefois, ce ne sont pas tous les sous-secteurs de la production d'expériences numériques qui sont admissibles à ce programme. Par ailleurs, parmi la cinquantaine d'entreprises ayant soumis un projet lors de la première édition du programme, seules 17 ont bénéficié du financement.

Des défis qui perdurent

En dépit de perspectives prometteuses, les entreprises du secteur font face à plusieurs défis. Parmi les plus importants figurent le développement et l'exploitation des propriétés intellectuelles, le développement de partenariats structurants (notamment intersectoriels), la formation continue, ainsi que l'accès à une fine intelligence d'affaires, tous essentiels pour soutenir la croissance et la compétitivité des entreprises à l'échelle mondiale. Le développement durable, une question que Xn Québec a particulièrement à cœur, sera également au centre des réflexions des prochaines années.

Les entreprises québécoises sont confrontées à des enjeux spécifiques en phase de commercialisation, que ce soit en matière de croissance des marchés, de rayonnement international ou de développement géographique. Le soutien du gouvernement pourrait jouer un rôle clé pour aider ces entreprises à franchir ces obstacles, notamment en facilitant leur accès à des financements ciblés, en renforçant les réseaux de partenariats à l'échelle internationale, et en aidant à mieux exploiter la PI pour maximiser les retombées économiques.

Ainsi, bien que le secteur de la production d'expériences numériques soit en pleine expansion et représente un levier de croissance et de rayonnement culturel majeur pour le Québec, il requiert un soutien accru afin de surmonter les défis inhérents à sa structure et à sa nature hautement compétitive sur le marché international.

Retour sur la Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture

À l'automne 2023, le ministre de la Culture et des Communications Mathieu Lacombe annonçait le déploiement de la Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture. Ce programme ambitieux représente une reconnaissance sans précédent pour notre industrie, s'appuyant notamment sur l'idée que l'avenir de la culture québécoise repose sur le numérique ainsi que sur la valorisation du savoir-faire et du dynamisme de nos industries créatives.

Structurée en deux phases, la Stratégie propose une série de mesures visant à doter le secteur d'outils pour mieux exploiter le potentiel de la créativité numérique et renforcer son rayonnement, tant au Québec qu'à l'international. Élaborée à la suite d'une large consultation des parties prenantes, la première phase bénéficie d'un budget de plus de 34 millions de dollars, qui se terminera en 2025. Sa mise en œuvre repose sur une collaboration étroite entre plusieurs acteurs gouvernementaux, notamment le ministère de la Culture et des Communications, la Société de développement des entreprises culturelles, et le Conseil des arts et des lettres du Québec.

À peine un peu plus d'un an après l'annonce, alors que la première phase est encore en cours de déploiement, nous ne bénéficions ni du recul ni des données nécessaires pour procéder à une évaluation complète de ses retombées pour le secteur. Nous souhaitons néanmoins saisir cette opportunité de nous pencher sur certaines des mesures mises en place, afin d'éclairer la réflexion pour la poursuite des actions visant à soutenir l'épanouissement du secteur de la production d'expériences numériques.

Axe 1 : Le rayonnement de la créativité numérique en culture

Le premier axe de la Stratégie vise à accroître le rayonnement de la créativité numérique, tant au Québec qu'à l'international. Il propose des mesures incitant les gestionnaires de lieux culturels, d'espaces publics, ainsi que les sociétés d'État et organismes nationaux à intégrer davantage de projets faisant appel à la créativité numérique.

Ces initiatives poursuivent plusieurs objectifs : encourager le développement de projets novateurs, favoriser leur diffusion, renforcer leur visibilité et leur accessibilité auprès de divers publics, et contribuer à la vitalité, voire à la revitalisation, des espaces publics à travers le territoire.

Les effets de ces mesures demeurent difficiles à évaluer pour le moment, les appels à projets s'étant tout juste achevés au moment de la rédaction de ce document. Cependant, quelques constats et hypothèses préliminaires peuvent être formulés.

Tout d'abord, il importe de souligner que, par sa capacité à générer des expériences collectives et engageantes, la créativité numérique se prête particulièrement bien à l'animation des espaces publics. Nous appuyons sans réserve les mesures visant à disséminer les bénéfices de cette créativité à travers le Québec, au-delà de la métropole, et espérons qu'elles donneront l'impulsion souhaitée pour encourager la naissance de

collaborations durables entre les entreprises et diffuseurs locaux, intégrant ainsi les expériences numériques au quotidien d'un maximum de Québécois·e·s.

Cependant, la compréhension des opportunités offertes par la créativité numérique demeure limitée pour plusieurs acteurs et les infrastructures ne sont pas toujours adaptées pour recevoir des projets numériques. Par ailleurs, les entreprises de notre secteur ne sont pas toujours familières avec le fonctionnement administratif des municipalités ou des organismes gouvernementaux¹. Il aurait donc été pertinent de prévoir des mesures d'accompagnement, de formation et de maillage spécifiques entre les créateur·ice·s et les client·es potentiel·les, afin de créer des ponts concrets, de favoriser le développement d'une meilleure littératie de part et d'autre et, potentiellement, de donner naissance à des partenariats et à des projets plus pertinents encore.

Si les mesures visant à favoriser la circulation des œuvres de créativité numérique au Québec sont cruciales et répondent à une volonté affirmée de l'industrie d'avoir davantage d'opportunités d'affaires ici, il demeure essentiel de les accompagner de soutiens ambitieux à l'exportation et au rayonnement international. Comme nous l'avons précédemment souligné, la prospérité du secteur de la production d'expériences numériques repose en grande partie sur ses succès à l'international, avec plus de la moitié des revenus provenant de l'exportation.

Par ailleurs, les expériences numériques constituent un vecteur de rayonnement culturel majeur pour le Québec, puisque l'excellence et le dynamisme exceptionnel du secteur est reconnu mondialement. Le développement international est une démarche coûteuse et complexe, surtout pour les petites entreprises dans un contexte où les structures de distribution sont encore partielles et où la concurrence est de plus en plus féroce.

Nous applaudissons donc la mesure de Financement spécifique dans le cadre du plan d'action en exportation du ministère de la Culture et des Communications, qui vise à maximiser les possibilités de rayonnement et développement d'affaires à l'étranger pour les entreprises du secteur, et espérons qu'elle sera reconduite et bonifiée lors de la deuxième phase de la Stratégie.

Axe 2 : Un financement conséquent pour un secteur en forte croissance

Le second axe de la Stratégie vise à renforcer et étendre la portée de l'action de la SODEC, afin que cette société d'État puisse exercer un impact encore plus structurant dans la croissance du secteur. Nous accueillons sans réserve les trois mesures associées à cet axe.

Il est particulièrement important de souligner l'impact majeur du lancement du Programme d'aide aux producteurs d'expériences numériques (PEN) pour notre secteur. Ce programme soutient les producteur·rice·s dans la mise en œuvre d'une stratégie d'entreprise sur deux ans, visant la création et la valorisation d'un catalogue d'œuvres, de contenus,

¹ Une entreprise nous a rapporté avec été contactée par un organisme public et avoir développé un projet à la demande de celui-ci, pour ensuite apprendre que l'organisme devait finalement aller en appel d'offre et que l'entreprise, considérée en conflit d'intérêt en raison du travail déjà accompli, n'était pas autorisée à se positionner sur l'appel d'offre. Ce genre de situation peut susciter beaucoup de frustration.

d'expériences ou de produits en créativité numérique reposant sur la propriété intellectuelle québécoise. Ce faisant, il leur offre une prévisibilité et une latitude pour l'expérimentation inédites.

La première cohorte financée par ce programme regroupe 17 entreprises, dont la majorité a grandement contribué à l'essor remarquable du secteur et à sa réputation internationale, et ce, avec un soutien gouvernemental relativement limité comparativement aux autres branches des industries créatives.

Or, en dépit de l'exceptionnel dynamisme créatif de notre secteur et de sa capacité à se transformer et à saisir les opportunités, il est devenu essentiel de lui donner une impulsion supplémentaire, afin de permettre la préservation d'une culture d'innovation et de préserver la réputation d'excellence internationale du Québec en matière de créativité numérique.

Le développement de propriétés intellectuelles québécoises en créativité numérique a toujours reposé sur un équilibre délicat entre l'offre de services des entreprises et le développement de projets, les revenus issus de la première servant souvent à financer les investissements nécessaires pour la création de nouveaux projets. Le programme PEN, grâce à une flexibilité qui le distingue des financements traditionnels par projet, donne aux entreprises l'espace pour innover, prendre des risques et développer leur stratégie d'affaires. À ce propos, ce programme est également exemplaire par le poids qu'il accorde à la viabilité des modèles d'affaires proposés, ce qui permettra de financer non seulement des projets de qualité, mais également susceptibles de répondre aux besoins des publics, générer des retombées et contribuer directement à l'essor du secteur.

Comme mentionné précédemment, la portée du programme demeure restreinte, en raison de contraintes budgétaires et de choix d'orientations. Pour maximiser ses retombées, le montant alloué aux entreprises doit être significatif (avec un plafond fixé à 500 000 \$ par entreprise), ce qui limite nécessairement le nombre de bénéficiaires dans un contexte de ressources limitées. Nous estimons qu'un soutien continu et des budgets substantiels pour ce programme sont indispensables pour donner une impulsion durable et fructueuse au secteur.

Par ailleurs, certains sous-secteurs représentés au sein de notre association, comme la production de balados, ont été exclus du programme, à la grande déception des entreprises concernées. Nous comprenons les motifs de cette décision, la réalité et les modèles d'affaires des producteur·rice·s de balados étant très différents de ceux des producteur·rice·s de divertissement immersif, ce qui aurait pu compromettre leurs chances de succès dans le cadre d'un programme fortement contingenté. Cependant, cela souligne l'importance de trouver des solutions adaptées pour ce sous-secteur, qui demeure largement sous-financé malgré l'essor des balados dans les habitudes de consommation des publics (OTM, 2023).

Nous saluons également la bonification du crédit d'impôt remboursable pour la production d'événements ou d'environnements multimédias présentés à l'extérieur du Québec. Comparativement aux autres sous-secteurs de l'industrie de la créativité numérique (jeux vidéos, effets visuels), celui de la production d'expériences numériques n'a historiquement pas bénéficié d'un accès important aux crédits d'impôt, qui constituent un vecteur de

compétitivité non-négligeable pour les industries où la concurrence internationale est forte (Habo & Culture Montréal, 2022).

Depuis 2019, ce crédit d'impôt administré par la SODEC constitue l'exception, mais il demeure méconnu et restreint dans son application. La proposition d'élargir son champ d'application et de porter à 60 % le pourcentage servant au calcul du plafond des dépenses de main-d'œuvre admissibles constitue un pas dans la bonne direction pour maximiser les avantages de cet outil fiscal, particulièrement apprécié des entreprises qui en bénéficient. Celles-ci reconnaissent notamment son utilité pour se positionner dans des appels à projets fortement concurrentiels à l'échelle internationale. Nous aimerions voir son champ d'action élargi encore davantage, afin qu'il puisse servir à des projets de nature différente, mais qui sont confrontés aux mêmes types de défis sur les marchés internationaux que les événements et les environnements multimédias.

Axe 3 : un écosystème créatif fort (cohérence et maillage)

La vitalité et le dynamisme de l'écosystème québécois sont cités par une proportion significative d'acteur-trices de l'industrie comme un des atouts de la province pour les entreprises productrices d'expériences numériques (Habo et Xn Québec, 2024). Or, ce dynamisme est attribuable entre autres aux efforts de plusieurs joueurs complémentaires, dont Xn Québec fait partie, qui contribuent à soutenir l'écosystème et à poser les conditions nécessaires à l'essor du secteur.

Ces organisations périphériques, qu'il s'agisse d'associations à mandat collectif, d'événements structurants, d'incubateurs ou autres, jouent un rôle essentiel pour notre secteur en plein essor, mais qui demeure fragmenté et fragile. C'est pourquoi la pertinence de l'axe 3 de la Stratégie, qui vise à soutenir des initiatives en maillage et assurer la cohérence des actions des intervenants, est indéniable.

Cette reconnaissance de l'importance de l'écosystème a permis à Xn Québec d'accéder à une première aide triennale lui donnant les moyens de construire un plan d'action ambitieux pour les prochaines années, afin de soutenir ses membres dans leur croissance et de les aider à faire face aux défis d'un monde en profonde mutation. Cette orientation a également donné lieu à de multiples initiatives axées sur le maillage, souvent à travers des collaborations entre des organismes complémentaires.

Dans un écosystème trop souvent fragmenté, ces initiatives ont permis de créer davantage d'unité et d'efficacité. Il est essentiel de permettre leur continuité dans le temps, afin de favoriser la création de liens solides non seulement entre les acteurs de notre industrie, mais également avec d'autres secteurs culturels ainsi qu'avec les gestionnaires d'espaces publics et de lieux de diffusion. Cette approche contribuerait à mieux faire connaître le potentiel du numérique, favorisant ainsi l'émergence de collaborations et de projets pertinents.

Recommandations et pistes d'actions

La phase 2 de la stratégie, qui débutera en 2025, représente une occasion de renforcer davantage le soutien au secteur. En misant sur des mesures pertinentes et adaptées, cette phase permettra de répondre aux besoins diversifiés des différents acteurs et de maximiser

l'impact des initiatives en cours. Outre les recommandations formulées précédemment concernant les initiatives de la phase 1, leur reconduction et les pistes d'amélioration, voici quelques pistes d'action supplémentaires, regroupées en trois catégories.

Mesures de soutien au développement de projets porteurs

Le maintien et la bonification du **Programme pour les producteurs d'expériences numériques** sont essentiels pour permettre aux entreprises de la première cohorte de bénéficier d'un soutien renouvelé, afin de poursuivre leur élan et d'aller encore plus loin dans l'innovation. En effet, le succès du secteur de la production d'expériences numériques s'appuie sur une innovation soutenue, ce qui fait que les entreprises doivent constamment faire preuve d'audace, se réinventer et repousser les limites de la créativité. Un financement ponctuel ne saurait poser les conditions favorisant le niveau d'innovation nécessaire pour permettre au Québec de préserver sa position de chef de file à l'échelle mondiale.

Le maintien et la bonification du programme offrirait par ailleurs à davantage d'entreprises l'opportunité d'accéder à ce même type de soutien, favorisant ainsi une diffusion plus large des bénéficiaires au sein de l'écosystème. Un dépôt annuel avec une enveloppe minimale de 7 M\$ permettrait aux entreprises à fort potentiel de bénéficier d'un financement récurrent pour soutenir leurs démarches d'innovation, tout en laissant la porte ouverte aux producteur·rice·s émergent·es, qui contribuent fortement au dynamisme de l'écosystème. Pour garantir l'équité et éviter la cristallisation d'un écosystème à deux vitesses, la grille d'analyse des projets devrait prendre en compte les financements antérieurs et les résultats obtenus grâce au programme, afin de ne pas pénaliser les entreprises n'ayant pas encore bénéficié de soutien.

Bien que le maintien de ce programme ambitieux, spécifiquement destiné aux producteur·rice·s d'expériences numériques, soit essentiel, ne serait-ce que pour atténuer l'impact négatif du sous-financement historique de ce secteur par rapport aux autres branches de l'audiovisuel et de la créativité numérique, nous recommandons également d'adapter et d'élargir la portée des programmes existants.

Nous préconisons l'**adoption d'une approche de financement plus « agnostique »**, qui ne soit pas restreinte par les formats, médiums et supports. Le financement traditionnel de l'audiovisuel peine à suivre les évolutions technologiques, et les programmes les mieux établis pour financer le développement de projets sont souvent trop rigides en termes de supports, médiums et canaux de diffusion. Cela limite les opportunités pour les productions non linéaires, in situ ou audio d'accéder à des financements. Il est donc essentiel d'adapter les programmes de financement existants pour tenir compte des transformations de l'écosystème, afin d'assurer leur pertinence à long terme. Dans cette même optique, il est crucial de privilégier des outils et des structures suffisamment flexibles pour accueillir l'innovation et s'adapter facilement aux changements dans les habitudes des publics, plutôt que de se contenter de réagir aux évolutions, souvent avec beaucoup de retard.

Les programmes de financement destinés aux entreprises culturelles devraient prêter une attention accrue aux modèles d'affaires et aux plans de commercialisation proposés pour en faire un critère décisif. Il est nécessaire de prioriser le **financement d'impact de projets à**

fort potentiel de succès, plutôt que de «saupoudrer» les enveloppes sur un grand nombre de projets parfois peu susceptibles de trouver leur public.

Dans le cas des programmes impliquant un partage de revenus (souvent financés par des fonds privés), les attentes doivent être ajustées en fonction des réalités spécifiques de chaque sous-secteur. Par ailleurs, la structure de récupération des fonds ne devrait pas être excessivement contraignante, au risque de limiter l'essor des entreprises et d'entraver leur développement. Une collaboration renforcée entre le secteur public et privé pourrait créer des incitatifs pour encourager les fonds privés à adapter leurs pratiques et offrir un soutien plus efficace à l'ensemble de l'industrie. Nous sommes enthousiastes à l'idée de voir la Banque d'affaires de la SODEC jouer un rôle plus important et croyons que sa bonne compréhension des enjeux spécifiques à notre industrie pourrait lui permettre de mettre en place des pratiques exemplaires en matière d'investissement et de collaboration public-privé.

Enfin, il est essentiel de reconnaître le rôle clé des outils et équipements technologiques dans le développement de produits culturels innovants par les entreprises productrices d'expériences numériques. L'accès à ces outils peut représenter une barrière significative pour les petites entreprises, limitant leur capacité à se développer. Il est donc crucial de mettre en place des mesures facilitant cet accès, qu'il s'agisse de dispositifs de financement accessibles permettant l'acquisition d'équipement, d'un investissement dans des ressources technologiques de pointe pouvant être mutualisées, afin de soutenir la croissance, l'innovation et la compétitivité de l'écosystème.

Mesures de soutien à la commercialisation et à l'exportation

Au-delà des soutiens essentiels à la production, il est fondamental de développer des mesures structurantes pour maximiser la circulation des œuvres et leur rentabilité. Les efforts de commercialisation des entreprises ne bénéficient d'aucun soutien et représentent un investissement considérable, pouvant atteindre jusqu'à 20 % des dépenses des projets. Bien que cette idée ait déjà été soulevée par le passé sans aboutir, nous estimons qu'un crédit d'impôt permettant de rendre admissibles les dépenses en main-d'œuvre liées à la commercialisation des projets serait une solution à privilégier, qui agirait comme un levier pour favoriser des retombées accrues, autant du point de vue économique que culturel.

Si les mesures visant à stimuler la demande au Québec ouvrent des perspectives intéressantes, les exportations resteront toujours essentielles à la prospérité de l'écosystème, dont plus de la moitié des revenus provient de l'étranger. Les expériences numériques possèdent par ailleurs des caractéristiques qui les rendent particulièrement attractives sur les marchés internationaux, notamment, dans plusieurs cas, l'absence de barrières linguistiques.

Pour maximiser les retombées, nous recommandons de maintenir des investissements forts pour le développement des affaires à l'international, tout en mettant en place des mesures d'accompagnement pour aider les entreprises à se positionner sur des marchés à fort potentiel et des mesures de financement pour le développement d'outils d'intelligence d'affaires. Dans certains cas, des appuis concrets pour le déplacement de ressources et le

transport des œuvres destinées à tourner à l'étranger, à la manière de ce qui existe dans le domaine des arts de la scène, seraient certainement bienvenus.

Nous souhaitons souligner à nouveau le rôle essentiel des crédits d'impôt, notamment le crédit d'impôt remboursable pour la production d'événements ou d'environnements multimédias présentés à l'extérieur du Québec, qui permettent aux entreprises québécoises de se distinguer dans un marché mondial hautement compétitif. Les récents ajustements à d'autres crédits d'impôt ayant contribué de manière significative à l'essor des industries culturelles québécoises laissent à penser que la prospérité de celles-ci pourraient être perçus comme acquis par les décideurs. Cependant, dans un contexte où d'autres juridictions adoptent des mesures d'attractivité concurrentielles et où nous ne possédons pas le monopole de la compétence et des bonnes idées, cette approche comporte des risques. Pour que le Québec continue d'attirer talents et investissements et conserve sa position de pôle d'innovation reconnu à l'international, le maintien et la bonification de ces mesures s'avèrent indispensables.

Nous préconisons également de reconnaître le potentiel de rayonnement culturel des expériences numériques produites dans le cadre de contrats de services. Les contrats de service offrent souvent l'occasion aux entreprises de tester de nouveaux concepts, qui pourront éventuellement servir dans le développement de futurs projets ; ils jouent donc un rôle important dans le processus d'innovation. Ils contribuent par ailleurs grandement à renforcer la réputation d'excellence et la notoriété du secteur à l'international. Il serait donc pertinent que les entreprises dont le modèle est axé principalement sur le service puissent bénéficier d'un meilleur soutien au développement d'opportunités d'affaires à l'étranger via les programmes voués à l'exportation culturelle, notamment Sodexport.

Mesures de soutien pour la vitalité de l'écosystème

Pour préserver le dynamisme de l'écosystème, le travail concerté des nombreux acteur·rice·s complémentaires qui gravitent autour des entreprises reste essentiel. Dans les années à venir, les industries créatives feront face à de nombreux défis, qu'il s'agisse de changements législatifs, de l'adoption de pratiques de développement durable ou de l'évolution des dynamiques de marché internationales. Le besoin de sensibiliser les divers secteurs pouvant bénéficier de l'apport de la créativité numérique — ceux de la culture, de l'hôtellerie, du tourisme, de l'immobilier, ou les administrations publiques, par exemple — reste également primordial.

Xn Québec entend poursuivre son rôle moteur pour accomplir sa mission : soutenir les producteur·rice·s d'expériences numériques dans une croissance responsable de l'industrie, promouvoir les intérêts de la communauté et créer les conditions propices à l'épanouissement du plein potentiel d'innovation, économique et culturel de ses membres. Nous espérons donc pouvoir compter sur un soutien continu pour renforcer les efforts déployés au cours des dernières années. Nous souhaitons également poursuivre une collaboration étroite avec d'autres acteurs clés dont la mission est complémentaire à la nôtre, tels que les événements de marché et les incubateurs, afin de maximiser les retombées pour l'industrie. Dans cette optique, nous serions hautement favorables à la reconduction des mesures de l'axe 3 de la Stratégie, qui offrent aux divers intervenants les moyens nécessaires pour mettre en œuvre des initiatives structurantes et cohérentes.

Conclusion

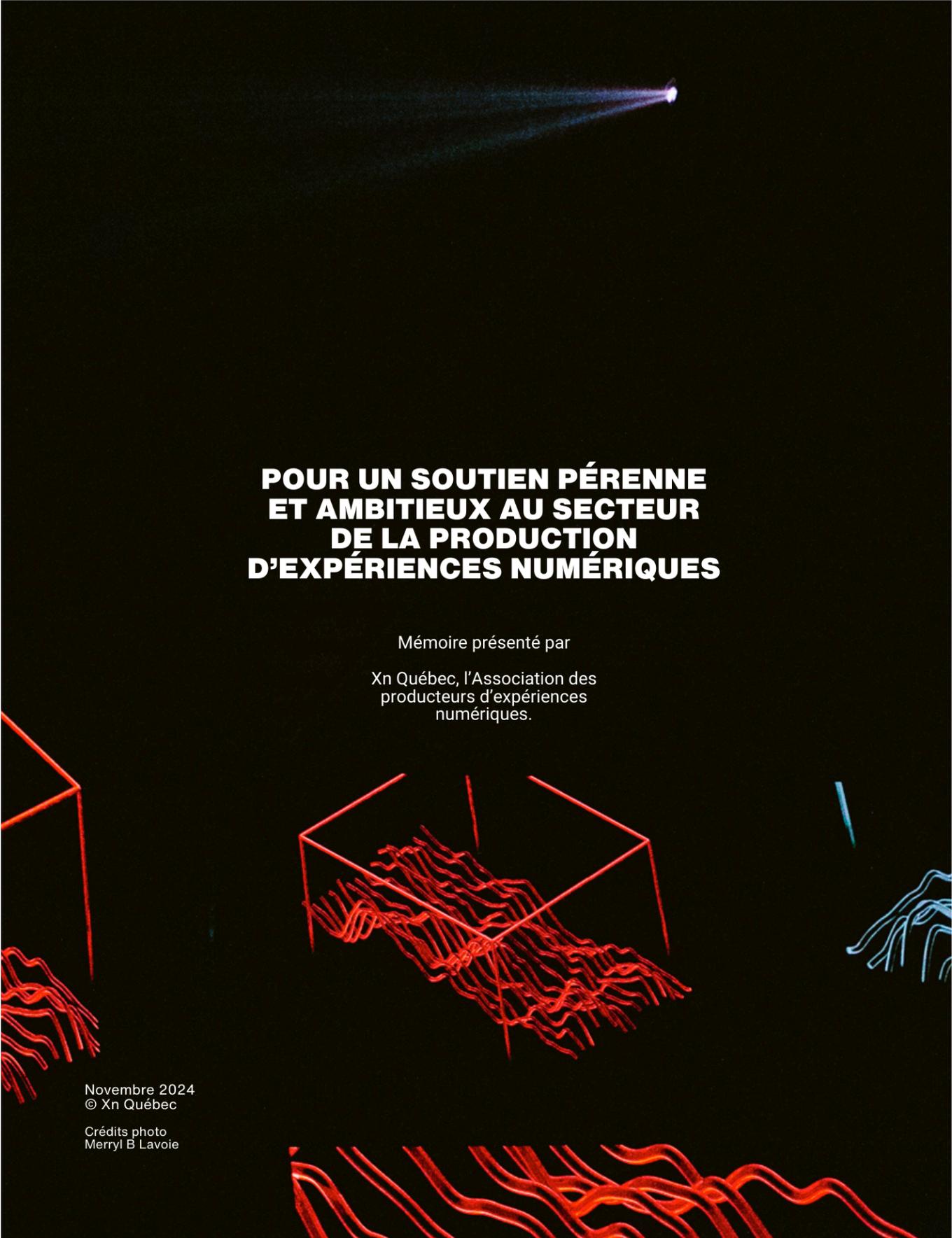
Dans ce mémoire, Xn Québec réitère l'importance de maintenir et de bonifier les mesures actuelles, telles que le Programme pour les producteurs d'expériences numériques, tout en introduisant des approches de financement plus flexibles et adaptées aux réalités d'un secteur en constante évolution.

Pour garantir la compétitivité et la pérennité des entreprises québécoises, nous appelons également à un renforcement des crédits d'impôt, un soutien accru à l'internationalisation, et une sensibilisation accrue des acteurs publics et privés aux opportunités et enjeux de la créativité numérique. Ces actions sont essentielles pour transformer les défis en opportunités et pour permettre au Québec de consolider sa position comme leader mondial dans le domaine des expériences numériques.

Xn Québec s'engage à jouer un rôle actif dans la mise en œuvre de ces recommandations et dans la poursuite d'une collaboration étroite avec les acteurs du secteur et les décideurs publics. Ensemble, nous pouvons bâtir un écosystème numérique fort, inclusif et tourné vers l'avenir, pour faire rayonner la créativité québécoise sur toutes les scènes, ici comme ailleurs.

Bibliographie

1. Gouvernement du Québec. (2023). *Stratégie pour l'essor de la créativité numérique en culture (2023-2028)*. Gouvernement du Québec. quebec.ca
2. Habo & Culture Montréal. (2022). *Étude sur le financement du secteur des arts et de la créativité numériques*. Culture Montréal.
https://culturemontreal.ca/app/uploads/2022/05/Culture-Montreal_Rapport-financement_Final.pdf
3. Habo & Xn Québec. (2024, Avril). *Portrait et évaluation de l'impact économique du secteur de la production d'expériences numériques au Québec*. Xn Québec.
Consulté le 3 novembre 2024, au
https://www.xnquebec.co/wp-content/uploads/2020/09/Portrait_xn_quebec_2024.pdf
4. Korea Creative Content Industry (KOCCA). (2023). *Korea Creative Content Agency Supporting and Promoting the K-Content Business*. Kokka. kokka.kr
5. SODEC. (n.d.). *Aide aux producteurs d'expériences numériques - SODEC*. SODEC.
<https://sodec.gouv.qc.ca/domaines-d'intervention/numerique/aide-financiere/aide-producteurs-experiences-numeriques/>



**POUR UN SOUTIEN PÉRENNE
ET AMBITIEUX AU SECTEUR
DE LA PRODUCTION
D'EXPÉRIENCES NUMÉRIQUES**

Mémoire présenté par

Xn Québec, l'Association des
producteurs d'expériences
numériques.

Novembre 2024
© Xn Québec

Crédits photo
Merryl B Lavoie